



UNIVERSIDAD  
**DE ATACAMA**

FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTES Y RECREACIÓN

**“PROPUESTA DE JUEGOS SOCIOMOTRICES Y SU APLICABILIDAD EN  
LOS APRENDIZAJES PEDAGÓGICOS”**

Seminario de Titulación presentado en conformidad a los requisitos para obtener el  
Grado de Licenciado en Educación y Título de Profesor de Educación Física

**Profesores Patrocinante: Adolfo Concha Mora**

**Profesor Guía: César Araya Zarricueta**

**Seminaristas**

Luis Patricio Álvarez Torres

Claudio Gilson Hernández Herrera

José Manuel Patiño Naranjo

Manuel Elías Patiño Naranjo

**Copiapó, Chile, 2021.**

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradecemos a quienes nos apoyaron y confiaron en nosotros desde el inicio del proceso de formación, especialmente a nuestras familias y seres queridos.

## **RESUMEN**

La presente investigación plantea una propuesta didáctica que considera relevante la temática de la Praxiología Motriz de Pierre Parlebas y en específico lo relativo a la Sociomotricidad como aporte al contexto educativo, con el fin de optimizar los resultados de aprendizaje en la clase de Educación Física y Salud, y de esa manera contribuir en aportar al desarrollo integral en los estudiantes. El principal objetivo de este trabajo es proponer una estrategia didáctica para desarrollar la sociomotricidad en un formato para la presentación de juegos sociomotrices a utilizar en la clase de Educación Física y Salud. Para este propósito, se realiza una extensa revisión bibliográfica sobre la temática principal de estudio, las bases curriculares del Ministerio de Educación de Chile, sus planes y programas donde el equipo logra evidenciar de manera implícita la importancia de la sociomotricidad y explícitamente la del juego, como una herramienta para este desarrollo integral de quienes lo practican. Además, se busca evidencia de propuestas didácticas en estrecha relación con la sociomotricidad y aplicadas en un contexto educativo, lo que resulta beneficioso para el objetivo propuesto, ya que en ellos se evidencian resultados concretos y exitosos que dan sustento a la futura implementación de la propuesta.

**Palabras claves:** Juegos, Sociomotricidad, Proceso de enseñanza y aprendizaje, Educación Física y Salud.

## **ABSTRACT**

The present investigation is about a didactic proposal that consider relevant the theme of Motor Praxeology by Pierre Parlebas and in specific the relative to the social motricity as contribution to the educational context with the final purpose to optimize the processes of teaching and learnings from physical education and health class, also contribute to a comprehensive development in the students. The main goal of this investigation was proposing a didactic strategy to develop sociomotor skills in a format for the presentation of sociomotor games to be used in the physical education and health class. For this it carried out an extensive bibliographic review on the main subject of study, curricular documents from the Education Ministry of Chile and study programs where the team manages to implicitly demonstrate the importance of the social motricity and explicitly the game as a tool for this integral development of those who play it. Also, was a search for evidence of didactic proposals related to social motricity and applied in an education context, it was beneficial for this investigation, because it proved concrete and successful results that it helped to sustain the creation of this proposal.

**Keywords:** games, social motricity, teaching and learning process, Physical Education and Health.

## ÍNDICE

CAPÍTULO I. MARCO INTRODUCTORIO	7
1. Introducción	7
1.2. Objetivos	9
1.2.1. Objetivo general	9
1.2.2. Objetivos específicos	9
1.3. Justificación de la investigación	9
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	11
2.1 La Praxiología Motriz	11
2.1.1 Parámetros o elementos configuradores de la estructura de los juegos y los deportes	12
2.1.2 Pedagogía de las conductas motrices.	15
2.1.3. La sociomotricidad	17
2.1.4. Actividades sociomotrices	19
2.1.5. La comunicación un contexto sociomotriz	20
2.2. La Sociomotricidad en las Bases curriculares de Educación Física y Salud	22
2.3. Antecedentes sobre investigaciones relacionadas a la Sociomotricidad	27
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA	31
3.1. Metodología de la investigación	31
3.2. Alcances de la investigación	31
3.3. Diseño de la investigación	31
3.4. Técnicas de investigación	32
3.5. Procedimientos	32
CAPÍTULO IV. PROPUESTA DE JUEGOS SOCIOMOTRICES	34

4.1. Introducción	34
4.2. Fundamentación	34
4.3. Forma de presentación de los juegos	36
4.4. Formato para la presentación de Juegos Sociométricos.	39
CAPÍTULO V. CONCLUSIONES	48
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	51

## **CAPÍTULO I. MARCO INTRODUCTORIO**

### **1. Introducción**

En la presente investigación adscrita a la Línea Dirección del proceso enseñanza aprendizaje del Departamento de Educación Física, Deportes y Recreación de la Universidad de Atacama, se aborda una deficiencia encontrada en las Bases Curriculares del Ministerio de Educación de Chile (Mineduc), ya que en los Planes y Programas de la asignatura Educación Física y Salud, no existen directrices que garanticen una correcta aplicación didáctica de la sociomotricidad en el contexto escolar. Esto se refleja en la falta de descripción de elementos importantes, que permitan planificar e implementar juegos sociomotrices para mejorar la atención de estudiantes en la asignatura.

Para optimizar el proceso pedagógico curricular, el equipo de investigadores considera importante a la Praxiología Motriz y en específico a la Sociomotricidad. A partir de ello, se presenta una propuesta didáctica, con un formato para la presentación de juegos sociomotrices, enfocada en la interacción, comunicación e introyección de los estudiantes, que permitirá la mejora de su desarrollo integral personal, lo que podría propiciar, la formación de buenos (as) ciudadanos (as) dentro y fuera del contexto escolar.

Para ello fue necesario estudiar, comprender y contextualizar los Planes y Programas de Estudios, sus Objetivos de Aprendizaje (OA) siguiendo las orientaciones de aprendizajes transversales definidos en las Bases. En ellas, uno de los Énfasis Temáticos asociados al Primer Ciclo Básico enfatiza el desarrollo de juegos que involucren la cooperación y el trabajo en equipo entre los mismos estudiantes, para que entiendan desde temprana edad, que estos valores son fundamentales para múltiples ámbitos de la vida.

En concordancia con lo anteriormente expuesto y para fundamentar la propuesta, se propuso a la sociomotricidad porque busca desarrollar las capacidades físicas y

emocionales del estudiante y al mismo tiempo el desarrollo de su inteligencia motriz. Se debe destacar que en esta tarea el rol del profesor resulta relevante, porque deberá elegir y utilizar estrategias adecuadas para cumplir estos objetivos y fundamentalmente debiendo entender a la Educación Física “como una práctica pedagógica que se apoya en el conocimiento científico, cuyo enfoque está centrado en el movimiento y la interacción donde lo significativo de las prácticas se centrará ,en todas las acciones que acompañen al niño y la niña, en el desarrollo de las actividades dentro de la clase” (Parlebas, 2001).

En línea para sustentar esta propuesta, Calcina (2017) en su investigación titulada “La sociomotricidad y su influencia en el pensamiento estratégico de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Educación Física Lampa – año 2017”, recomendó que la sociomotricidad debe ser incluida en el currículum nacional de Perú, porque incentiva la participación de los estudiantes, lo que refuerza la idea que esta estrategia, no solo brinda un espacio de juego y diversión, sino que impulsa también el fortalecimiento de habilidades y relaciones interpersonales.

Por otra parte, mediante una revisión bibliográfica y conversaciones con profesores idóneos en el tema tratado en la presente investigación, se determinó destacar referentes y sustentos teóricos, recopilar investigaciones junto con sus respectivos autores, lo que respaldó los fundamentos y herramientas para la construcción de esta propuesta.

Cabe consignar, que debido a la situación de emergencia sanitaria presente a nivel mundial desde el año 2020, no fue posible realizar todos los procedimientos adecuados para desarrollar el presente trabajo de manera óptima, esta situación obligó a aplazar la oportunidad de aplicarla de manera presencial y verificar si cumplía con el objetivo planteado, algo que hubiera significado recopilar información más exacta, acerca de los resultados de esta aplicación.



Dicho lo anterior, teniendo en cuenta todos los aspectos positivos y beneficios que están ligados a la Sociomotricidad, se planteó la siguiente pregunta de investigación: ¿Cuál sería la manera más adecuada de presentar estas actividades para permitir optimizar los objetivos de aprendizaje definidos en los planes y programas para la clase de Educación Física y Salud?

En respuesta a ello, se espera que con esta propuesta de formato para la presentación de juegos sociomotrices, se logre contribuir al desarrollo holístico de niños y niñas e impulsar futuras investigaciones en relación con la temática abordada.

## **1.2. Objetivos**

### **1.2.1. Objetivo general**

- Proponer una estrategia didáctica para desarrollar la sociomotricidad a través de juegos en la clase de Educación Física y Salud.

### **1.2.2. Objetivos específicos**

- Diseñar una propuesta didáctica de juegos sociomotrices que cumpla con las orientaciones de aprendizajes transversales que entrega la reforma curricular de la asignatura de Educación Física y Salud.
- Determinar los objetivos de aprendizaje más apropiados para la implementación contextualizada de la propuesta didáctica en la asignatura de Educación Física y Salud.

## **1.3. Justificación de la investigación**

La comunicación, expresión y movimiento son pilares fundamentales de la sociomotricidad. Si bien el primer y segundo aspecto están presentes en todas las asignaturas, el tercero, marca la diferencia, permitiendo que la sociomotricidad adopte

una posición privilegiada en la clase de Educación Física y Salud; debido a que el objetivo de esta, es educar a través del movimiento.

El componente lúdico de la sociomotricidad posibilita no solo el logro de los objetivos de aprendizaje, sino que, a su vez, es una puerta de entrada a la exploración y desarrollo holístico del estudiante. En concordancia con Benavides et al (2012), en la asignatura de Educación Física y Salud, la sociomotricidad representa:

Un medio, en el cual los docentes pueden utilizar para la formación de los niños, el juego como elemento didáctico básico, el cual contribuye a que el niño se pueda expresar en una integración global como unidad, a partir de las relaciones que establece con su propio cuerpo, con los objetos y con otras personas. (p. 30)

Los actuales documentos curriculares de la asignatura de Educación Física y Salud mencionan de manera implícita la sociomotricidad, puesto que se refieren a los principales componentes de esta, entre los cuales se encuentra la interacción, la comunicación y el movimiento; sumando al trabajo en equipo, que es catalogado como un agente socializador por excelencia. Además, sus tres ejes temáticos fomentan la utilización del juego, elemento didáctico por el cual se canaliza la sociomotricidad como una herramienta para contribuir al desarrollo de habilidades físicas, cognitivas, sociales y emocionales. Sin embargo, mediante una extensa revisión de los planes y programas de estudio de la asignatura, se logró evidenciar una deficiencia con respecto a directrices que garanticen una correcta aplicación didáctica de la sociomotricidad en el contexto escolar, en donde se describen los aspectos importantes a considerar al momento de la planificación e implementación de los juegos sociomotrices.

