

Universidad de Oriente
Sesión Científica
Departamento de Didáctica de la Educación Física
Facultad de Cultura Física
Curso 2016-17

Título: Acciones metodológicas para el desarrollo de habilidades profesionales mediante el tratamiento de los contenidos de la asignatura Teoría y Práctica de los Juegos a través de la Práctica Laboral Investigativa en el 2º año del C.D en la facultad de Cultura Física.

Autoras: MSc. Rosa María Díaz Maceira
MSc. Leodalgis Palmeiro
MSc. Lilibeth Aguilar Ramírez de Arellano

Resumen:

La investigación realizada parte de las deficiencias detectadas en el desarrollo de habilidades profesionales en los estudiantes del 2º año del C.D a través de los contenidos de la asignatura Teoría y Práctica de los Juegos vinculado con la Práctica Laboral Investigativa. Este trabajo tiene gran importancia ya que desarrolla habilidades profesionales y capacidades que le permite al estudiante de la Cultura Física aprender a enseñar. Además posibilita darle solución a los problemas sencillos que se les presenten al impartir las clases de Educación Física como elemento esencial en el proceso de enseñanza aprendizaje. Este trabajo tiene un gran valor en la esfera del profesional de la Cultura Física ya que los pertrecha de conocimientos sobre las habilidades profesionales partiendo de esta asignatura y su aplicación en la práctica laboral, para ello utilizamos los métodos de la investigación científica como: métodos teóricos y empíricos, así como la técnica de encuesta. Arrojando como resultado la elevación del nivel del conocimiento de los estudiantes y el desarrollo de habilidades, lo cual va a proporcionar elevar el nivel de aplicación práctica en su esfera de actuación.

Introducción:

En el plan de estudio D de la cultura física existen cuatro Disciplinas Principales Integradoras reconocidas como las del ejercicio de la profesión, donde se sintetizan todos los contenidos impartidos en la carrera, en este sentido tienen la responsabilidad de formar habilidades profesionales y ofrecer instrumentos necesarios para solucionar problemas profesionales de la Cultura Física garantizando la identificación plena de los futuros licenciados con esta actividad.

En esta investigación nos referimos a una de ellas que es la Teoría y Práctica de la Educación Física, por lo que la vinculación directa de los diferentes contenidos de las asignaturas con la Práctica Laboral Investigativa como una de las asignaturas del currículo, materializa la relación universidad – unidad docente o entidad laboral de base, permitiendo al estudiante enfrentarse a la realidad y enriquecerse con ella, apropiándose de los contenidos para más tarde aplicarlo y transformarlo en la práctica.

Esta nueva forma de tratamiento a los contenidos centra su atención en lograr que el estudiante desde el 2° año de la carrera adquiera habilidades profesionales y pedagógicas, estimulando la creatividad y su capacidad de adaptar sus juegos a condiciones contextuales específicas, por lo que nos proponemos como

Problema Científico:

¿Cómo contribuir al desarrollo de habilidades profesionales en la práctica laboral investigativa en los estudiantes del segundo año del C.D mediante el tratamiento a los contenidos de la asignatura Teoría y Práctica de los Juegos?

Objetivo:

Elaboración de un conjunto de acciones metodológicas para el desarrollo de habilidades profesionales mediante el tratamiento de los contenidos de la asignatura Teoría y Práctica de los Juegos a través de la Práctica Laboral Investigativa en el 2° año del C.D.

Métodos:

Como método empírico la observación que es la forma básica de obtener la información científica, la cual nos permite conocer del comportamiento de nuestra investigación, utilizando además la encuesta.

Como métodos teóricos se pondrá en práctica el análisis y síntesis que proporcionará la evaluación e interpretación de los elementos objeto de estudio. Sistemático estructural funcional para la elaboración de las acciones.

Universo y muestra:

Para llevar a cabo esta investigación se seleccionó el 2° año del C.D, de la Facultad de Cultura Física del curso escolar 2016- 2017. Este grupo está compuesto por una matrícula de 117 alumnos. Se trabajó con toda la población siendo el universo de esta investigación.

Desarrollo:

Para desarrollar nuestro trabajo partimos del objetivo instructivo del 2° año de la carrera vinculado con la Disciplina Principal Integradora, respecto al trabajo metodológico.

Objetivo del 2° año:

Impartir: Clase de Educación Física en la enseñanza primaria y la práctica deportiva masiva teniendo en cuenta las características biológicas, psicológicas y sociales del grupo, así como el tratamiento de la información en correspondencia con los programas vigentes.

Tema # 1: Origen de los Juegos

Contenido: Juegos tradicionales y su proyección pedagógica. Clasificación de los juegos.

Acciones:

1. Observar parte inicial de una clase de Educación Física y determinar qué juegos tradicionales utiliza el profesor en esta parte, así como clasificar el juego.
2. Explicar y demostrar juegos tradicionales y su clasificación general.

3. Buscar en la bibliografías orientadas la temática referente al concepto de juegos tradicionales y como pueden ser aplicados en la Educación Física en la enseñanza primaria.
4. Investigar con personas de la tercera edad sobre que juegos tradicionales que conoce y jugó.
5. Elaborar folleto de juegos tradicionales en función de la Educación Física

Contenido: Aprendizaje significativo, formas jugadas.

