

872743
12



UNIVERSIDAD "DON VASCO", A.C.
INCORPORACIÓN No. 8727-43
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA DE PEDAGOGÍA

*El cambio de actitud
de el Licenciado en Educación Física
ante el juguete artesanal como recurso didáctico
en el desarrollo de habilidades
psicomotoras*

TESIS PROFESIONAL

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADAS EN PEDAGOGÍA

PRESENTAN:

*Norma Patricia Franco Suazo
Yuria Araceli Mejía Servín*



**UNIVERSIDAD
DON VASCO, A.C.**

Uruapan, Mich. 2003.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

1.A



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

Gracias Dios por hacernos acreedoras de la vida, por sembrar en nosotras los conocimientos que hoy cosechamos y por ser tú quien dirige a los sabios prudentes en su trabajo.

A nuestros Padres, que desde el comienzo de nuestro camino han estado ahí, cuidándonos, amándonos e instruyéndonos y que gracias a sus sabios consejos han hecho de nosotras mujeres de bien.

A nuestros hermanos, porque juntos con su amor fraterno nos han ayudado, han velado por nosotras y siempre han estado pendientes de nuestro crecimiento.

A Myriam y Adry, por su apoyo incondicional, por compartir sus sentimientos, emociones y anhelos. Gracias por su amistad.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

1

INDICE:

<i>Introducción</i>	5
CAPITULO I LA EDUCACIÓN FÍSICA EN EL DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO	20
1.1. Psicomotricidad	21
1.1.1 Motricidad Gruesa.....	24
1.1.2 Motricidad fina.....	26
1.1.3 Esquema corporal.....	28
1.2. Qué es Educación Física	29
1.2.1 Ejes temáticos.....	32
1.3. La educación primaria y la psicomotricidad	35
1.3.1. Objetivos generales de la educación física en el nivel básico.....	39
1.3.1.1. Objetivos específicos del área psicomotora.....	41
1.3.1.2. Objetivos específicos del cuarto grado de primaria.....	41
CAPITULO 2. EL JUGUETE ARTESANAL COMO ALTERNATIVA DIDÁCTICA EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA	44
2.1. Características básicas del material didáctico en educación física	45
2.1.1. ¿Qué es un recurso didáctico?.....	46
2.1.1.1 Características del recurso didáctico.....	48

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

2

2.1.1.2 Criterios de evaluación.....	50
2.2. La actividad lúdica y el juguete, factor importante para el aprendizaje.....	57
2.2.1. El juego en el aprendizaje.....	57
2.2.2. El juguete y el juego.....	62
2.3. Características del juguete artesanal como alternativa didáctica.....	64
2.3.1. Historia del juguete artesanal en México.....	64
2.3.2. Características del juguete artesanal como alternativa didáctica.....	68
2.3.3. Algunos juguetes artesanales como recurso didáctico en el área de educación física.....	70
2.3.3.1.- Trompo.....	70
2.3.3.2.- Balero.....	73
2.3.3.3.- Yoyo.....	75
2.3.4. Consideraciones en cuanto al uso del trompo, balero y Yoyo, como recurso didáctico en la estimulación sicomotriz.....	77
CAPITULO 3. FORMACIÓN DE ACTITUDES.....	81
3.1. Actitud.....	82
3.1.1. Concepto.....	84
3.2. Componentes de la actitud.....	84

3.2.1. Componente cognitivo.....	84
3.2.2. Componente afectivo.....	85
3.2.3. Componente conductual.....	86
3.3. Factores que intervienen para la formación de actitudes.....	87
3.3.1. Influencia social.....	89
3.3.2. Aceptación.....	90
3.3.3. Identificación.....	90
3.3.4. Internalización.....	91
3.4. Enfoques teóricos respecto a la formación de actitudes.....	91
3.4.1 Enfoque funcionalista.....	92
3.4.2 Enfoque basado en la noción de congruencia cognitiva.....	93
3.4.3 Enfoque basado en la teoría del refuerzo (conductismo).....	94
3.5. Medición de las actitudes.....	94
CAPITULO 4. ANÁLISIS DEL CAMBIO DE ACTITUD DE EL LIC. DE EDUCACIÓN FÍSICA ANTE EL JUGUETE ARTESANAL COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES PSICOMOTORAS.....	98
4.1. Metodología.....	99
4.2. Análisis e interpretación de resultados (pre-test, post-test).....	106
Conclusiones.....	147
Bibliografía.....	151

Anexos.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

INTRODUCCIÓN

En esta investigación el juguete artesanal fue considerado como un recurso didáctico que estimula y favorece el desarrollo de habilidades psicomotoras, las cuales satisfacen las necesidades del niño, permitiendo lograr los objetivos establecidos por el docente en el área de educación física y propiciando una actitud positiva por parte del Lic. en educación física ante estos juguetes (trompo, balero y yoyo), para ser utilizados como recursos didácticos en sus sesiones.

Antecedentes.

El profesor Raúl Eslava Jiménez, tesorero de la ludoteca ubicada en el mercado de las flores en Xochimilco Estado de México, junto con Víctor Campos Chargoy, Director General de la juguetería "Nip" S.A de C.V. de la colonia Condesa en el Estado de México concluyeron que los niños aprendían jugando y que es a través del juego que integran parte importante de su personalidad en los primeros años de vida.

Se hizo un análisis y se comparó la funcionalidad de dos jugueterías:

La juguetería "Ara" ubicada en la colonia Roma, Estado de México y la juguetería "Nip". En la primera, la mayoría de los juguetes son de plástico e importación; gran parte de ellos requieren de baterías donde la mayoría de las veces conlleva a que la actividad lúdica del niño sea pasiva. La segunda, parte del concepto del juguete llamado educativo, los cuales están hechos en su mayoría de

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

madera y tela donde ninguno requiere baterías, lo que ocasiona que la actividad lúdica del niño sea creativa y participativa, además de fomentar la convivencia familiar.