Por lo anterior, a través de este ejercicio investigativo, se logró diseñar una propuesta didáctica con un formato de presentación de juegos sociomotrices, con el fin de que la ejecución y aplicación práctica de esta pueda complementar las orientaciones de aprendizajes transversales que manifiesta la reforma curricular. Esto último, en aras de aportar significativamente a un correcto proceso de aprendizaje, brindando a docentes

en ejercicio y docentes en formación una herramienta que complemente su quehacer profesional.

## **CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO**

### **2.1 La Praxiología Motriz**

El Diccionario de las Ciencias de Educación define la Praxeología como una “Ciencia especializada en el estudio de las formas, condiciones y principios de acciones propias del cuerpo humano” (Sánchez et al., 1983). Para el creador de la Praxiología Motriz, Pierre Parlebas, “es la ciencia que tiene como objeto de estudio la acción motriz”. Sin embargo, es importante destacar que no es una ciencia, pero sus fundamentos se encuentran en ella (Lagardera y Lavega, 2005). Parlebas, quien se desempeñó profesionalmente como profesor de educación física, sociólogo, psicólogo y lingüista, trabajó en el impulso, el desarrollo y la comprensión de la Praxiología Motriz. Entre sus postulados buscó resaltar los aspectos que han sido relegados, a un menor rango de prioridad en la Educación Física. Esta corriente se basa en el término *acción sociomotriz*.

Asimismo, dentro de su léxico básico se hallan los conceptos de *acción motriz*, que se define como el “proceso de realización de las conductas motrices de uno o varios sujetos que actúan en una situación motriz determinada” (Parlebas, 2001, p. 41), posibilitando así que todas las formas de actividad física, ya sean sociomotrices o psicomotrices, puedan ser analizadas en su contexto. Es importante señalar que la conducta motriz es todo lo observable y percibido por el estudiante, mientras que la situación motriz es el conjunto de características y condiciones específicas en las que se desarrolla este comportamiento observable. Por tanto, se debe considerar a la acción motriz como el punto cúlmine de diversos procesos, mas no como un producto concreto.

Es de mencionar que la conducta motriz posibilita el análisis de los aspectos cognoscitivos, afectivos y relacionales, dotando al ser humano de un sistema de acción específico diferente a otros tipos de conductas, como pueden ser las orales. Esta construcción supone considerar a las estructuras motrices como estructuras de comunicación. Una conducta motriz sólo puede ser observada indirectamente, tomando en cuenta que se manifiesta mediante un comportamiento motor, cuyos datos observables están dotados de sentido, y que es vivido de forma consciente o inconsciente por la persona que actúa (Parlebas, 2001).

Otros elementos importantes a destacar de este léxico son las denominadas *lógica interna y externa* de una situación praxiomotriz. La primera es entendida como el “sistema de los rasgos pertinentes de una situación motriz y de las consecuencias que entraña para la realización de la acción motriz correspondiente” (Parlebas, 2001, p. 302). La lógica interna está configurada por los rasgos propios y necesarios para el desarrollo de la situación motriz; son los pases, lanzamientos, el golpe y la parada. La segunda es considerada como el “conjunto de rasgos pertinentes de un contexto praxiomotor, y de las consecuencias que entraña para el desarrollo de las praxis motrices correspondientes”. (Hernández et al., 2002, p. 1). Pertenecen a la lógica externa los árbitros y jueces, las clasificaciones y puntuaciones, los premios y castigos que se obtienen una vez concluida la situación motriz, o bien forma parte de las condiciones previas a la situación motriz los sorteos para las competiciones, la designación de árbitros, puntos concedidos por ganar.

### **2.1.1 Parámetros o elementos configuradores de la estructura de los juegos y los deportes**

Las constantes estructurales de un juego o deporte se manifiestan en la presencia/ausencia de determinados elementos (espacio, tiempo, objetos, y otros protagonistas), las características de estos y en la delimitación reglamentaria de los mismos. La interrelación de estos elementos conforma el contexto o el escenario donde

se desarrolla la acción de juego. Esta acción de juego se lleva a cabo bajo unas determinadas constantes funcionales. (Jiménez, 2012, p. 3)

Según Jiménez, (2012) menciona que

La estructura interna de los juegos y los deportes la configuran los siguientes elementos: a) El protagonista o protagonistas humanos de la acción; b) el espacio de juego; c) el tiempo de juego; d) la utilización o no de objetos extracorpóreos (recursos materiales). (p. 7)

Siguiendo a este a este mismo autor, indicó que los protagonistas o protagonistas humanos de la acción los componen los compañeros que los define como “la regulación de este elemento estructural se concreta en las limitaciones para comunicarse entre compañeros, en función de algunas referencias espaciales (juego de roles, de colaboración, pasar al portero en balonmano o fútbol)” (Jiménez, 2012, p. 8); por otra parte, “los adversarios constituyen un elemento estructural cuya naturaleza es ser oponentes de la acción. La regulación de este elemento se reduce a las condiciones y límites de la interacción” (Jiménez, 2012, p. 8).

A continuación, se detallan estos elementos:

“**Espacio:** está representado por el espacio de acción o espacio de juego, donde se realiza la acción de juego, ya que fuera de ese espacio el juego no tiene sentido” (Jiménez, 2012, p. 6).

Otro aspecto sobre el que Parlebas incide en su análisis del espacio de juego, es que en este haya o no interacción entre los participantes, lo que dará lugar al establecimiento de dos tipos de espacios:

a) **Espacio psicomotor** cuando el individuo actúa solo;

b) **Espacio sociomotor** en que el individuo actúa en interacción con otro/as. (Jiménez, 2012, p. 9)

En este caso, se hace énfasis netamente en el espacio sociomotor, dado que cumple con los requisitos de la sociomotricidad, donde el estudiante puede interactuar con todos los participantes de la actividad, a través de los distintos tipos de comunicación entre compañeros y contracomunicación con los adversarios.

“**Tiempo:** en relación con este parámetro, resulta relevante su regulación y el ritmo temporal con el que se desarrollan las acciones de juego” (Jiménez, 2012, p. 6).

Siguiendo a Jiménez (2012), este aseveró que la regulación del tiempo atiende los siguientes aspectos:

- Tiempo de duración del juego
- Tiempo para las acciones de juego (regulación del límite temporal para el desarrollo de la acción en unas condiciones determinadas: Regla de tiempo de inmovilización, cuando el adversario es atrapado. Regla 3 segundos en la posesión del balón estando estático en balonmano.
- Tiempo para las puestas en juego (límite temporal para la reanudación del juego).
- Tiempo de pausa (intervalo temporal de suspensión del juego, tiempo muerto). (Jiménez, 2012, p. 12)

### **Objetos extra corporales (recursos materiales)**

La acción del juego y en algunas modalidades deportivas, se lleva a cabo mediante el empleo de determinados objetos extra corporales, entre los que podemos diferenciar los siguientes:

**a) Móvil:** En los juegos y deportes individuales se utiliza para ser lanzado, y en los juegos o deportes sociomotrices, su posesión determina que se asuman roles estratégicos diferentes, además, del vehículo a través del que se desarrolla la mayor parte de las interacciones motrices entre los participantes. Es decir, en torno a él, gira el comportamiento estratégico y de comunicación motriz de los participantes en los juegos y deportes sociomotrices.

**b) Implemento:** Objeto colaborador que se emplea en algunos deportes para llevar a cabo la acción motriz, suele ser como una prolongación del cuerpo, que en los juegos y deportes individuales normalmente es lanzado y a veces recepcionado y manejado (balón, aro, jabalina, martillo.), o sirve para propulsar (aletas), y en los juegos o deportes sociomotrices adopta diversas formas y funciones para interactuar directamente con el móvil (raquetas, palas, bate,), con los compañeros (balón, aros, cintas,) o contra el cuerpo del adversario (balón, espada, florete).

**c) Artefacto:** Objeto fijo que forma parte del espacio de juego (red, portería, canasta, potro, trampolín).

**d) Máquina:** Objeto que puede ser propulsado, mecánica o automáticamente y que se suele emplear para recorrer un espacio determinado (bicicleta, moto, piragua, embarcación).

**e) Animal:** Ser orgánico que colabora con el hombre en el desarrollo de la acción motriz del juego o deporte en que se emplee, de manera imaginaria en el juego del lobo y la oveja o como es el caso del caballo en hípica. (Jiménez, 2012, pp. 12-13)

## **Las reglas o reglamento de juego y deporte:**

Este elemento estructural define el estatuto prático que dota de singularidad a cada juego y deporte y lo diferencia de otros, regula y precisa la incidencia de los restantes parámetros estructurales en la acción de juego y concreta el contexto que dotará de significación o no, a las acciones del juego o que en cada deporte se den.

En el amplio articulado de los diversos reglamentos, podemos apreciar la regulación constante de una serie de aspectos, que configuran lo que podríamos denominar como "estructura reglamentaria básica", entre estos aspectos podríamos concretar los siguientes:

- Regulación del espacio y tiempo de juego.
- Regulación de la forma de intervención.
- Regulación de la forma de participación.
- Regulación de la forma de puntuación y determinación del resultado.
- Regulación de las infracciones. (Jiménez, 2012, p. 13)

### **2.1.2 Pedagogía de las conductas motrices.**

La pedagogía de las conductas motrices nació como respuesta a la crisis que enfrentaba la Educación Física en el siglo XX, donde Parlebas jugó un rol fundamental en la creación y el desarrollo de la mencionada corriente pedagógica, dejando en claro que no se trataba de una panacea sino de un nuevo modo coherente y congruente de educar.

De acuerdo con Masciano et al. (2016), "la pedagogía de las conductas motrices produce un cambio de paradigma en la educación física y salud, puesto que, al otorgar el protagonismo del proceso educativo a la conducta motriz, implica necesariamente, que



el foco de atención del docente se centre en cada una de las personas que aprende” (p. 102). Esto le permite al docente ser consciente de la individualidad de cada estudiante, comprendiendo a esta, desde los procesos internos hasta las manifestaciones observables.

El cuestionamiento que Parlebas le realiza a la educación física se basa netamente a que esta, como tal, no centra su interés en lo que la persona siente o piensa, sino que solo enfoca su atención en el producto concreto observable, es decir, en la acción motriz. Esta visión la reforzó Masciano et al. (2016) cuando indicó que la educación física busca valorar la tarea motriz, el resultado que es capaz de alcanzar cada persona, alejado de la persona que aprende. “Por más esfuerzos que han realizado diversos autores para centrar la educación física en la persona, esta disciplina pedagógica sigue aferrada a las habilidades y las destrezas que conforman sus objetivos” (Masciano et al., 2016, p. 96).

La labor del docente, propuesta en la pedagogía de las conductas motrices, debe estar orientada mediante un rol facilitador de la introyección de las conductas motrices, y propiciando la creación de una situación motriz estable, permitiendo que el estudiante sea consciente de lo que ocurre a su alrededor y de sus acciones. Junto con ello, el profesor debe prestar atención a los procesos y no en el objetivo final concreto, priorizando las interacciones y experiencias que acumula en el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje, el cual debe ser recíproco.