Acciones:

1. Buscar en la bibliografía y sintetizar acerca del aprendizaje significativo en la iniciación deportiva y en el trabajo con las habilidades motrices básicas mediante la clasificación general de juegos.
2. Impartir juegos para el calentamiento mediante el aprendizaje significativo.
3. Revisión de los programas de Educación Física del primer y segundo ciclo.
4. Explicar y demostrar el juego en la parte inicial.

Tema # 2 Los juegos como medio de educación desde el punto de vista psicológico, pedagógico y biológico.

Acciones:

1. Observar diferentes partes de la clase y analizar procesos psicológicos que se manifiestan en los diferentes juegos.
2. Caracterizar el desarrollo motor del niño y resumirlo en un trabajo extraclase.
3. Impartir juegos para las diferentes partes de la clase teniendo en cuenta el desarrollo biológico y psicológico.
4. Seleccionar juegos para las diferentes partes de la clase y regular las cargas físicas
5. Aplicar formas organizativas, preparar el área.
6. Elaborar y utilizar medios rústicos.

Tema # 3 Fundamentos generales de los juegos deportivos.

Acciones:

1. Resumir las características de los juegos deportivos que aparecen en los programas de Educación Física en cuanto a historia del deporte, objetivo, contenidos (elementos técnicos, reglas)
2. Determinar el orden lógico en que deben ser impartidos los juegos deportivos, de acuerdo a la complejidad de sus acciones.
3. Elaborar y demostrar juegos para un deporte seleccionado con los tres aspectos a considerar en la enseñanza del elemento técnico.
4. Elaborar y demostrar ejemplos prácticos de juegos aplicando los pasos metodológicos para el desarrollo de las acciones tácticas en los juegos deportivos.

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Se realizaron 24 observaciones a clases de 128 que realizan en la práctica para un 30,72 %. De ellas 8 fueron del tema # 1 para un 19,2% y 16 del tema # 2 para un 38,4%.

Además se entregaron cuatro trabajos extraclases, donde el 90% de los estudiantes lograron la búsqueda bibliográfica, resumir, sintetizar, investigar sobre juegos tradicionales, elaborar medios rústicos y elaborar el folleto de juegos tradicionales en función de la Educación Física, luego se realizaron las PDI y el Festival de juegos como colofón de todas las acciones metodológicas aplicadas logrando que ellos fueran capaces de organizar, planificar, elaborar medios auxiliares, exponer, impartir, entre otras.

En la encuesta realizada el 95,5% de los estudiantes refieren conocer las habilidades profesionales que deben dominar en el año. En la # 2 el 96,5% respondieron que las habilidades científicas investigativas, del pensamiento lógico, constructivas y de planificación, organizativas y comunicativas.

En la #3 el 100% de los estudiantes manifestaron que sí, que ya han realizado actividades para desarrollar en la PLI y luego en las clases de TPJ tales como: elaborar y desarrollar juegos para las diferentes partes de las clases y edades, utilización correcta del lenguaje y terminología técnica, trabajos investigativos y extraclases, evaluar, impartir, planificar e impartir juegos, elaborar folletos, clasificar, regular cargas, entre otras actividades.

En la #4 el 100 % plantea que estas acciones les proporcionan un instrumento para desenvolverse mejor no solo en TPJ, sino en el resto de las asignaturas del año y los prepara mejor como futuro profesional de la Cultura Física, que les facilita vías y métodos para lograr un mejor desempeño.

En la #5 el 99,5% se siente satisfecho con las acciones propuestas desde la asignatura para ser desarrolladas en la PLI. En la #6 el 93,1% declara que han logrado un mejor dominio de las habilidades propuestas para el año académico.

Como se puede apreciar estas acciones consolidan las habilidades profesionales que deben lograrse en este año y que conforman un sistema, así el alumno en la Práctica Laboral Investigativa realiza el vínculo de la teoría y la práctica, teniendo en cuenta las características para el logro de habilidades integradoras del plan D, donde deben solucionar problemas sencillos de la Cultura Física en la escuela y la comunidad de forma independiente.

En el desarrollo de una habilidad se manifiesta en la medida que su ejecución se hace más rápida y eficiente. Sobre lo anteriormente expresado comenta Nina Talízina. **La fonación de habilidades profesionales constituye el dominio de todo un sistema de acciones encaminada a la elaboración de la información obtenida. (1)** Es decir que son las vías para la adquisición de de los conocimientos, así como para su exposición y uso, teniendo en cuenta que para formar una habilidad es necesario revelar las acciones que la integran.

Habilidades logradas en los estudiantes:

Del pensamiento lógico:

- Adecuar los juegos motores a las características y particularidades de cada edad.
- Argumentar mediante ejemplos los pasos metodológicos para la enseñanza de los juegos motores.
- Caracterizar el desarrollo motriz y psicológico de los niños de edad escolar.
- Identificar las características de los juegos en las diferentes formaciones económicas sociales. Los juegos tradicionales. Los juegos adecuados para cada grado de la enseñanza primaria y secundaria.
- Clasificar los juegos motores.
- Describir los pasos para desarrollar un juego motor.