La diferencia fundamental entre un *juguete educativo* y uno comercial, es que el *primero* generalmente esta elaborado con materiales afines a la naturaleza del niño, como la madera, telas de fibras naturales, papel y cartón, donde la finalidad es ayudar a la formación del niño; mientras que el juguete comercial esta hecho de plásticos, lámina, fierro, entre otros, y su objetivo principal es distraer y entretener al niño.

" Mi esposo siempre compra juguetes comerciales; a mis hijos les aburre el juguete de pilas, yo vengo aquí porque encuentro juguetes educativos, por ejemplo con el origami se entretienen haciendo figuras para el árbol de navidad ". (Educación 2001; 1998: 46)

Victor Campos Chargoy, opinó que " Es importante que los niños cuenten con las dos opciones. El que el niño conviva adecuadamente con los dos tipos de juguetes depende mucho de la participación de los papás y de que ellos les despierten el gusto por los juegos didácticos, en la medida en que se difundan sus bondades, mayor será la aceptación de los juguetes educativos por los niños". (Citado en Educación 2001; 1998: 46)

El profesor Raúl Eslava Jiménez, tesorero de la Ludoteca ubicada en el mercado de las flores en Xochimilco Estado de México, comentó que " La finalidad de este centro recreativo es que los niños aprendan jugando" quien afirmó que en

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

dicho centro "se desarrollan habilidades y destrezas manuales con la ayuda de juguetes, juegos de mesa, lápices, crayones, libros y videos". (Ibid: 42-46)

El estudio mencionado anteriormente, fue una investigación de campo, en la cual se visitó la ludoteca del mercado de Xochimilco, la Juguetería "Nip" y la Juguetería Ara. La información recabada de dicha investigación se retomó de un reportaje realizado por Isaura Hernández en la ciudad de México en 1998.

Por otro lado entre los teóricos que destacan la relación entre juego y aprendizaje se encuentra Jean Piaget *"el juego puede servir para todos los fines"*. (Materiales didácticos...1999:10). *El juego es un medio a través del cual el hombre construye infinidad de conocimientos, desarrolla habilidades tanto cognitivas como físicas y motrices, ayudando de igual forma a su desarrollo e integración social.*

Jean Piaget señaló que el desarrollo del ser humano pasa por distintos momentos, y *la cultura en la que se desarrolla el individuo influye en gran medida, ya que ésta es un cúmulo de experiencias socialmente organizadas por los otros,* para que los niños potencien su aprendizaje, desarrollen sus conocimientos y estimulen su desarrollo físico y social mediante los juegos tradicionales que ésta marca.

Por otra parte Juegos y Juguetes Mexicanos es un libro que narra la investigación de un grupo de personas (Citado en González;1993), los cuales se interesaron por rescatar la grandeza, belleza, colorido, cultura y tradición que tiene el juguete mexicano, así como la función que éste ejerce en el campo educativo, especialmente en el caso de Papalote, Museo del Niño.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Ellos iniciaron su investigación retomando el origen del juguete mexicano, desde la época prehispánica, la llegada de los españoles, la influencia extranjera sobre éste, hasta nuestros días.

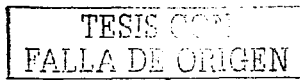
El Papalote, Museo del Niño abre sus puertas ofreciendo un espacio a los niños de México donde se les facilita y acercan diversos medios para conocer, descubrir, inventar, experimentar y echar a volar la imaginación. Parte del concepto del juego como medio a través del cual el niño aprende de una manera divertida sobre aspectos relacionados con la ciencia, tecnología y arte. Así mismo incorporó elementos de nuestra cultura representados por una valiosísima colección de juguetes mexicanos que sirven de apoyo a dicho aprendizaje. (González; 1993)

Según Piaget la manera de aprender de los niños ha sido siempre a través de la imitación de los adultos y del juego que representa su realidad, que reproduce y simula los patrones culturales y sociales. (Citado en Château, Jean; 1985)

Por tanto, el contacto con las cosas materiales ayuda a integrar el aprendizaje y proporciona libertad al niño para aprender a su propio ritmo y además responde a sus intereses individuales y aprende haciendo.

Planteamiento del problema.

Entre las problemáticas encontradas en la reunión académica realizada el 21 de agosto del 2001 en la jefatura del sector 08 de educación física, cuyo objetivo fue la evaluación del proceso de formación docente-alumno, destacaron entre otras problemáticas, tanto la falta de recursos económicos como didácticos para lograr de



manera más eficaz y significativa los objetivos de esta disciplina, entre los que figuran el desarrollo de habilidades psicomotoras.

Los profesores manifestaron que la disciplina de educación física provee muchas alternativas en cuanto a material didáctico, sin embargo la institución no cuenta con los recursos económicos suficientes para abastecer de materiales, ya que algunos de ellos son caros y necesitan determinada infraestructura para su uso, por esto, los profesores se limitan a utilizar recursos tales como: canchas deportivas, balones, costales, elásticos, bastones o palos, llantas y algunos recursos hechos con materiales de deshecho como los zancos (latas, lazo), platillos (platos de plástico, arena y cinta adhesiva).