Si bien hoy en día las orientaciones para la dictación de la asignatura Educación Física y Salud, junto a las acciones de los profesores que la imparten, han puesto al estudiante como el centro de esta disciplina, aún queda mucho camino por recorrer, puesto que se sigue priorizando y calificando lo que él ejecuta con base en acciones motrices que no responden a la singularidad de él como persona, pues pone en relevancia a la evaluación de algunos gestos deportivos, donde el componente técnico, sobre todo en edades tempranas, es un fundamento que no tiene cabida. El objetivo de la Educación Física y Salud debe estar centrado en lograr la mayor cantidad de

experiencias satisfactorias y un amplio repertorio motriz en el estudiante, sin que este tenga una presión extra relacionada con el rendimiento, por el solo hecho de ejecutar acciones motrices.

### **2.1.3. La Sociomotricidad.**

La sociomotricidad es un concepto abordado por Parlebas (2001), en su libro *Juego, deporte y sociedad*, sin embargo, el tema es relativamente nuevo y poco utilizado en la asignatura de Educación Física y Salud. Aunque algunos autores se han referido a ella, las investigaciones sobre la sociomotricidad y su aplicabilidad en distintas áreas de desarrollo en la etapa educativa de niños y niñas son bastante recientes.

En consonancia con Benavides et al. (2012), la sociomotricidad es una teoría que busca mirar y evaluar el comportamiento de cada persona y su interacción con los demás, a través de actividades motrices. Esa interacción que se da entre dos o más personas resulta bastante interesante, dado que brinda una oportunidad para que las niñas y los niños, en un contexto de juego sociomotriz, puedan comunicarse de forma verbal y no verbal. Por otra parte, de acuerdo con Sánchez (2019), la sociomotricidad desarrolla principalmente tres capacidades:

1. **Introyección:** esta capacidad busca que el niño considere todo lo que existe y todo lo que ocurre a su alrededor, principalmente de las personas que lo rodean y su comportamiento. Lo anterior le permite hacer suya la visión del mundo que tienen los demás, para así interpretarla de la manera más consciente y objetiva posible, permitiéndole crear su propia realidad.
2. **Interacción:** se refiere a la acción y la reacción de dos o más personas dentro de una situación motriz. Esta interacción se puede dar en cooperación mediante juegos colaborativos, en oposición a juegos donde exista la presencia de un rival, o en una combinación de ambos que corresponde a juegos de colaboración y oposición.

3. **Comunicación:** esta se entiende como la transmisión de un mensaje, de forma verbal o no verbal, entre dos o más personas, que exige en todo momento la presencia de un emisor (quien emite el mensaje) y un receptor (quien recibe el mensaje). Este es un elemento muy importante para que exista la interacción (Castañer y Camerino, 2001 como se citó en Sánchez, 2019).

Al respecto, Calcina (2017) se refirió a la sociomotricidad como la puesta en práctica de habilidades sociales a través de una motricidad consciente, voluntaria, que comparte ideas, emociones y sentimientos; siendo observables a través del trabajo cooperativo, que se dan entre dos o más personas en un entorno lúdico que tiene como capacidades sociomotrices la expresión, la comunicación y el movimiento. Igualmente, el autor expuso los objetivos que comprende la sociomotricidad:

1. Desarrollar sus capacidades motrices y emocionales.
2. Utilizar la acción motriz para promover la interactividad en los estudiantes.
3. Desarrollar en el niño el gusto por la práctica de la actividad física desde la noción de conducta motriz, que posibilita el análisis de los aspectos cognoscitivos, afectivos y relacionales, constituyendo un sistema de acción específico del ser humano diferente a otros tipos de conductas como pueden ser las verbales.

Con esto, se busca que exista una interacción entre niños y/o niñas, a través del movimiento y del juego; siendo este un espacio propicio para que se desarrollen varios aspectos como indicó el mismo autor. La sociomotricidad tiene esa característica, esto es el juego, al ser una de las primeras actividades que realiza el ser humano, es donde el niño se divierte por primera vez, aprende a caminar, manipular objetos, seguir reglas, resolver problemas, a cumplir una meta, entre otras más; lo cual representa una experiencia totalmente agradable para él o ella. En efecto, esto crea una base de seguridad y disfrute en lo que se está haciendo, puesto es un escenario que él ya conoce desde sus primeros meses de vida, y al sumarle la presencia de una o más personas, hace

que el niño se sienta totalmente cómodo y a gusto para comenzar a interactuar con los demás.

Por su parte, Parlebas, (2008) manifestó que la sociomotricidad se refiere a la interacción en la que participa más de una persona, especialmente en los juegos y deportes colectivos, en donde los resultados son mucho más enriquecedores debido a que el enfoque no está en ganar o perder, sino en aprender. Bajo dicho panorama, el rasgo fundamental de estas situaciones es la presencia de una comunicación o interacción motriz implicada en la realización de una acción motriz. En consecuencia, su propuesta se decanta a favor de la sociomotricidad; sin embargo, cabe mencionar que este autor se refirió a la sociomotricidad en un contexto deportivo, dejando fuera el estudio de esta en manifestaciones artístico-culturales.

De esta forma, se consideró que la sociomotricidad es una herramienta pedagógica de gran importancia y muy útil, no solo en la clase de Educación Física y Salud sino también en la vida misma, debido a que contribuye al desarrollo de los estudiantes desde un aspecto motriz, fisiológico, psicológico, cognitivo, social, comunicativo, afectivo y emocional; teniendo en cuenta que la base de todo esto es el trabajo cooperativo y en equipo, mediante la interacción de dos o más personas en un mismo tiempo y espacio.

#### **2.1.4. Actividades sociomotrices**

Las actividades sociomotrices tienen un rol importante en la vida de los estudiantes, pues promueve la interacción y la comunicación entre ellos, dado que se entiende por actividades sociomotrices a “todas aquellas prácticas físico-deportivas que llevan implícitas un componente de relación grupal” (Suyon y Neira, 2017, p. 88) y que posibilitan esta interacción sociomotriz entre compañeros y adversarios en una misma acción lúdica.

Siguiendo estos mismos autores, mencionan que el aspecto diferenciador entre las actividades sociomotrices viene dado por la lógica interna de la propia actividad, la ausencia o presencia y utilización de material, y el contexto donde se realiza (fútbol, contra el reloj, diez pases, policías y ladrones, *rafting*, entre otros) (Suyon y Neira).

Las actividades sociomotrices están presentes desde muy temprano en la vida de los estudiantes, es así cómo desde el jardín ya se desarrollan actividades y juegos mediante la interacción con otros compañeros y compañeras, ayudando en gran medida a que demuestren y fortalezcan un comportamiento cooperativo con sus pares, ya sea en juegos de colaboración, de oposición, o bien de colaboración - oposición. En este mismo sentido, las actividades sociomotrices son positivas para el desarrollo integral de los estudiantes, puesto que estas estimulan el interés por aprender, para hacer sus construcciones, expresar su imaginación, poder relacionarse amigable y comunicacionalmente con sus demás compañeros y compañeras, y sobre todo, en su conjunto, le permite una buena socialización.

Ahora bien, se debe indicar que el desarrollo de las actividades sociomotrices para los estudiantes, las cuales se constituyen en actividades de entretenimiento, no solo son un pasatiempo; son más que eso, es una forma de expresión social integral, puesto que no solo expresa estar contento con los demás sino que expresa un aprendizaje de algo que hasta ahora le era desconocido, pero también cultiva valores, como la ayuda, el compartir, que son potencialidades que provoca cambios cualitativos en las relaciones que establece con otros niños y niñas (Suyon y Neira, 2017).

### **2.1.5. La comunicación un contexto sociomotriz**

Para entender el concepto de *comunicación sociomotriz* es necesario precisar qué es la comunicación. Según la Real Academia Española – RAE (2020), la comunicación es la “transmisión de señales mediante un código común al emisor y al receptor” (párr. 3). Cabe destacar que este es un proceso que se da entre dos o más personas, con el

único objetivo de transmitir un mensaje mediante un código determinado, y como lo afirmó la RAE (2020), es fundamental la presencia de un emisor (quien emite el mensaje) y un receptor (quien recibe el mensaje).

Es preciso señalar que dentro del contexto sociomotriz existen dos tipos de comunicación, a saber.

1. **Comunicación práctica directa:** es el medio que disponen los jugadores para comunicarse con los compañeros y con los adversarios (Martínez, 2015). Al respecto, Benavides et al. (2012) señalaron que esta comunicación admite dos modalidades: la comunicación motriz, esto es la comunicación que se origina entre participantes del mismo equipo, cuyo fin es cooperar en la actividad; y la contracomunicación motriz, que pretende intervenir e interrumpir la acción del adversario o de los participantes del equipo contrario. Ambas pueden combinarse ocasionalmente y determinar, en consecuencia, grandes tipos de comunicaciones motrices, como los que se pueden crear en contextos de juegos y/o deportes de cooperación, juegos y/o deportes de oposición, juegos y/o deportes de colaboración y oposición.
2. **Comunicación práctica indirecta:** la comunicación práctica indirecta está constituida por algunos modos de comunicación gestémica (con ayuda de gestos, postura, mímica, etc.), especialmente praxémica (con la ayuda de praxemas, que son acciones tácticas significativas: petición de pase, carrera oblicua, desmarque, etc.) (Parlebas, 2001).

El autor en mención se refirió a que la comunicación práctica indirecta es un código más complejo, por el cual se pueden transmitir diferentes mensajes de manera verbal o no verbal. Este tipo de comunicación se clasifica de la siguiente manera: comunicación lexémica, comunicación verbal que tiene un significado; comunicación gestémica, comunicación no verbal, la cual representa gestos simples y clásicos fácil de entender entre compañeros y adversarios; y comunicación praxémica, comunicación no verbal que tiene un valor táctico oculto entre compañeros, según la afinidad que exista

entre ellos y que busca retrasar o entorpecer la respuesta del rival. Estos tipos de comunicación se dan en un contexto sociomotriz más complejo, en donde entra en juego la táctica para cumplir el objetivo de la actividad, algo un poco más enfocado al deporte y la competición.

Resulta preciso señalar que poner énfasis en la comunicación sociomotriz permite comprender la clase de Educación Física y Salud desde otra perspectiva, es decir, donde el juego se ve como medio y no como fin, puesto que desarrollar un ejercicio solo para hacer cumplimiento de los Objetivos de Aprendizaje de las bases curriculares es un poco erróneo y apresurado, dado que se olvida que se está frente a seres humanos que generan aprendizaje con base en experiencias, y si no se les da la oportunidad ni el espacio para que puedan vivirlas, se pueden aumentar las posibilidades de que existan carencias en su proceso de enseñanza y aprendizaje.

Finalmente, es oportuno indicar que la comunicación sociomotriz, ya sea entre compañeros o adversarios, es fundamental. Esto, en primera instancia, debido al correcto desarrollo de la actividad desde un aspecto motriz; y segundo, pero no menos importante, para poner en práctica habilidades de interacción y comunicación, creando una base sólida en niños o niñas, para que puedan desenvolverse adecuadamente dentro y fuera del establecimiento educacional.