- Definir conceptos de juegos motores y tradicionales.
- Diferenciar los juegos de mayor aplicación en los diferentes años de vida. Los pasos descriptivos de los de enseñanza de un juego.
- Comparar la utilización de juegos en la Educación Física para cada grado.
- Demostrar hábitos y habilidades pedagógicas profesionales al impartir en la práctica docente interna los juegos en las diferentes partes de una clase de Educación Física para los diferentes grados.
- Relacionar las características motrices y psicológicas de los niños de edad escolar con los juegos más apropiados.

Científicas investigativas:

- Búsqueda bibliográfica especializada sobre el surgimiento y desarrollo de los juegos, así como las características psicológicas y motrices de los niños de edad escolar.
- Observar el comportamiento motriz, cognoscitivo, afectivo y social, al impartir los juegos en los diferentes años de vida.
- Aplicar entrevistas relacionadas con el desarrollo de los juegos tradicionales en la comunidad.
- Seleccionar y organizar información, elaborar resúmenes, informes, protocolos de observación, etc. relacionadas con tareas orientadas.
- Consultar y revisar programas y orientaciones metodológicas de Educación Física Primaria y Secundaria.

Organizativas:

- Aplicar formas organizativas de juegos.
- Preparar y utilizar medios.
- Preparar el área de trabajo.
- Organizar competencias y juegos.

Comunicativas:

- Establecer y mantener la comunicación afectiva-emocional en el proceso docente educativo.
- Corregir errores y atender las diferencias individuales.
- Presentar, exponer y discutir informes y trabajos orientados.
- Utilizar la terminología correcta.

- Dirigir y orientar actividades.

Constructivas y de planificación:

- Utilizar e interpretar el contenido de los programas y orientaciones metodológicas de Educación Física Primaria y Secundaria, además de otros documentos relacionados con la asignatura.
- Precisar y adecuar el contenido en correspondencia con las características y desarrollo de los niños/as en las diferentes etapas evolutivas.
- Seleccionar medios de enseñanza que garanticen y apoyen el desarrollo de los contenidos de los programas.
- Confeccionar y emplear medios en las diferentes clases prácticas.
- Elaborar documentos

Conclusiones:

Luego de haber concluido el análisis de nuestros resultados arribamos a las siguientes conclusiones

1. Los estudiantes lograron adquirir las habilidades profesionales correspondientes al año académico con la puesta en práctica de estas acciones metodológicas.
2. La Práctica Laboral Investigativa es la vía más idónea para el logro de estas habilidades.
3. Los estudiantes se apropiaron con más eficiencia de los contenidos de la asignatura Teoría y Práctica de los Juegos.

Bibliografía:

1. Colectivo de autores. (2002). Compendio de pedagogía. La Habana.
2. Ortiz, E. A. y Mariño Sánchez, M. (2004). Problemas Contemporáneos de la Didáctica de la Educación Superior en Pedagogía Universitaria, revista electrónica de la dirección de formación de profesionales Ministerio de Educación Superior, Cuba. vol. IX no. 5.
3. Talízina, N. F. (1988) Conferencias sobre “Los fundamentos de la Enseñanza en la Educación Superior”. La Habana.

Anexo: #1

Protocolo de observación

Indicadores a observar:

Habilidades Organizativas	La realiza durante la parte inicial de la clase	La realiza durante la parte principal de la clase	La realiza durante la parte final de la clase	No se observa en ninguna de las partes
Aplicar formas organizativas de los juegos				
Preparar el área de trabajo y utilizar adecuadamente los medios de enseñanza				
Organiza competencias y juegos				
Habilidades comunicativas				
Demuestra y corrige errores fundamentales				
Explica y utiliza la terminología correcta				
Utilización del lenguaje, dirigir y orientar actividades				

Anexo: #2

Encuesta:

Estimados estudiantes el departamento de Didáctica de la Educación Física y Recreación de la Facultad de Cultura Física de la Universidad de Oriente está interesado en saber el grado de conocimiento acerca de las acciones metodológicas que se aplican en la Práctica Laboral Investigativa, con el propósito de desarrollar habilidades profesionales, teniendo en cuenta sus opiniones. Agradecemos su colaboración.

1. ¿Conoce qué son las habilidades profesionales? SI___ NO___
2. ¿Sabes cuáles son las que debes dominar en el año académico que estás cursando?
3. ¿Los profesores de otras asignaturas que precedieron a TPJ les han planteado actividades para desarrollar en la PLI? SI___ NO___
4. ¿Crees que si se les proponen actividades en las asignaturas para desarrollar en la PLI podrán desenvolverse mejor en ambas partes y en un futuro como profesional? SI___ NO___
5. ¿Estás satisfecho con las actividades o acciones que se han propuesto para resolver en la PLI desde la asignatura TPJ? SI___ NO___
6. ¿Crees que has logrado un mayor dominio de las habilidades profesionales que debe adquirir un profesional de nuestra rama? SI___ NO___