Mediante esta investigación se trató de dar solución a una de estas problemáticas, como lo es el recurso didáctico, para lo que *se propuso el juguete artesanal como una alternativa más que permite estimular y desarrollar algunas de las habilidades psicomotoras que tiene como tarea la educación física.* Aunque no se tenía información precisa que afirmara que el juguete artesanal ayudara al desarrollo de habilidades psicomotoras en el niño de edad escolar, en esta investigación se detectó, qué función tiene el juguete artesanal en el desarrollo de dichas habilidades en el área de educación física, así como el generar un cambio de actitud positiva en el docente ante el juguete artesanal como recurso didáctico en el desarrollo de habilidades psicomotoras, ya que la educación física desarrolla estas habilidades utilizando diferentes recursos como: pelotas, cuerdas, bastones, costales, incluyendo entre ellos los juguetes artesanales que además de su bajo

costo, gracias a su variedad de juegos o suertes generan diversas experiencias de aprendizaje, despiertan el interés e inquietud del niño por usarlos y se rescata parte de la cultura de este país.

Justificación

Este tema resultó interesante ya que es un área poco investigada y se quiso proporcionar nuevos aportes dentro de la didáctica pedagógica para el profesor de educación física, en la cual no sólo utilizara los recursos didácticos que marca su disciplina, sino que también utilizara alternativas novedosas y que cumplieran los objetivos de sus sesiones, entre éstos se propusieron los juguetes artesanales (trompo, balero y yoyo), los cuales no sólo tienen una finalidad lúdica sino que estimulan habilidades psicomotoras en el niño y además se rescata parte de la cultura y tradición mexicana, proporcionando al niño una educación más rica e integral. Según Piaget el juguete u objeto, es uno de los recursos formativos para el desarrollo del individuo, es un lazo de unión entre el niño y su entorno, así como un motivador que le permite y facilita el aprendizaje fungiendo éste como recurso didáctico (citado en Revista mexicana...1998).

El juguete siempre ha sido y será un elemento importante en el desarrollo del niño; María Montessori comenta que los objetos sirven como medio de inspiración y transformación del aprendizaje, así como medios para expresar el contenido de la propia experiencia del niño, sus capacidades y facultades y el producto de su fantasía (Citado en Polk; 1980).

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Los juguetes pueden variar de acuerdo a las necesidades y exigencias que el niño presenta, tales como: su inquietud por conocer y aprender, independientemente del costo, calidad, tipos y manejos de éste, siempre y cuando llene sus expectativas. Jean Piaget es uno de los teóricos que justifica el uso del juego-objeto, concibiendo al niño como un participante activo en su mundo, donde el juego y el objeto tienen un rol específico en el desarrollo intelectual y éstos están íntimamente relacionados con la adaptación, proceso responsable en el desarrollo cognitivo; por tanto el juego y el objeto contribuyen al aprendizaje (Psicología Educativa II; 2001).

Existen muchos tipos de juguetes artesanales los cuales se caracterizaron por tener gran variedad de formas, tamaños, colores, y además de tener una belleza visual, cuentan con un carácter didáctico que de ser aprovechado ayudarían directa o indirectamente al infante durante su desarrollo psicomotriz en el área de educación física siendo así una alternativa didáctica para el profesor de Educación Física y por qué no, en su proceso de socialización.

Desafortunadamente el juguete artesanal ha sido desplazado por el juguete industrial hecho con materiales artificiales, y la mayoría de las veces con un sistema mecánico que lleva al niño a tener en el juego un papel pasivo, además de tener un costo elevado.

Una de las ventajas del juguete artesanal, es que permite a los niños una constante actividad motora, intelectual y de socialización siendo esto parte de los objetivos de la educación física; cabe mencionar que sus costos son bajos y esto permite que estén al alcance de cualquier sector social, además de ser una

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

alternativa didáctica para el profesor de educación física para potenciar las habilidades motoras en el niño.

Por lo tanto se enfatizó en esta investigación que el juguete artesanal es un buen recurso didáctico que permite al profesor de educación física ayudar a potenciar diversas habilidades en el infante, teniendo como prioridad el área psicomotora generando así un cambio de actitud favorable por parte del profesor ante el juguete artesanal como medio educativo, el cual le permite utilizar y promover la riqueza educativa y cultural de estos juguetes, ayudado de su creatividad e iniciativa pedagógica, enriqueciendo así parte de su metodología de trabajo, y por consecuencia una dinámica grupal rica en cuanto a experiencias de aprendizaje.

El juego y los objetos son producto de la herencia biológica del hombre y sus capacidad creadora de cultura. Adoptan formas cambiantes, son instintivos y su función consiste en ejercitar capacidades que son necesarias para la vida futura. (Grandes pedagogos; 1985).

Es importante rescatar parte de la cultura mexicana y que las nuevas generaciones valoren, conozcan y utilicen el juguete artesanal como un medio de diversión y conocimiento del medio cultural, esto se puede lograr con la ayuda del profesor de educación física utilizando el juguete artesanal como alternativa didáctica en el perfeccionamiento de habilidades psicomotoras.

No se pretende quitarle crédito al juguete industrializado sino resaltar que dentro de esta cultura hay juguetes que a pesar de su bajo costo y sencilla elaboración y utilización, estimulan al niño a desarrollar diversas habilidades.

Tipo de investigación:

Esta es una investigación de tipo cuantitativa dirigida por el diseño preexperimental pre-test, post-test de un solo grupo mientras que los datos obtenidos fueron procesados estadísticamente a través de la prueba de comparación de la misma muestra medida dos veces, para verificar el efecto de la variable en la actitud del profesor ante ésta.

Objetivos**Objetivo General:**

Propiciar a través de un taller el cambio de actitud en el profesor de Educación Física, hacia el juguete artesanal como alternativa didáctica en el área psicomotora.

Objetivos Particulares:

- Identificar qué características tiene el juguete artesanal como recurso didáctico.
- Identificar las habilidades psicomotoras que se pueden potenciar con el uso del juguete artesanal de acuerdo a los objetivos planteados por la SEP.
- Elaborar e implementar un taller para propiciar el cambio de actitud de los profesores hacia el juguete artesanal como alternativa didáctica.
- Conocer el grado de aceptación de los profesores hacia el juguete artesanal como recurso didáctico antes y después del taller.