## **2.2. La Sociomotricidad en las Bases Curriculares de Educación Física y Salud**

Los integrantes de la Unidad de Currículum y Evaluación del Ministerio de Educación Chileno, (Mineduc), responsables de definir las nuevas Bases Curriculares de la Educación Física y Salud a implementarse en el año 2016, definieron que esta asignatura constituye “el centro de la educación escolar”, ya que, se enmarca en el “proceso de formación integral del ser humano” (Araya, 2015). Asociando que este nuevo enfoque entregue múltiples beneficios individuales y sociales a todos los estudiantes, reafirmando esto con la inclusión del término “Salud” en el nombre de la asignatura. En un contexto Nacional, esto responde a los problemas de sedentarismo que

enfrenta nuestro país. En efecto, la Encuesta Nacional de Salud de 2010 muestra que un 88,6% de la población mayor de 17 años tiene un comportamiento sedentario. Por su parte, el SIMCE realizado el año 2011 revela que sólo un 10% de los estudiantes tiene una condición física satisfactoria, mientras que el 20% tiene riesgo de contraer enfermedades cardiovasculares y cardiorrespiratorias.

“Para que la actividad física se transforme en un hábito, es necesario disponer de espacios y tiempos destinados para la práctica regular, durante la jornada escolar y fuera de ella”, así lo proponen los Planes y Programas de Estudio de la asignatura buscando disminuir los altos números de sedentarismo con el fin de fomentar un desarrollo integral de todos los estudiantes, viendo la palabra “integral” como un desarrollo de aspectos cognitivos, emocionales, físicos y sociales. Siguiendo esta misma línea, no es ilógico pensar que, para generar un hábito de actividad física en niños y niñas, además de disponer espacios y tiempo, sería interesante propiciar que ese espacio y tiempo se convierta en una experiencia agradable para los estudiantes, donde puedan moverse, jugar, participar y disfrutar de la clase de Educación Física y Salud.

En el mayor de los casos, la razón que un niño quiera salir a “jugar a la pelota”, no es el gasto energético que va a realizar, ni mejorar la técnica de conducción de balón, es porque lo hace con sus amigos, lo disfruta, lo pasa bien, y se convierte en una linda experiencia para él, lo que trae consigo una gran cantidad de beneficios, entre ellos un posible hábito de jugar fútbol (practicar actividad física). En este mismo sentido, la sociomotricidad toma un papel fundamental, debido a que el aspecto principal de esta temática es desarrollar la comunicación e interacción de los estudiantes mediante la cooperación, oposición y el trabajo en equipo en la clase. (lo que después se puede llevar y extrapolar al ámbito no formal). Por lo que un buen desarrollo de la sociomotricidad, se traduciría en buenas relaciones entre estudiantes y buena disposición de ellos a participar en las actividades.



Esto ya lo había planteado Parlebas en una conferencia realizada el año 1997 en el Centro de Alto Rendimiento Deportivo (CE.NA.R.D.) de Argentina, quien ya en ese entonces explicaba que “la salud es el bienestar, la alegría de vivir, es el placer de moverse. En este sentido el profesor de Educación Física se convierte en un profesor de salud, puesto que son ellos los que ofrecen a sus alumnos la ocasión de expandirse, de disfrutar, de sentir la alegría de jugar, de nadar y de bailar. Este es el aspecto positivo, pero no es la salud en el sentido habitual” (Parlebas, 1997).

Las actuales bases curriculares establecidas por el Mineduc, mencionan bastante los conceptos “desarrollo integral” y “formación integral” en sus Planes y Programas de Estudios, los cuales ayudarán al cumplimiento de esta importante misión. La formación integral que se describe busca que los estudiantes puedan enfrentar su futuro con todas las herramientas necesarias y participar de manera activa y responsable en la sociedad. Por otra parte, un desarrollo integral de la persona implica, necesariamente, considerar el ámbito personal, social, ético y en el aprendizaje. Para lograr los propósitos descritos en las Bases curriculares, estas tienen ocho énfasis temáticos, de los cuales para este seminario de titulación destacamos dos:

1. **Cooperación y trabajo en equipo:** En las actividades deportivas y pre-deportivas, la cooperación y el trabajo en equipo son la clave del éxito. En el ciclo básico, se espera que los estudiantes comprendan paulatinamente que los juegos deportivos requieren que se excluya el lucimiento individual en pos del equipo. Este valor también es fundamental para múltiples ámbitos de la vida. Si bien este énfasis describe de manera explícita uno de los aspectos a desarrollar por la sociomotricidad, esto se podría con orientaciones metodológicas para el desarrollo de estas actividades, que aseguren la eficiencia del proceso integral de enseñanza y aprendizaje en la clase de Educación Física y Salud.

2. **Conjunción de factores para una vida activa:** El desarrollo temprano y sistemático de la actividad física en todos los estudiantes de Chile contribuirá a generar una población más activa. Para lograr este propósito, es crucial que el ejercicio físico se constituya en un hábito duradero, lo que requiere que varios factores actúen de forma simultánea. Entre estos se encuentran los espacios físicos adecuados en la escuela y en la comunidad, los hábitos alimenticios saludables, el uso del tiempo libre, los profesores y, ciertamente, la voluntad de los alumnos y sus familias para considerar la actividad física como parte integral de una vida activa y saludable.

Se considera que la sociomotricidad, al incentivar el desarrollo de la comunicación e interacción de los estudiantes puede generar una disposición muy positiva a que los niños y niñas desde temprana edad quieran realizar actividad física, deporte y ejercicio físico, ya que, lo verían cómo una oportunidad de jugar, pasarla bien y disfrutar de actividades sociomotrices y no por beneficio fisiológico o el de mejorar la técnica o alguna cualidad física en especial, sino por la buena experiencia que significa para ellos.

Además, de los énfasis temáticos ya mencionados, las Bases Curriculares cuentan con tres ejes (Habilidades motrices básicas; Vida activa y saludable; y Seguridad, juego limpio y liderazgo).

Si bien, el presente trabajo beneficia el desarrollo de los tres ejes mencionados, el primer eje de Habilidades Motrices Básicas es al que más se enfoca la propuesta, debido a que los juegos sociomotrices están compuestos por actividades que involucran al 100% el uso y fortalecimiento de estas habilidades por parte de los estudiantes. En segundo lugar, el eje de Vida activa y saludable busca que los estudiantes sean capaces de participar en juegos recreativos y lúdicos mejorando así su condición física. Este eje pretende que en los años posteriores, los estudiantes aprendan a medir su frecuencia cardíaca y a monitorear el esfuerzo físico que realizan en diferentes actividades de forma autónoma. Básicamente, cómo lo dice el eje, se busca que los estudiantes puedan llevar

una vida activa y saludable, reconociendo los beneficios que tiene para su salud la práctica regular de actividad física en su tiempo libre.

Y por último se destaca el tercer eje que corresponde a “Seguridad, juego limpio y liderazgo”, el cual permite que los estudiantes puedan comprender las reglas y el desempeño de roles que tendrán en diferentes actividades dentro de la clase. Adicionalmente este eje apunta a que los estudiantes aprendan a enfrentar situaciones de juego acompañada de los distintos tipos de interacción que correspondan. En este mismo sentido se pretende que los alumnos y alumnas comprendan el valor del trabajo en equipo y lo importante que es para el cumplimiento de metas y objetivos, no sólo dentro de la clase, sino que también fuera de ella.

Dentro de los tres ejes mencionados, se desarrollan once objetivos de aprendizaje, que refieren a las habilidades, conocimientos y actitudes que buscan favorecer el desarrollo integral de los estudiantes.

**1. Habilidades:** Son capacidades para realizar tareas y solucionar problemas con precisión, se relaciona directamente con el “saber hacer” del estudiante. Desde un punto que le da énfasis a la formación integral de las personas, se considera interesante estimular un desarrollo de estas habilidades en un contexto sociomotriz, donde el plano psicomotriz, social y afectivo están fuertemente enlazadas y que podrían permitir al estudiante integrar, transferir y complementar estos aprendizajes desde temprana edad.

**2. Conocimientos:** Corresponden a conceptos e información específica sobre hechos, procesos, procedimientos y operaciones, dando base para desarrollar la capacidad de discernimiento y argumentación. Es necesario que el estudiante conozca, explique, relacione, aplique y analice determinados conceptos en diferentes disciplinas ayudando cómo base para el desarrollo de sus habilidades cognitivas.

**3. Actitudes:** Son disposiciones aprendidas para responder, de un modo favorable o no favorable, frente a objetos, ideas o personas que incluyen componentes afectivos, cognitivos y valorativos que inclinan a las personas a determinados tipos de

conducta. El éxito de los aprendizajes depende en gran medida de las actitudes y disposiciones de los estudiantes, por otra parte un desarrollo integral de la persona implica considerar el ámbito personal, social y ético en el aprendizaje (Currículum Nacional, s.f.).

Este documento detalla un conjunto de actitudes a desarrollar durante las clases, de las cuales se destacan:

- **Demostrar disposición a mejorar su condición física e interés por practicar actividad física de forma regular:** Similarmente a lo ya mencionado, la sociomotricidad intenta propiciar una experiencia positiva para los niños y niñas con el fin de generar una buena disposición de participar en la clase. Además de esto, el estudiante podría crear un hábito de practicar actividad física por la agradable sensación que le proporcionarían estas actividades sociomotrices y así beneficiarse de todos los efectos positivos que conlleva la práctica tener una vida activa y en movimiento.

- **Demostrar confianza en sí mismos al practicar actividad física:** El desarrollo de la autoestima y la confianza del estudiante en sí mismo es uno de los principales objetivos de la Educación Física y Salud. Y la sociomotricidad, al desarrollar la introyección, la comunicación y la interacción (Benavides et al., 2012) mediante actividades cooperativas y de trabajo en equipo, busca que los estudiantes se sientan partícipes, útiles e importantes para el cumplimiento de este objetivo. Esto podría fomentar el respeto y aumentar la confianza en sí mismos dentro y fuera de la clase.

- **Demostrar disposición a trabajar en equipo, colaborar con otros y aceptar consejos y críticas:** El trabajo en equipo y la colaboración son clave para alcanzar los objetivos de aprendizaje de la asignatura. Así se definen en el documento, lo que deja en claro de manera muy explícita la importancia que tiene trabajar estos aspectos, casualmente la sociomotricidad busca estimular o fortalecer los distintos tipos de comunicaciones verbales y no verbales que favorecen directamente este trabajo cooperativo entre estudiantes, favoreciendo directamente al desarrollo y la ejecución de esta actitud mencionada.

Todas estas orientaciones y sugerencias teóricas mencionan de manera implícita la importancia del desarrollo de la sociomotricidad en las clases de Educación Física y Salud, pero los planes y programas de estudio no ofrecen un complemento metodológico o un aporte en el cual los profesores puedan apoyarse para desarrollar de manera eficiente esta estrategia. Si bien las bases curriculares no tienen la obligación de entregar este material u orientaciones, se considera que presentar una propuesta de este tipo puede resultar bastante útil para aportar al cumplimiento del nuevo enfoque de la asignatura, que permita un desarrollo integral de los estudiantes y así favorecer el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro de la clase.

### **2.3. Antecedentes sobre investigaciones relacionadas a la Sociomotricidad**

Existen diversas investigaciones en relación con la sociomotricidad y su aplicabilidad en diferentes áreas de desarrollo en niños y niñas en distintas etapas de sus vidas. Gracias a estas investigaciones fue posible formarse una idea bastante clara con respecto al concepto de *sociomotricidad*, comprendiendo así cuál es su finalidad y cómo este tipo de propuestas pueden aplicarse a una determinada población. En este sentido, a continuación, se exponen algunos de los trabajos más relevantes que se asemejan a la temática abordada en este estudio.

En primer lugar, Sánchez (2019), en su trabajo de investigación titulado “La sociomotricidad para el fortalecimiento de las habilidades sociales en niños de básica primaria”, tuvo como objetivo demostrar la influencia que puede tener la acción sociomotriz en las clases de Educación Física para fortalecer las habilidades sociales de los niños. Mediante citas y evidencias con bastante peso argumentativo, el autor pretendió revelar que la sociomotricidad, en un contexto de espacio-tiempo, lo más parecido a un juego, proporciona una oportunidad propicia para el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de escuela primaria; siendo estas habilidades sociales las que ayudan a crear un buen ambiente de convivencia escolar y dentro de la misma sociedad, puesto que una persona que ha adquirido habilidades sociales,

seguramente siempre será aceptada por el mundo que lo rodea, impulsando así su proyecto de vida.

El autor concluyó que es posible fortalecer las habilidades sociales en los niños de básica primaria desde las instituciones educativas, siempre y cuando se integren juegos donde los estudiantes participen y fortalezcan sus habilidades, siendo el juego una de las actividades preferidas de los niños, dado que estos aprenden de una forma natural, adquiriendo conocimientos en un contexto agradable, cómodo y divertido.

En segundo lugar, Benavides et al. (2012), por medio de su estudio titulado “La sociomotricidad como propuesta didáctica de la educación física para disminuir la discriminación de género, en el Colegio Nacional Nicolás Esguerra, jornada nocturna, ciclo 5”, buscaron implementar una propuesta didáctica desde la clase de Educación Física, con el fin de permitir que los estudiantes experimentaran un mejor ambiente, reduciendo las manifestaciones de discriminación de género, y utilizando para ello la herramienta de sociomotricidad. No obstante, de manera previa, se propusieron identificar las manifestaciones de discriminación de género en el Colegio Nacional Nicolás Esguerra, para así presentar una propuesta didáctica con base en la sociomotricidad. Lo anterior, con el objetivo de disminuir estas manifestaciones de género entre los estudiantes y, por último, definir la incidencia de la aplicación de esta propuesta en las manifestaciones de discriminación de género entre estudiantes.

Para dicho propósito, los autores inicialmente aplicaron una encuesta a todos los estudiantes del Colegio Nacional Nicolás Esguerra (jornada nocturna), a nivel social, de actividad física y salud; con el fin de identificar las diferentes problemáticas (principalmente conductas de agresión, violencia, intimidación robos y discriminación) que tienen lugar dentro del establecimiento. Después, se aplicó una encuesta para determinar específicamente cuáles eran los problemas de discriminación que se presentan en el establecimiento. Finalmente se diseñó e implementó una propuesta sociomotriz desde la clase de Educación Física, con el fin brindar una solución a lo evidenciado en las encuestas. Mediante cuatro fases se testaron 22 sujetos, 10 mujeres

con un promedio de 18 años y 12 hombres con un promedio de 21 años. Estas cuatro fases fueron de carácter exploratoria, descriptiva, proyectiva y confirmativa.

De esa manera, los resultados arrojaron que la propuesta didáctica tuvo una disminución significativa y una mejoría en las relaciones interpersonales y, en consecuencia, en el ambiente escolar; puesto que, al iniciar la práctica docente en la institución, los niveles de violencia verbal y física eran elevados y tenía una mayor evidencia durante la clase de Educación Física. Bajo dicho contexto, la sociomotricidad se asumió como una herramienta fundamental para el proceso y la disminución de las diferentes manifestaciones de discriminación entre los estudiantes, aportando un ambiente agradable, cómodo y divertido, en donde hombres y mujeres pueden olvidarse de las diferencias construidas por la sociedad que los hacen denigrarse, agredirse y violentarse, y para que puedan compartir un mismo color de camiseta, un mismo balón, una misma regla, un mismo código de comunicación, y así mejorar el ambiente escolar en el Colegio Nacional Nicolás Esguerra, jornada nocturna, ciclo 5.

En tercer lugar, se encontró la investigación de Calcina (2017), titulada “La sociomotricidad y su influencia en el pensamiento estratégico de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Educación Física Lampa – año 2017”, cuyo objetivo consistió en analizar el nivel de influencia de la sociomotricidad en el pensamiento estratégico de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Educación Física. Los resultados demostraron que la sociomotricidad es una muy buena iniciativa para el desarrollo de pensamiento estratégico de los estudiantes durante las prácticas deportivas y las sesiones de clases de Educación Física. Asimismo, se evidenció una mejora en las habilidades motrices, cognitivas, afectivo-emocionales, relaciones interpersonales, y la toma de decisiones durante la práctica deportiva y la clase de Educación Física.

Como conclusión, el autor recomendó que la sociomotricidad sea incluida en el currículum nacional de Perú, además de incentivar la participación de los estudiantes, con el fin de generar cambios positivos en la convivencia mediante interacciones que se

dan en estas actividades grupales. Con base en esto, se refuerza la idea de que la sociomotricidad no solo brinda un espacio de juego y diversión para niños y niñas en un contexto educativo, sino que impulsa el fortalecimiento de habilidades y aspectos fundamentales para un desarrollo integral del ser humano.

La información recopilada con los antecedentes explicitados en este marco teórico permitió sustentar una propuesta sociomotriz para el desarrollo de distintas habilidades. Si bien los trabajos expuestos no se contextualizan en el proceso educativo como tal, la investigación de Calcina (2017) fue la que más se aproximó a ese escenario, puesto que los resultados demuestran una interesante mejora en el desarrollo de habilidades motrices, cognitivas y afectivas en la práctica deportiva y en la clase de Educación Física. A su vez, los trabajos mencionados aportaron una base sólida para seguir investigando sobre la temática; en este caso, implementar una propuesta didáctica de sociomotricidad para complementar los programas de estudios de Educación Física y Salud, con la intención de contribuir al proceso de enseñanza-aprendizaje y al desarrollo integral de los estudiantes, como lo sugiere el currículum actual de la asignatura.

## **CAPÍTULO III. METODOLOGÍA**

### **3.1. Metodología de la investigación**

En el presente capítulo se exponen los lineamientos y fases que permitieron realizar los procesos investigativos, en función de lograr atender a los objetivos establecidos y alcances propuestos en este estudio.

### **3.2. Alcances de la investigación**

Este trabajo investigativo se enmarcó en una investigación proyectiva, por ende, en lo que concierne a los alcances de la investigación, se pretendió indagar e identificar las características de la sociomotricidad, con el fin de diseñar una propuesta para mejorar su aplicación en las intervenciones pedagógicas de la asignatura de Educación Física, considerando a los actores principales que se ven beneficiados. Tal como indicó



Hurtado (2000), “la investigación proyectiva se ocupa de cómo deberían ser las cosas, para alcanzar unos fines y funcionar adecuadamente”.

### **3.3. Diseño de la investigación**

En la elaboración del diseño de la investigación se distinguieron dos momentos. El primero se ejecutó mediante un diseño documental cualitativo, el cual se centró en la recopilación y revisión de documentos contenedores de información relevante para la investigación, tal como señaló Arias (2012):

Un proceso basado en la búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de datos secundarios, es decir, los obtenidos y registrados por otros investigadores en fuentes documentales: impresas, audiovisuales o electrónicas. Como en toda investigación, el propósito de este diseño es el aporte de nuevos conocimientos. (p. 27)

Finalmente, en el segundo momento de la investigación, se identificó un diseño proyectivo, cuya elaboración se constituyó en el desarrollo de un modelo o propuesta, que tuvo como objetivo solucionar problemas o necesidades de tipo práctico (Córdoba y Monsalve, s.f).

### **3.4. Técnicas de investigación**

Al ser una investigación de diseño documental, las técnicas de investigación que se utilizaron para llevar a cabo los procesos investigativos fueron el análisis y recopilación bibliográfica, de las cuales se pueden evidenciar los siguientes procedimientos:

- Establecer bases de información con el fin de extraer evidencia y datos confiables.
- Revisión de documentos curriculares del Mineduc y evidenciar bibliografía expuesta por otros autores.

- Clasificación de la información y datos obtenidos, en aras de responder a los objetivos planteados en la investigación.

Las acciones realizadas permitieron desarrollar en congruencia los capítulos definidos en la investigación y, a su vez, responder a la necesidad del problema planteado.

### **3.5. Procedimientos**

En este apartado se exponen y describen las fases que posibilitaron desarrollar el presente documento:

a) **Fase de delimitación y formulación del problema:** El objetivo se centró en obtener información que sustentara las acciones proyectivas a realizar, con el propósito de responder eficazmente a la necesidad detectada. Lo anterior, en virtud de contribuir a la mejora de la intervención pedagógica de los docentes de la asignatura de Educación Física y Salud.

b) **Fase de revisión bibliográfica:** Su desarrollo estuvo marcado por la descripción de la situación a mejorar y la justificación del proyecto, con el fin de sustentar la necesidad de elaborar el presente documento.

c) **Fase de codificación:** En esta fase se llevó a cabo el orden de los conceptos clave, teorías y propósito de autores en sus investigaciones, con el objetivo de lograr filtrar la información obtenida, rescatando lo relevante y útil para el desarrollo de este estudio.

d) **Fase de análisis:** Esta fase fue de suma importancia, debido a que permitió sintetizar y estructurar la información obtenida en los procesos anteriores. Asimismo, posibilitó orientar la investigación al producto final, el cual se desarrolló en la fase proyectiva.

e) **Fase proyectiva:** Esta fase permitió compendiar la información ya filtrada, y otorgarle una orientación, que va en función de aportar una estrategia

complementaria, a la labor pedagógica del docente en la clase de Educación Física y Salud.

## **CAPÍTULO IV. PROPUESTA DE JUEGOS SOCIOMOTRICES**

### **4.1. Introducción**

A través de diversos trabajos presentados en los antecedentes de investigación y una extensa revisión de los Planes y Programas de estudio de la asignatura de Educación Física y Salud expuestos en las Bases Curriculares del Mineduc, se buscó diseñar una propuesta didáctica de juegos sociomotrices, con la intención de complementar metodológicamente estos programas y cumplir con las orientaciones de aprendizajes que ofrece el documento curricular, para así desarrollar esta temática en un contexto educativo.