Hipótesis de investigación.

Es posible modificar la actitud del licenciado en educación física de nivel primaria ante el juguete artesanal como recurso didáctico en el área psicomotora, mediante la implementación de un taller.

Hipótesis nula.

No es posible modificar la actitud del licenciado en educación física de nivel primaria ante el juguete artesanal como recurso didáctico en el área psicomotora, mediante la implementación de un taller.

Variables.

Vi: taller "El juguete artesanal como alternativa didáctica en el área de educación física".

Vd: la actitud del docente hacia el uso del juguete artesanal como recurso didáctico en el área de educación física.

Operacionalización de las variables:

Variable independiente: el taller, es una modalidad de trabajo en el que interviene tanto la teoría como la práctica, donde la segunda es de primordial importancia para la adquisición y ejecución de conocimientos y habilidades generando una predisposición a la acción más congruente y constante y no una postura de pasividad.

El objetivo general del taller en esta investigación es valorar el juguete artesanal como alternativa didáctica en el desarrollo y estimulación de habilidades psicomotoras en el niño de edad escolar en el área de educación física. Al igual que

el propiciar un cambio de actitud positivo en el profesor de educación física hacia el juguete artesanal como recurso didáctico en el área psicomotora.

Los temas que se retomaron en este taller fueron:

- Concepto de educación física.
- Como interviene el medio físico y material en la educación física.
- Importancia de utilizar recursos didácticos en el ámbito educativo, específicamente en el área de educación física.
- La función de juego y juguete en el campo educativo.
- Qué es el juguete artesanal, sus características didácticas y las habilidades psicomotoras que logra desarrollar y estimular.

La duración de este taller fue de 6 horas.

Los recursos que se utilizaron para la ejecución de dicho taller fueron:

Recursos materiales:

- Instrumento de medición de actitudes (pre/post-test).
- Material fotocopiado referente al contenido tratado.
- Gafetes.
- Acetatos y proyector de acetatos.
- Plumones y cinta adhesiva.
- Papelógrafos o rotafolios.
- Tarjetas de colores.
- 10 baleros, 10 trompos y 10 yoyos.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- Instalaciones de la escuela primaria profesor Otilio Montaña (Un salón de clases y una cancha de vollei-boll.

Recursos humanos:

- Dos expositores y moderadores (tesistas).
- Cuatro personas que se encargaron de mostrar y enseñar las diferentes suertes o juegos de los juguetes artesanales.
- 21 profesores de Educación Física, quienes conformaron la muestra de investigación.

Recursos económicos:

- El costo total del taller fue de \$945.00 pesos incluyendo el material que se utilizó en éste, además de un pequeño refrigerio para los participantes.

Variable dependiente: Se entiende como actitud la organización duradera de creencias y cogniciones en general, dotada de una carga afectiva a favor o en contra de un objeto social definido que dispone a una acción conciente con las cogniciones y afectos relativos a dicho objeto.

Los aspectos que se tomaron en cuenta para la modificación de la actitud fueron los siguientes:

- Los tres componentes (cognitivo, afectivo y conductual) que intervienen para la formación de éstas (ver capítulo 3), los cuales se retomaron para la elaboración de los instrumentos (pre/post-test) entre ellos figuran: si el docente conoce las características físicas, psicológicas y didácticas de un recurso didáctico; si considera el juguete artesanal como recurso didáctico,

si es así que tan bueno lo considera para el desarrollo de habilidades psicomotoras, si estimula o no al niño a aprender a manipularlo, si hace de su clase una actividad dinámica en la que además se pueden realizar gran variedad de juegos o suertes los cuales dependen de las habilidades adquiridas por el usuario graduando éste su complejidad.

- La influencia de factores externos que intervienen para su formación, modificación y fijación. Los cuales fueron tomados en cuenta para la realización y ejecución del taller.

Limitaciones del estudio:

- Poca bibliografía existente sobre el juguete artesanal.
- Presupuesto económico para la elaboración del taller.
- Tiempo.
- Falta de conocimientos sobre métodos estadísticos que ayuden a conocer la correlación entre las actitudes del pre- test y el post-test.

Delimitaciones de la investigación:

Esta investigación se llevó a cabo en la jefatura del sector 08 de educación física, perteneciente a la Secretaría de Educación del Estado, dicha jefatura coordina la ciudad de Uruapan, entre otras poblaciones del estado, en la ciudad de Uruapan laboran 21 profesores de Educación Física quienes fueron el total de la muestra de esta investigación.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

El lugar donde se llevó a cabo el taller "El juguete artesanal como alternativa didáctica en el área de educación física fue en la escuela primaria profesor Otilio Montaña, ubicada en la calle J. Jesús Romero Flores No. 358, en la colonia Revolución.

Marco de referencia:

El marco de referencia fue la Jefatura del sector 08 de Educación Física perteneciente a la secretaria de educación del Estado que se ubica en la calle Independencia No. 44, col. Centro; en la ciudad de Uruapan Michoacán.

Esta jefatura aparece en el Estado de Michoacán, en 1984 cuando Manuel Vargas Manzo tenía el cargo de Director de Educación Física del Estado; y en 1990 fueron reestructuradas, siendo la jefatura 08 la encargada de coordinar Uruapan, Ziracuaretiro, Gabriel Zamora, Nuevo Urecho, Paracho, Aranza y Cherán; teniendo como objetivo coordinar, organizar, evaluar, revisar y administrar tanto el recurso humano como las actividades de Educación Física en nivel básico.