En este sentido, la propuesta didáctica se contextualiza a un 1er año básico, puesto que son los Objetivos de Aprendizaje de este nivel los más adecuados para implementar estos juegos y aplicarlos progresivamente en los niveles superiores. Además, se espera que, en un contexto educativo, estos juegos puedan generar una buena relación en el grupo curso, favoreciendo un ambiente de trabajo en equipo para niños y niñas mediante la empatía, respeto y compañerismo, beneficiando el proceso de enseñanza y aprendizaje y su desarrollo holístico como personas.

### **4.2. Fundamentación**

La creación de esta propuesta se sustenta en tres aspectos esenciales:

1. **Propuesta sociomotriz de Pierre Parlebas:** Este autor, en su libro *Juegos, deporte y sociedad*, (2001) hizo alusión al concepto de *acción sociomotriz*, entendido como una interacción entre un individuo y otro, que se da especialmente en los juegos y deportes colectivos. En ese orden, presentó dos grupos:

1.1. **Interacción sociomotriz de antagonismo:** Cuando los juegos y deportes contemplan adversarios.

1.2. **Interacción sociomotriz de cooperación:** Cuando, por el contrario, los participantes se complementan y auxilian durante la actividad.

Así las cosas, se puede incluir un tercer grupo, el cual combina los dos anteriores y presenta un tipo de interacción más complejo:

1.3. **Interacción sociomotriz de cooperación y antagonismo:** Corresponde a juegos o deportes que contemplan un trabajo en equipo y una rivalidad al mismo tiempo, lo que se traduce en la presencia de compañeros y adversarios en un mismo espacio. Por ejemplo, un tres vs. tres, o un cinco vs. cinco.

Esta propuesta sociomotriz de Parlebas (2001) apunta más al desarrollo de niños y niñas en un contexto deportivo, por lo que es oportuno utilizarla solo como un criterio de participación sociomotriz, y no como un criterio absoluto para el desarrollo de los juegos, puesto que esta propuesta tiene un fin más lúdico y didáctico en relación con los aspectos pedagógico de la clase de Educación Física y Salud.

2. **Antecedentes de la investigación:** Estos antecedentes brindaron conclusiones bastantes prometedoras, principalmente los trabajos de Calcina (2017) y Benavides et al. (2012), teniendo en cuenta que fue posible obtener resultados muy positivos en relación con la sociomotricidad y su influencia en el pensamiento estratégico de estudiantes, entendiendo la sociomotricidad como propuesta didáctica para disminuir la discriminación de género. Si bien estas propuestas tuvieron éxito en su aplicación, ninguna describió de manera metodológica y/o secuencial el cómo realizar estas actividades en la clase de Educación Física y Salud. Por su parte, Sánchez (2019) hizo alusión a las orientaciones del Ministerio de Educación de Colombia (MEN) y la importancia que le dan de manera implícita a la sociomotricidad, debido a que no existe un

plan que describa cómo desarrollar pedagógicamente esta temática en la clase de Educación Física.

- 3. Bases Curriculares de la asignatura de Educación Física y Salud:** Los Planes y Programas de estudios del Mineduc detallan de manera implícita la importancia de la sociomotricidad en el desarrollo de los estudiantes, exaltando el trabajo en equipo, la cooperación y la comunicación como principales elementos socializadores en el contexto de la clase de Educación Física y Salud. Además, se plantea la idea de que, a través del juego, los niños y niñas deben aprender a respetarse, intercambiar ideas, compartir puntos de vistas, plantear discrepancias, lograr acuerdos y aceptar resultados, dado que el juego es un espacio ideal para entregar libertad al estudiante, donde pueda experimentar, crear y reinventarse continuamente. Pero, por otro lado, estos programas no aseguran el cumplimiento de la temática mediante Objetivos de Aprendizaje, juegos o actividades, ni tampoco presentan material metodológico ni herramientas concretas, que permitan a los docentes de la asignatura apoyarse para desarrollar la sociomotricidad en la clase de Educación Física y Salud.

Como resultado de estos criterios, antecedentes, orientaciones y sugerencias, se buscó formular una propuesta didáctica de juegos sociomotrices que favorezca el proceso de enseñanza y aprendizaje desde un punto de vista holístico, sustentada en la falta de información y herramientas que entrega el currículum chileno a los profesores de la asignatura de Educación Física y Salud, asegurando el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje que presentan los programas de estudios del Mineduc, contribuyendo así al desarrollo integral de los niños y niñas dentro y fuera del establecimiento educacional.

#### **4.3. Forma de presentación de los juegos**

Con respecto a la presentación de los juegos, Guitart (1990) como se citó en Concha (2014) hizo alusión “al papel del educador en un juego dirigido, quien observa, coordina, organiza, motiva, revisa, ayuda y corrige”. Es por esto por lo que se consideró

proponer un criterio de presentación metodológica clara y precisa, otorgándole un enfoque sociomotriz a los Objetivos de Aprendizaje presentes en los Planes y Programas de estudio de la asignatura.

Este criterio comprende las siguientes fases:

- **Fase 1: Adaptación del juego:** Para que la actividad se desarrolle de forma correcta, esta se debe planificar, contextualizar y adaptar al nivel que se quiera trabajar en relación con la edad, el tiempo y las capacidades de los estudiantes según el curso que corresponda. No obstante, los juegos presentados ya están contextualizados según el nivel y el objetivo de aprendizaje correspondiente que se desea trabajar. La intención de esto es que la actividad responda de manera lógica y coherente a la necesidad de la clase; por ejemplo, si el juego es un deporte adaptado, por ejemplo, el fútbol, y se modifica el espacio y el número de integrantes, pero contempla reglas y estrategias específicas, aplicarlo a niños de 6 o 7 años que corresponden a un 1ero básico sería un poco irracional e innecesario, ya que este tipo de actividades se debe desarrollar progresivamente desde lo más básico y a lo más complejo. Por ello, se describe metodológicamente cómo se debe trabajar la sociomotricidad en niños de 1ero básico y su posible aplicación contextualizada a un 2do básico.
- **Fase 2: Explicación del juego:** El docente presenta el juego y explica de manera clara y burda de qué trata, y da a conocer el objetivo principal y las reglas de este. El tiempo de juego es determinado bajo el criterio del docente, esto varía según la función que se le dará a la actividad, por ejemplo, no es lo mismo utilizar un juego para un calentamiento, que un juego adaptado para la enseñanza de algún deporte específico, es por eso que dentro de la propuesta se describe un tiempo de referencia en el cuál se debería desarrollar el juego sin inconvenientes. También, si es necesario, el docente debe demostrar la ejecución correcta de la actividad, o simplemente seleccionar a un estudiante para que lo pueda realizar.

- **Fase 3: Variantes:** Si la actividad no se desarrolla de buena forma, el docente debe considerar realizar una variante metodológica, esto es, cambiando algunos aspectos del juego con la intención de facilitar la tarea y, de esa manera, incrementar el grado de implicación en los estudiantes. No se recomienda aumentar la complejidad del juego de una forma precipitada, puesto que puede originar un fin más competitivo que participativo, perjudicando la ejecución correcta de la actividad, a menos que se note demasiada facilidad en su ejecución, lo que podría ocasionar aburrimiento en los estudiantes. Por otro lado, se considera una variante progresiva para la aplicación contextualizada a un 2do básico. Los cambios correspondientes en esta variante asumen un nivel de desarrollo cognitivo, psicológico y motriz mayor al de un 1ero básico, por lo que normalmente la actividad sufre diversas modificaciones como, por ejemplo: aumentar el grado de complejidad de la tarea, el número de participantes, dar una mayor responsabilidad al estudiante, exigir una mayor capacidad de resolución de problemas, entre otras.
- **Fase 4: Cumplimiento de objetivos:** El docente, mediante la observación, deberá controlar el cumplimiento de los objetivos del juego, principalmente el objetivo sociomotriz. Este objetivo se mide mediante tres capacidades, a saber:
  - Introyección, la cual representa la capacidad del estudiante de interpretar y asimilar todo estímulo que exista a su alrededor, principalmente el comportamiento de sus compañeros y compañeras, para que así lo pueda manifestar a través de su acción motriz mediante su participación en el juego.
  - Interacción, la cual representa la acción y reacción del estudiante con uno o más compañeros, demostrando así su disposición, empatía, respeto, deportividad y liderazgo, entre otras habilidades más. Todo eso se verá reflejado en la participación activa del estudiante en el juego.
  - La comunicación, la cual se ve reflejada en las decisiones que toma el estudiante, ya sea con base en un mensaje verbal o no verbal de su compañero

o adversario; por ejemplo, si el estudiante “x” tiene el balón en un juego de tres contra tres, cuya finalidad es mantener la posesión del móvil, y el estudiante “y”, el cual corresponde al equipo contrario se para frente a él, el estudiante “x” recibirá el mensaje de que ese espacio está cubierto por el estudiante “y”, mismo mensaje que quiere transmitir el estudiante “y”, cuyo objetivo es recuperar el móvil. Es por esto por lo que se debe prestar mucha atención a la manera en que se comunican y qué tipos de comunicación utilizan los estudiantes en un juego determinado, puesto que esto brinda información interesante acerca de cómo ven y perciben distintos estímulos de su entorno.

- **Fase 5: Reflexión:** Al finalizar la actividad el docente se reunirá con los estudiantes, con el objetivo de analizar las acciones realizadas dentro del juego, poniendo énfasis en las habilidades comunicativas, mediante una batería de preguntas introspectivas, de las cuales de acuerdo al tiempo y contexto podrá elegir o considerar la formulación de otras.

#### 4.4. Formato para la presentación de Juegos Sociomotrices.

A continuación, se presenta el formato de presentación de dos juegos que consideran los elementos y fases explicadas anteriormente.