La organización por jefaturas tiene entre otros objetivos la superación del profesor en Educación Física y la integración dinámica del niño en educación básica.

Actualmente la jefatura se encuentra bajo la coordinación del L.E.F. Jesús Sergio Estrada Magaña; el cual tiene a su cargo 68 profesores de educación física que laboran en el estado de Michoacán, de estos el 30% es decir 21 profesores que laboran en instituciones públicas de nivel básico en la ciudad de Uruapan participaron como campo muestra de ésta investigación, de los cuales 15 son hombres y 6 mujeres, todos ellos cuentan con licenciatura en educación física y dos

mujeres con maestría. El tiempo laboral promedio de la muestra es de 11 años con excepción de dos licenciados que tienen laborando un tiempo aproximado de 5 meses.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

CAPÍTULO 1 LA EDUCACIÓN FÍSICA EN EL DESARROLLO

INTEGRAL DEL NIÑO.

*El movimiento armónico del cuerpo,
favorece el crecimiento sano del organismo,
así como, el descubrimiento y perfeccionamiento
de los movimientos corporales.*

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

LA EDUCACIÓN FÍSICA EN EL DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO.

En este capítulo se hablará entre otros aspectos de la importancia que tiene la educación física en el desarrollo integral y armónico de los niños durante la educación básica, así como de los objetivos que marca el sistema educativo mexicano en sus planes y programas de estudio en especial para el área de educación física.

1.1. Psicomotricidad.

"A medida que el niño crece va tomando conciencia de sí mismo, del mundo que lo rodea y a la vez adquiere el dominio de una serie de áreas que van a configurar su madurez global, tanto intelectual como afectiva, estas áreas son:

Psicomotricidad: espacio, tiempo, dominio corporal...

Sociabilidad: juego, relación.

Anatomía: habituación y resolución de necesidades.

Lenguaje: comunicación, expresión, comprensión.

Afectividad: maduración de la personalidad y equilibrio emocional.

Aprendizajes: culturales y escolares". (Comellas y Perpinga; 84:7)

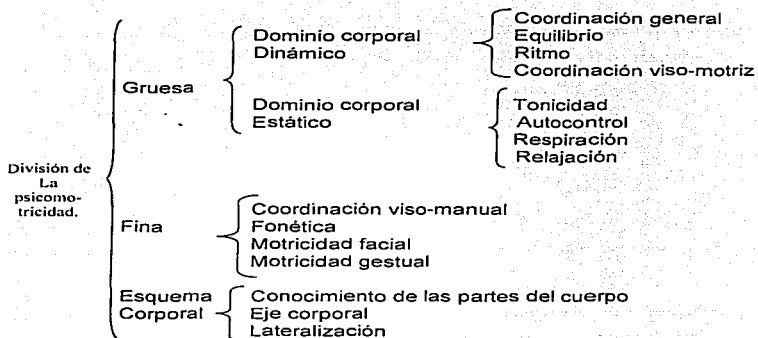
Por lo tanto entre los propósitos centrales de los planes y programas de estudio formulados por la SEP, se encuentran, el estimular las habilidades que son necesarias para el aprendizaje permanente, y que configuran la madurez global del individuo.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Dentro de la educación primaria se estimula el desarrollo físico y motor del individuo, ya que de éste dependerán aprendizajes como la escritura, la lectura y toda aquella actividad que implica movimientos voluntarios y organizados de acuerdo a su nivel de madurez.

Se entiende por *psicomotricidad* el desarrollo de los movimientos que dependen de la maduración y el tono muscular (Durivage; 1995) dando como consecuencia la capacidad de realizar movimientos que implican el dominio de su cuerpo, así como la estructuración del espacio en el que se realizarán estos movimientos al hacer la interiorización y la abstracción de todo este proceso global (Comellas y Perpingá; 1984)

La educación psicomotriz tiene gran relevancia en el desarrollo del niño. El juego, el desplazamiento, la expresión corporal, la gestual, el uso de las funciones de su cuerpo, el manejo de objetos cotidianos, el encuentro físico con sus límites y el manejo de dimensiones de espacio y tiempo, le permiten relacionarse con el mundo que les rodea y así interiorizar una imagen de sí mismo, construyendo su propia identidad y sentimientos de autoestima.



Como se puede apreciar, la psicomotricidad se divide en: gruesa, fina y esquema corporal, a continuación se definirá cada una de estas áreas y los aspectos que éstas implican, cabe señalar que se dará mayor importancia a la motricidad gruesa y fina que serán parte esencial de esta investigación.

Para entender los conceptos de psicomotricidad fina y gruesa es necesario definir que es la psicomotricidad, entendiéndola, como la actuación del niño ante situaciones que implican el dominio de su cuerpo, es pues, un proceso que implica las estructuras sensoriales, motrices e intelectuales.

A continuación se definirán los diferentes elementos que constituyen la psicomotricidad:

1.1.1. Motricidad gruesa

Esta consta de movimientos globales dirigidos a un área del cuerpo, dentro de ella se encuentran:

A) Dominio corporal dinámico. Entendiendo éste como la capacidad de dominar las diferentes partes del cuerpo, haciéndolas mover ya sea por voluntad o consigna, realizando movimientos de manera armónica y precisa. Se puede subdividir el dominio corporal dinámico de la siguiente manera:

**Coordinación general:* se refiere a movimientos generales en los que intervienen todas las partes del cuerpo teniendo como ventaja la armonía y soltura de los movimientos.

**Equilibrio:* capacidad de mantener el cuerpo en la postura que se desea, esto implica disponer de un conjunto de reflejos que primeramente son instintivos y posteriormente concientes los cuales permiten al niño saber como disponer de su fuerza y peso, además de conocer los movimientos que le ayudarán a no caerse.

**Ritmo:* está constituido por pulsaciones o sonidos separados por intervalos más o menos cortos; una de sus funciones principales es que permite al niño aprender a organizar sus movimientos.

**Coordinación viso-motriz* implica experiencias en las que son necesarios el sentido de la visión, el oído, el movimiento del cuerpo o del objeto, y la realización de movimientos y su coordinación, esto referido al movimiento del cuerpo hacia el punto en que la visión ha fijado su objetivo, para educar y reeducar esta área, que es una de las que mayor importancia tienen en esta investigación es necesario realizar ejercicios en que el movimiento del cuerpo tenga que adaptarse al movimiento del objeto procurando lograr los siguientes aspectos:

- Dominio del objeto.
- Coordinación del movimiento con el objeto.
- Dominio del cuerpo.
- Adaptación de espacio y movimiento.
- Precisión para conseguir, dirigir o manipular el objeto hacia un punto determinado y percibido por el niño.

B) *Dominio corporal estático*. Son todas aquellas actividades motrices que llevan al niño a interiorizar el esquema corporal integrando la respiración y relajación que son dos actividades que ayudarán al niño a interiorizar la globalidad de su propio yo. Dentro de este esquema se encuentra la tonicidad y el autocontrol que son resultado de una buena educación motriz.

**Tonicidad*: se refiere al grado de tensión necesaria para realizar cualquier movimiento, para que un niño desarrolle el equilibrio tónico es necesario que

experimente sensaciones en diversas posiciones y actitudes estáticas y dinámicas.

**Autocontrol:* se refiere a la capacidad de guiar y controlar la energía tónica para realizar una acción determinada.

**Respiración:* es una función mecánica y automática, su misión es asimilar el oxígeno necesario para la nutrición de nuestros tejidos y la realización de actividades físicas.

El ritmo respiratorio es básico para un buen desarrollo psicológico y equilibrado y el hecho de no llevarse a cabo efectivamente puede provocar tics, tartamudeo, miedos, angustia y si la respiración se lleva a cabo adecuadamente se producirán en el niño situaciones más estables.

**Relajación:* es la reducción voluntaria del tono muscular, puede ser global o segmentaria.

1.1.2. Motricidad fina.

Esta comprende las actividades que necesitan de precisión y de un elevado nivel de coordinación. implica maduración y un aprendizaje largo para su adquisición, dentro de ésta se encuentra la siguiente subdivisión:

**Coordinación visomanual.* La cual conducirá al niño al dominio de la mano, los elementos que intervienen más directamente son: mano, muñeca, antebrazo y brazo, cabe mencionar que para poder realizar la coordinación

viso-manual de manera efectiva el niño deberá tener cierta madurez visomotriz, es decir, la capacidad de realizar ejercicios con la mano de acuerdo a lo que ha visto.

**Fonética:* Todo el lenguaje oral se apoya en aspectos funcionales que son los que le dan cuerpo:

- Acto de fonación : posibilita el paso de aire a través de los diferentes órganos.
- Motricidad general de los órganos: velo del paladar, lengua, labios, cuerdas vocales.
- Coordinación de movimientos.

**Motricidad facial:* su importancia radica en el dominio muscular, la posibilidad de comunicación y relación que se tiene con los demás, a través del cuerpo y los gestos voluntarios e involuntarios de la cara, estos movimientos permitirán exteriorizar sentimientos.

**Motricidad gestual:* se refiere al dominio de los elementos que componen la mano y esto es básico para que pueda tener precisión en sus respuestas, tanto la coordinación manual como la visual exigen dominio de la muñeca que permite una autonomía de la mano respecto al brazo y el tronco, un control y una independencia segmentaria, así como un tono muscular, para la mayoría de las tareas del dominio global de la mano se necesita un dominio de cada una de las partes.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

1.1.3 Esquema corporal.

Este implica los siguientes aspectos:

*Conocimiento de las partes del cuerpo y el poder ubicarlas en los demás, esto facilitará la elaboración del yo como persona.

**Lateralización*: es un elemento previo al dominio motor del niño, este proceso tiene una base neurológica por lo cual tendrá una dominancia manual según su hemisferio, alrededor de los tres años los niños se definen y van consolidando su dominio, los niños que no lo han logrado se les puede potenciar mediante acciones con la mano que mejor domine.

* *Eje corporal*: Es la comprensión de la organización del cuerpo en una distribución simétrica en referencia a un eje vertical que la divide en dos partes iguales.

Como se puede observar la Educación Física es un aspecto muy importante en el desarrollo de los niños, ya que es una de las áreas que permiten al individuo la adquisición, desarrollo y perfeccionamiento de las habilidades psicomotoras.

"Estimular la educación física y la práctica del deporte" (ley general de educación; art. 7º IX)

1.2. ¿Qué es la Educación Física?

Se tiene conocimiento que desde tiempos remotos se daba y adquiría una preparación física que atendía a las necesidades del contexto y las capacidades del individuo, esto desde la prehistoria hasta hoy en día.

El hombre desde que nace hasta que muere presenta la necesidad de dominar su cuerpo para desplazarse de un lugar a otro y para realizar actividades o funciones que le permitan sobrevivir.

En la prehistoria las primeras actividades físicas se basaban en el propio instinto de conservación, girando en torno al entrenamiento físico, cuyo objetivo era sobrevivir ante el medio ambiente; obtener la victoria frente al enemigo en la guerra; obtener la mayor cantidad posible de alimentos en la caza y lograr protección a través de las danzas mágicas y religiosas. El método utilizado por el hombre prehistórico para la adquisición de dichas habilidades fue error-acierto: (Fernández, et.al; 1997). Posterior a esto el hombre se vuelve ambicioso y pasa a ser un hombre sedentario, dando pie a la aparición de la propiedad privada y a la explotación del hombre por el hombre donde la educación física tenía la tarea primordial de preparar para la guerra; culturas como la griega mantenían el culto a la actividad física como acto ritual para enaltecer al hombre como protagonista de la gesta; el hombre griego tenía como obligación moral la formación física para obtener la belleza y la fuerza, ya que su ausencia suponía una vergüenza personal y social.