**Tabla N°1. Presentación de juegos sociomotrices**

<b>Juego Nro. 1</b>	
<b>Nombre:</b>	El piso es lava.
<b>Objetivo de aprendizaje</b>	OA1 (1ro Básico): Demostrar habilidades motrices básicas de locomoción, manipulación y estabilidad en una variedad de juegos y actividades físicas, como saltar con dos pies consecutivamente en una dirección, lanzar un balón hacia un compañero, caminar y correr



	consecutivamente, lanzar y recoger un balón, caminar sobre una línea manteniendo el control del cuerpo, realizar suspensiones, giros y rodadas o volteos.
<b>Eje temático</b>	Habilidades motrices básicas.
<b>Tipo de interacción sociomotriz</b>	Cooperación.
<b>Tiempo</b>	Diez minutos
<b>Espacio</b>	Multicancha o espacio abierto.
<b>Materiales</b>	Una pelota de esponja.
<b>Descripción</b>	La clase forma un círculo sobre la mitad de la cancha, el profesor le entrega un balón en las manos a cualquier estudiante y este lo irá pasando en la dirección que se le indique, para que sus compañeros y compañeras hagan lo mismo, con el fin de que el balón no toque el suelo en ningún momento.
<b>Reglas</b>	El profesor es quien determina la dirección y la velocidad de entrega y recepción del balón. Si el balón se cae, este debe volver a las manos de quien lo entregó, para que se retome la actividad.
<b>Variante(s) metodológica(s)</b>	<p>Si la cantidad de estudiantes es superior a 10, se pueden formar diferentes grupos de esa cantidad, para aumentar el tiempo de participación activa de cada niño y niña.</p> <p>Si se observa que la actividad se desarrolla de forma exitosa, puede variar la forma en que se entrega y se recibe el balón, por ejemplo: manipular (entregar y recibir) el balón solo con la mano derecha.</p> <p>Se pueden agregar uno o dos balones extras a la actividad, siempre y cuando el profesor lo estime necesario.</p>
<b>Variante progresiva</b>	OA1 (2do Básico): Demostrar habilidades

	<p>motrices básicas de locomoción, manipulación y estabilidad en diferentes direcciones, alturas y niveles, como saltar de forma continua en un pie y luego en el otro; botear un balón mientras camina, mantener el equilibrio sobre una base a una pequeña altura, realizar suspensiones, giros y rodadas o volteos.</p> <p><b>Nueva descripción del juego:</b></p> <p>La clase forma un círculo sobre la mitad de la cancha con una distancia de 1 o 2 metros aproximadamente entre compañeros y compañeras. El profesor entrega un balón a cualquier estudiante y este lo irá lanzando a su compañero o compañera en la dirección que se le indique, girando el cuerpo de forma que el lanzamiento y la recepción del balón se hagan frente a frente.</p> <p><b>Reglas:</b></p> <p>El profesor es quien determina la dirección y la velocidad de entrega y recepción del balón. Si el balón se cae, este debe volver a las manos de quien lo entregó, para que se retome la actividad.</p> <p><b>Variante(s) metodológicas(s):</b></p> <p>Si la cantidad de estudiantes es superior a 10, se pueden formar diferentes grupos de esa cantidad, para aumentar el tiempo de participación activa de cada niño y niña.</p> <p>Si se observa que la actividad se desarrolla de forma exitosa, puede variar la forma en que se entrega y se recibe el balón, por ejemplo: manipular (lanzar y recibir) el balón solo con la mano derecha, o saltar y lanzar el balón en el aire a su compañero o compañera.</p>
--	---

	Asimismo, se pueden agregar uno o dos balones extras a la actividad, siempre y cuando el profesor lo estime necesario.
<b>Objetivo motriz</b>	Ejecutar una correcta entrega y recepción del balón.
<b>Objetivo sociomotriz</b>	<p><b>Introyección:</b> que el estudiante reconozca su valor dentro del juego, siendo consciente de lo importante que es para el equipo y para el desarrollo de la actividad.</p> <p><b>Interacción:</b> que el estudiante logre participar activamente en el juego, observando las siguientes conductas en él:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Entrega y recibe el balón de forma correcta.</li> <li>● Demuestra intención en entregar y recibir el balón de buena forma.</li> <li>● Demuestra estar atento a las consignas que entrega el profesor y a cualquier inconveniente en relación con la actividad.</li> <li>● Motiva y anima a sus compañeros y compañeras a realizar la actividad.</li> </ul> <p><b>Comunicación:</b> observar qué códigos se utilizaron para comunicarse entre compañeros y si esos códigos resultaron de manera exitosa.</p>
<b>Reflexión</b>	<p>El estudiante debe responder a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● ¿Cómo se sintió dentro de la actividad?</li> <li>● ¿Qué sintió durante la actividad?</li> <li>● ¿Sintió algún tipo de</li> </ul>

	<p>dificultad para realizar la actividad?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué aprendió en la actividad?</li> </ul>
--	--

<b>Juego Nro. 2</b>	
Nombre:	Diez pases
Objetivo de aprendizaje	OA3 (1ro Básico): Practicar una amplia gama de juegos con y sin oposición, con y sin colaboración, de persecución, individuales y colectivos.
Eje temático	Habilidades motrices básicas.
Tipo de interacción sociomotriz	Cooperación y antagonismo.
Tiempo	Diez minutos
Espacio	Multicancha o espacio abierto.
Materiales	Un balón pequeño o de goma y petos para diferenciar entre equipos.
Descripción	<p>Se forman 3 equipos:</p> <p>Equipo n.º 1: 3 personas. Equipo n.º 2: 3 personas. Equipo n.º 3: 3 personas.</p> <p>Los equipos n.º 1 y 2 tendrán un balón y deberán mantener la posesión de este mediante lanzamiento y recepción, sin que el móvil toque el suelo en ningún momento. Por otro lado, el equipo n.º 3 deberá intentar recuperar el balón como sea posible.</p>
Reglas	Si el equipo n.º 3 recupera el balón, se origina el siguiente cambio de roles: los equipos n.º 1 y 3 tendrán que mantener la posesión del móvil; mientras que el equipo n.º 2 intentará recuperarlo. Si el equipo n.º

	<p>2 recupera el balón, los equipos n.º 2 y 3 intentarán mantener la posesión del balón; mientras que el equipo n.º 1 intentará recuperarlo, y así sucesivamente, siguiendo este patrón:</p> <p>Primeramente, juegan: 1 y 2 vs. 3.      Cuando recupera el equipo n.º 3, juegan: 1 y 3 vs. 2.      Cuando recupera el equipo n.º 2, juegan: 2 y 3 vs. 1.      Cuando recupera el equipo n.º 1, juegan: 1 y 2 vs. 3.</p> <p>Para recuperar el balón solo se puede interceptar un pase o tomar el balón cuando este se encuentre en el suelo. Ningún estudiante puede quitar el balón de las manos de otro.</p> <p>Si un estudiante de “x” equipo lanza o se le escapa el balón fuera del espacio permitido, el balón se le entregará al equipo contrario, para que este pueda comenzar a jugar desde donde salió el balón.</p>
<p>Variante(s) metodológica(s)</p>	<p>Primeramente, se puntuará a la dupla que logre realizar 5 pases, pero si se observa facilidad en el desarrollo del juego, el número de pases esperados irá aumentando a 10, 15 o 20, según lo estime necesario el docente. Idealmente no irá bajando, puesto que aumentar el número de pases entregará el mensaje de que el estudiante lo está haciendo bien y, por tanto, se le estará agregando más complejidad a la actividad.</p> <p>Las duplas son las siguientes:</p> <p>Dupla de equipos n.º 1 y 2.      Dupla de equipos n.º 2 y 3.      Dupla de equipos n.º 1 y 3.</p>
<p>Variante progresiva</p>	<p>OA 3 (2do Básico): Practicar una amplia</p>

	<p>gama de juegos con y sin oposición, con y sin colaboración, de persecución, individuales y colectivos.</p> <p><b>Nueva descripción del juego:</b> Se forman 2 equipos:</p> <p>Equipo n.º 1: 6 integrantes. Equipo n.º 2: 6 integrantes.</p> <p>El equipo n.º 1 tendrá que mantener la posesión del balón mediante lanzamiento y recepción, sin que el móvil toque el suelo en ningún momento; mientras que el equipo n.º 2 tendrá que intentar recuperar el balón.</p> <p><b>Reglas:</b></p> <p>Si el equipo n.º 2 recupera el balón, se produce un cambio de roles, lo que ocasionará que el equipo n.º 1 intente recuperar el balón; mientras que el equipo n.º 2 hará lo posible por mantener la posesión de este.</p> <p>Para recuperar el balón solo se puede interceptar un pase o tomar el balón cuando este se encuentre en el suelo. Ningún estudiante puede quitar el balón de las manos de otro.</p> <p>Si un estudiante de “x” equipo lanza o se le escapa el balón fuera del espacio permitido, el balón se le entregará al equipo contrario, para que este pueda comenzar a jugar desde donde salió el balón.</p> <p><b>Variante metodológica:</b></p> <p>Primeramente, se puntuará al equipo que logre realizar 5 pases, pero si se observa facilidad en el desarrollo del juego, el número de pases esperados irá aumentando</p>
--	---

	a 10, 15 o 20, según lo estime necesario el docente. Idealmente no irá bajando, puesto que aumentar el número de pases entregará el mensaje de que el estudiante lo está haciendo bien y, por tanto, se le estará agregando más complejidad a la actividad.
Objetivo motriz	Ejecutar correctamente un pase a su compañero o compañera de equipo.
Objetivo sociomotriz	<p><b>Introyección:</b> que el estudiante logre interpretar o comprender correctamente el papel del equipo durante el juego, esto es, mantener posesión del balón o recuperación del balón.</p> <p><b>Interacción:</b> que el estudiante logre participar activamente en el juego, observando las siguientes conductas en él:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Entregar el balón.</li> <li>● Intentar entregar el balón.</li> <li>● Recibir el balón.</li> <li>● Intentar recibir el balón.</li> <li>● Recuperar el balón.</li> <li>● Intentar recuperar el balón.</li> <li>● Ayudar al compañero en una situación de desventaja numérica.</li> <li>● Arrastrar marca.</li> <li>● Pedir el balón.</li> <li>● Desmarcarse para recibir un pase.</li> </ul> <p><b>Comunicación:</b> observar qué códigos utilizó para comunicarse entre compañeros y adversarios, y si esos códigos resultaron de manera exitosa.</p>
Reflexión	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ¿Cómo se sintió dentro de la actividad?</li> <li>● ¿Qué sintió durante la actividad?</li> <li>● ¿Sintió algún tipo de dificultad para realizar la actividad?</li> <li>● ¿Qué aprendió en la actividad?</li> </ul>

Juego Nro. 3	
<b>Nombre:</b>	La adivinanza
<b>Objetivo de aprendizaje trabajado</b>	OA5 (1ro Básico): Ejecutar movimientos corporales, expresando ideas, estados de ánimo, y emociones en variados espacios y a diferentes ritmos.
<b>Eje temático</b>	Habilidades motrices básicas.
<b>Tipo de interacción sociomotriz</b>	Cooperación.
<b>Tiempo</b>	Diez minutos
<b>Espacio</b>	Multicancha o espacio abierto.
<b>Materiales</b>	Ninguno.
<b>Descripción</b>	Los estudiantes forman grupos de tres personas, uno de los integrantes de cada grupo tratará de representar un concepto, animal, profesión y oficio mediante mímica; mientras que los otros dos compañeros intentarán adivinar el concepto, animal, profesión u oficio que corresponda.
<b>Reglas</b>	El estudiante que realiza la mímica no puede hablar en ningún momento. Los dos estudiantes que no hacen mímica tienen cinco intentos para adivinar el concepto, animal, profesión. No se puede usar ningún material para desarrollar la mímica.
<b>Variante(s) metodológica(s)</b>	Si se observa una seria dificultad para desarrollar el juego, se cambiará el concepto, animal, profesión u oficio por una acción concreta, por ejemplo: el estudiante debe representar una lucha de espadas. Se piensa que para los estudiantes es más fácil representar y adivinar una acción en concreto que un concepto, animal, profesión u oficio.