Para 1321 a.c. aparecen los primeros gimnasios y las primeras pistas de arena, dando lugar a la existencia de los primitivos juegos olímpicos.

Con la llegada del *renacimiento* a mediados del siglo XV y la recuperación del culto al cuerpo como arte, junto con el humanismo se comienza a considerar a las actividades y ejercicios físicos como elementos básicos de utilización en el contexto educativo integral de la persona, dando con ello lugar a la aparición de las distintas teorías y sistemas educativos en los que la actividad física se convierten en canal de aprendizajes y vivencias.

En este sentido, Baltasar de Castiglione, en su libro "El cortesano" (1528), expresa que las actividades físicas son "... una relación de los quehaceres cotidianos, una parte de la formación total del cortesano y una expresión de su propia personalidad". (citado en Hernández; 1990: 16)

Entre las personalidades que consideran la actividad física como parte del desarrollo integral del hombre figuran: Johann Heinrich Pestalozzi; considerado como padre de la actividad física pedagógica, él es el primero en reconocer los efectos nocivos de la industrialización, frente a la cual presenta su "gimnasia elemental", que consiste en un sistema de movimientos articulares, además de las actividades plenamente higiénicas a la naturaleza, como lavarse al aire libre, nadar y hacer una hora diaria de ejercicios al levantarse; plantea ejercicios conectados con la vida al aire libre como por ejemplo la equitación, la cual se comenzaba a utilizar con fines educativos; un aparato para el aprendizaje de la equitación fue el caballo de madera. (ibid:17)

También figuran Johann Bernhard Basedow; Per Henrick Ling, Thomas Arnold, director del Colegio de Rugby en Inglaterra, emplea la actividad física como

elemento pedagógico en su institución , que junto con J. Lancaster serian los iniciadores del gran fenómeno social denominado "deporte". (Ibid:18-30)

Tras la segunda guerra mundial, la influencia de Europa sobre los países restantes del mundo a nivel de actividades físicas, al igual que en otras áreas de la vida, deja su papel preponderante a favor de U.S.A. como líder económico del grupo vencedor. Con ello éste país marcará las tendencias y modas predominantes en materia de prácticas físicas, tanto educativas como recreativas. Es en el siglo XX donde se da la actividad física muy ligada a la sociedad de consumo, donde el uso del deporte es un indicador de calidad de vida del hombre, refiriéndose por un lado al mantenimiento físico y por otro la difusión al sector social de esa calidad de vida, mediante la implantación obligatoria de la educación física en los primeros niveles educativos, por lo que aparecen en el mercado "una enorme cantidad de nuevos aparatos y materiales, que en la mayoría de los casos procederán de la comercialización de antiguos juegos infantiles" (Ibid: 34)

Por lo tanto la educación física puede tener distintas connotaciones, por eso se hace necesario explicar o definir que es lo que se entiende por educación física en este estudio.

Actualmente la educación física juega un papel importante en la formación integral del individuo, se concibe como una disciplina pedagógica con carácter eminentemente formativo que contribuye al desarrollo armónico del individuo mediante la práctica sistemática de la actividad física, favoreciendo el crecimiento sano del organismo, el descubrimiento y perfeccionamiento de las posibilidades de

acción motriz. Así mismo a través de la práctica de juegos y deportes escolares se fortalece la integración del alumno a los grupos en los que participa, donde la educación física es un buen medio para promover la formación de actitudes y valores, tales como: confianza y seguridad en sí mismo, conciencia de las posibilidades propias, respeto a las posibilidades de los demás y solidaridad con los compañeros.

Por lo tanto el punto de partida de la Educación Física en el nivel básico es el reconocimiento de las diversas capacidades físicas, las posibilidades de acción motriz y los intereses hacia el juego y el deporte que poseen los niños. (Planes y Programas de estudio. SEP; 1993).

1.2.1. Ejes temáticos.

El plan de estudios de Educación Física, está estructurado de acuerdo a cinco ejes temáticos: estimulación perceptivo motriz; capacidades físicas condicionales; formación deportiva básica; educación física para la salud e interacción social. (Programa de Educación Física. SEP; 1994).

A continuación se explicará en que consiste cada uno de estos ejes. Sin duda alguna el primero de ellos es el que mayor interés tiene para este trabajo.

A) ESTIMULACIÓN PERCEPTIVO MOTRIZ.

Este eje se refiere a la actividad sensorial que oportuna y acertadamente enriquece al niño en el desarrollo de su capacidad para dar respuestas motrices, entendida la percepción – como la interpretación de la información -. Cuando la

percepción se traduce a movimiento, se hace referencia a una manifestación perceptivo motora, la cual implica un trabajo coordinado de sentidos, nervios y músculos, por ejemplo cambios de Posición: acostarse, permanecer de pie e hincarse según se indique, vigilando el equilibrio.

El beneficio de este eje es que favorece el desarrollo de capacidades intelectuales, como: el análisis, la síntesis y la abstracción. Así mismo el desarrollo de capacidades físicas coordinativas, en las que la coordinación neuromuscular controla los niveles: sensoriales, perceptivos, tónicos y expresivos, como desplazamientos por tiempos determinados, combinando dirección, distancia y ubicación en actividades creativas.

" Estos contenidos se enfatizan en los tres primeros grados de la educación primaria y continúan en los grados posteriores, para estimular las capacidades físicas coordinativas" (Planes y Programas de estudio. SEP: 1993: 154).