<p><b>Variante progresiva</b></p>	<p>OA5 (2do Básico): Ejecutar movimientos corporales, expresando sensaciones, ideas, estados de ánimo y emociones en variados espacios y a diferentes ritmos e intensidades.</p> <p><b>Nueva descripción del juego:</b></p> <p>Los estudiantes forman grupos de seis personas, tres de los integrantes de cada grupo imitan una escena de una película, serie o dibujo animado mediante mímica; mientras los otros tres compañeros o compañeras deberán adivinar el nombre de la película, serie o dibujo animado que corresponda.</p> <p><b>Reglas:</b></p> <p>Los estudiantes que realizan la mímica no pueden hablar en ningún momento. Los tres estudiantes que no hacen mímica tienen cinco intentos para adivinar el concepto, animal, profesión. No se puede usar ningún material para desarrollar la mímica.</p> <p><b>Variante metodológica:</b></p> <p>Si se observa dificultad para desarrollar el juego, se cambiará la película, serie o dibujo animado por un concepto, animal, profesión u oficio. Se piensa que para los estudiantes es más fácil representar y adivinar una acción en concreto más simple que una escena de película, serie o dibujo animado.</p>
<p><b>Objetivo motriz</b></p>	<p>Representar conceptos, animales, profesiones u oficios mediante mímica y expresión corporal.</p>
<p><b>Objetivo sociomotriz</b></p>	<p><b>Introyección:</b> que el estudiante logre comprender y asimilar el objetivo de la actividad.</p>

	<p><b>Interacción:</b> que el estudiante logre participar activamente en el juego, observando las siguientes conductas en él:</p> <p>Comprende su rol en el juego.</p> <p>Demuestra respeto al no interrumpir, fastidiar o burlarse de algún compañero o compañera.</p> <p>Demuestra liderazgo al actuar como ejemplo para los demás, motivando y alentando a sus compañeros para que no tengan vergüenza en el desarrollo del juego.</p> <p><b>Comunicación:</b> que el estudiante demuestre comunicación asertiva con sus compañeros, ya sea para planificar la mímica, o para adivinar la película, serie o dibujo animado representado.</p>
<p><b>Reflexión</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo se sintió dentro de la actividad?</li> <li>• ¿Qué sintió durante la actividad?</li> <li>• ¿Sintió algún tipo de dificultad para realizar la actividad?</li> <li>• ¿Qué aprendió en la actividad?</li> </ul>

## **CAPÍTULO V. CONCLUSIONES**

Una vez que se ha cumplido con lo determinado por los objetivos para el desarrollo de esta investigación, el equipo de trabajo concluye que la idea para una implementación de una propuesta didáctica, con un formato de presentación de juegos para desarrollar la sociomotricidad en la clase de Educación Física y Salud, es una interesante alternativa que aportará a los objetivos que persigue el currículum nacional, en especial para complementar el nuevo enfoque que se le quiso dar a la asignatura en la reforma curricular, teniendo especialmente en cuenta, que dentro de los Planes y Programas de las Bases Curriculares Chilenas, se menciona de manera implícita la importancia de esta estrategia sociomotriz y que también nombra y destaca de forma explícita al juego, como una herramienta fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes.

La presente propuesta se sustentó en el lineamiento que exponen los ejes temáticos y sus correspondientes Objetivos de Aprendizajes, siguiendo las orientaciones de aprendizajes transversales expuestas en dichas Bases. Además, esta se refuerza con los sustentos teóricos encontrados en los trabajos de Calcina (2017) y Benavides et al. (2012), quienes presentan una idea similar, pero con un enfoque distinto, donde obtuvieron resultados positivos aplicando la sociomotricidad como propuesta y destacándose como relevante para cumplir diferentes objetivos en un contexto escolar.

Esta propuesta pretende ser aplicada en los primeros niveles educativos, puesto que es ahí donde se sugiere estimular este tipo de actividades, dado que el juego sociomotriz es una herramienta esencial para poner en práctica las habilidades motrices, cognitivas, sociales y emocionales de los estudiantes, y que mejor que aplicarlos en un contexto lúdico y didáctico al comienzo de su proceso educativo.

Se concluye también que los juegos declaran dos objetivos uno a nivel motriz y otro a nivel sociomotriz, con el fin que estos puedan complementarse entre sí y asegurar una experiencia mucho más enriquecedora, poniendo énfasis en la participación, desarrollando la introyección, la interacción y la comunicación de los estudiantes en

distintos contextos sociomotrices, apuntando a un favorable proceso de enseñanza y aprendizaje dentro de la clase.

Si bien y debido a la contingencia asociada a la pandemia, esta investigación solo consta de una propuesta proyectiva, se puede asegurar que fue sustentada mediante una extensa revisión bibliográfica, que especifica varios puntos de vista acerca del desarrollo y los efectos positivos que produce la sociomotricidad en un contexto social y educativo.

Es importante que se desarrolle el campo de investigación de la sociomotricidad, debido a que se perfila como una importante estrategia didáctica en el ámbito de la ciencia Pedagógicas, ya que el diseño de una propuesta didáctica orientada en aprendizajes transversales permite que estos aprendizajes no solo se puedan ir desarrollando, sino que también se vayan profundizando. Se cree que resulta necesaria la socialización entre docentes en ejercicio y en formación con respecto al tema tratado, puesto que se está frente a una gran herramienta didáctica que merece discusión.

Finalmente, esta propuesta pretende ser un punto de partida para una correcta y exitosa implementación de la sociomotricidad en el currículum chileno, algo así como los primeros pasos a algo distinto de lo que se está acostumbrado a ver en la clase de Educación Física y Salud, debido a que se trata de explicar el cómo se podrían desarrollar juegos en base a la sociomotricidad, para así poder conseguir los beneficios que presenta esta temática mencionada por varios autores citados y nombrados en este documento, con el fin de ayudar y mejorar el proceso educativo.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Araya, C. (2017) *Contribución de la Praxiología motriz a la Educación Física Chilena*  
<http://congresoeducacionfisica.fahce.unlp.edu.ar/12o-congreso/12o-congreso/actas-2017>
- Arias, F. (2012). *El proyecto de Investigación: Introducción a la metodología científica*. Editorial Episteme.
- Benavides, C., Calderón, E., y Vega, D. (2012). *La sociomotricidad como propuesta didáctica de la educación física para disminuir la discriminación de género, en el Colegio Nacional Nicolás Esguerra, jornada nocturna, ciclo 5*. Universidad Libre de Colombia:  
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/9112/LA%20SOCIOMOTRICIDAD%20COMO%20PROPUESTADIDACTICA%20PARA%20LA%20DISMINUCION%20DE%20LA%20DISCRIMINACION%20%20DE%20GENERO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Calcina, J. (2017). *La sociomotricidad y su influencia en el pensamiento estratégico de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Educación Física Lampa – año 2017*. Universidad Nacional del Altiplano:  
[http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/12653/Calcina\\_Mendoza\\_Jes%c3%bas\\_Oskars.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/12653/Calcina_Mendoza_Jes%c3%bas_Oskars.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Concha, A. (s.f.). *El juego como propuesta para la enseñanza y aprendizaje de los deportes*.  
<https://www.educacionfisicachile.cl/app/download/14666617724/Adolfo+Concha.pdf?t=1506138175>
- Córdoba, M., y Monsalve, C. (s.f.). *Tipos de investigación: Predictiva, proyectiva, interactiva, confirmatoria y evaluativa*.  
[https://repositorio.unbosque.edu.co/bitstream/handle/20.500.12495/2217/Sierra\\_Navas\\_Jaime\\_Ricardo\\_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unbosque.edu.co/bitstream/handle/20.500.12495/2217/Sierra_Navas_Jaime_Ricardo_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Curriculum Nacional . (s.f.). *Introducción a Educación Física y Salud en los Programas de Estudio*.  
<https://www.curriculumnacional.cl/portal/Educacion-General/Educacion-fisica-y-salud/21290:Introduccion-a-Educacion-Fisica-y-Salud-en-los-Programas-de-Estudio>
- Gallardo, J. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*.  
[https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-Alberto-Gallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Viciana%20y%20Conde%20\(2002%2C%20p,%2C%20y%20socializador%20por%20excelencia%E2%80%9D](https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-Alberto-Gallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Viciana%20y%20Conde%20(2002%2C%20p,%2C%20y%20socializador%20por%20excelencia%E2%80%9D)
- Hernández, J., Castro, U., Cruz, H., Gil, G., Guerra, G., Quiroga, M., y Rodríguez, J. P. (2002). Contribución a un léxico básico de praxiología motriz. *EFdeportes*, 8(53). <https://www.efdeportes.com/efd53/prax.htm>
- Hurtado, J. (2000). *Metodología de investigación holística*. Edit. Sypal.
- Jiménez, F. (2012). *Tema 4.- Análisis estructural y funcional de los juegos deportivos*.  
<https://campusvirtual.ull.es/ocw/file.php/32/TEMA4Ide-11-12.pdf>
- Lagardera, O., y Lavega, P. (2005). La educación física como pedagogía de las conductas motrices. *Tándem: Didáctica de la educación física*, (18), 79-101.
- Martínez, R. (2015). La comunicación práxica. Arqueología de un concepto. *Acciónmotriz*, 14, 7-20. DOI: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6324691>
- Masciano, B., Masciano, A. J., y Lagardera, F. (2016). Testimonios de la pedagogía de las conductas motrices aplicada con el método movitransfer. *Lúdica Pedagógica*, (24), 95-105. <https://doi.org/10.17227/01214128.4457>
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Editorial Paidotribo.
- Parlebas, P. (2008). *Juego, deporte y sociedad*. Editorial Paidotribo.

Real Academia Española [RAE]. (2020). *Comunicación*.  
<https://dle.rae.es/comunicaci%C3%B3n>

Sánchez, C. (2019). *La sociomotricidad para el fortalecimiento de las habilidades sociales en niños de básica primaria*. Universidad de los Llanos:  
<https://repositorio.unillanos.edu.co/bitstream/001/1525/1/LA%20SOCIOMOTRICIDAD%20PARA%20EL%20FORTALECIMIENTO%20DE%20LAS%20HABILIDADES%20SOCIALES%20EN%20NI%C3%91OS%20DE%20BASICA%20PRIMARIA.pdf>

Sánchez, S., Gil, P., y Abad, J. (1983). *Diccionario de las ciencias de la educación*. Editorial Nuevas Técnicas Educativas, Santillana.

Suyon, H., y Neira, M. (2017). *Actividades Sociomotrices y su Incidencia en la Socialización de los Niños y Niñas de 4 y 5 Años de Edad, de la Institución Educativa Inicial. N° 213 – Villa Rica – San José de Lourdes – Año 2015. [Tesis de grado]*. Universidad César Vallejo.

**COMISIÓN EVALUADORA**

Bryan Alfaro Castillo

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Bryan Alfaro Castillo', written over a horizontal line. The signature is stylized with large, sweeping loops.

Diana Flores Noya

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Diana Flores Noya', written over a horizontal line. The signature is more compact and cursive than the one above.

César Araya Zarricueta

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'César Araya Zarricueta', written over a horizontal line. The signature is highly stylized with large, sweeping loops and a prominent initial 'C'.