B) CAPACIDADES FÍSICAS CONDICIONALES:

Estas capacidades físicas son el potencial de actitudes existentes en el ser humano de manera innata o bien adquirida, y se manifiesta al realizar un movimiento o trabajo físico. Están determinadas por diversos factores: sexo, edad, estado de salud, energía, consumo de oxígeno, actitud, motivación, intensidad de trabajo y medio ambiente; comprende los procesos de estimulación, incremento de la fuerza muscular, la resistencia cardiorrespiratoria, la velocidad y la flexibilidad articular y muscular.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Entre las actividades físicas que figuran para el cumplimiento de este eje se encuentran: jalar la cuerda, carrera de quince a veinte metros, trotar variando direcciones, movimientos de torsión, flexión y extensión en cuello, brazos, tronco y piernas entre otros.

C) FORMACIÓN DEPORTIVA BÁSICA:

En este eje se aprovecha el interés y entusiasmo del alumno por el deporte para desarrollar movimientos básicos y propiciar su práctica sistemática atendiendo al momento de desarrollo individual, mediante combinaciones de movimientos con pelotas dirigidos a la formación de cuatro fundamentos de los deportes básicos: botar y pasar, conducir y patear, saltar y bloquear, girar y lanzar, así como la participación en los juegos deportivos.

" Durante los primeros grados se utiliza el juego como expresión natural y se continúa con actividades pre-deportivas que incorporan cada vez mayor grado de dificultad motriz y de relación interpersonal en una formación deportiva inicial".
(ibid.dem)

D) EDUCACIÓN FÍSICA PARA LA SALUD:

En este eje se agrupan los contenidos cuyo propósito específico es la formación de hábitos. Se considera la actividad física un medio valioso, que junto con la alimentación balanceada, el descanso, la higiene personal y la conservación del medio condicionan la salud del ser humano.

Para esto se manifiesta la importancia de higiene personal antes y después de la actividad física: cambios que experimenta el organismo durante y después de ésta

frecuencia respiratoria, pulso y sudoración; así como el acondicionamiento de áreas para realizar la actividad física.

E) INTERACCIÓN SOCIAL:

Se entiende por interacción social toda aquella relación dinámica que se genera entre dos o más personas de un grupo social a través de la comunicación.

Esto se da en cada una de las sesiones de educación física y el cumplimiento de objetivos, así como fuera de la institución: grupo de iguales, familia, clubes deportivos...

Las características de la educación física, representan un espacio pedagógico óptimo, para favorecer una influencia social, de calidad entre el maestro – alumno – compañero; trascendiendo en la comunidad a la que pertenece, procurando el desarrollo de la persona como ser creativo, participativo, libre, autogestor de su destino.

1.3. Educación Primaria y psicomotricidad.

Una de las características que definen a la especie humana es su adaptabilidad, sus rasgos evolutivos tales como: el crecimiento físico y motor de cada niño el cual se va configurando directamente bajo la acción de distintos factores ambientales: desde la alimentación que recibe, la actividad que desarrolla y la influencia del medio geográfico tanto en el entorno cultural como en el social"... No existen dos niños que se desarrollen de la misma forma, cada niño posee un ritmo y

un estado de crecimiento que resultan tan característicos de su individualidad como los rasgos de su rostro" (Gessell; 1998: 7)

Es por esto que el hombre necesita integrarse a una institución de carácter formal (primaria), la cual le ayudará a potenciar sus habilidades de manera integral, permitiendo la adquisición de conocimientos y destrezas que serán de gran ayuda a lo largo de su desempeño académico y social; ya que la niñez es una etapa esencial en la formación del ser humano, en ella se adquieren y afirman los hábitos, conocimientos y habilidades que constituirán el soporte o infraestructura para el eficaz desempeño a lo largo de la vida escolar. (TORRES; 1996).

Entre los conocimientos que se adquieren se encuentran: lectura, escritura y matemáticas, los cuales se creían que eran suficientes para la adquisición de conocimientos y destrezas básicas.

Actualmente la educación primaria o básica en México pretende cubrir una tarea mucho más amplia, asegurar una formación integral y esencial, más que elemental, procurando que el individuo ejerza plenamente sus capacidades humanas.

Sus objetivos son:

- Favorecer el desarrollo armónico de todas las actividades mentales del individuo.
- Enseñar a operar conceptos abstractos y a ampliar conocimientos por su cuenta.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- Iniciarle en la interpretación de los hechos sociales y de los fenómenos naturales del mundo real, y el desarrollo de hábitos de convivencia social.
- *Estimular en cada edad la evolución psicomotriz del niño.*

Con esta tarea se intenta conseguir que los alumnos adquirieran un conocimiento interdisciplinario de los hechos y aspectos básicos de la realidad, así como la estructuración de una personalidad equilibrada y el desarrollo de hábitos de convivencia social.

Educación primaria en México.

En México la educación primaria se basa en planes y programas de estudio elaborados por la Secretaría de Educación Pública (SEP) con el propósito de organizar la enseñanza y el aprendizaje de contenidos básicos, sustentándose en el marco legal establecido en el artículo tercero constitucional, así como en la ley general de educación. A continuación se hace referencia a algunos puntos de ésta, que sustentan el plan de estudios de la educación primaria.

Los contenidos de la educación son definidos en planes y programas de estudio (Art. 47, Ley general de educación) los cuales establecen:

I. Los propósitos de formación general y, en su caso, de adquisición de las habilidades y destrezas que corresponden a cada nivel educativo.

II. Los contenidos fundamentales de estudio, son organizados en asignaturas u otras unidades de aprendizaje que, como mínimo, el educando debe acreditar para cumplir los propósitos de cada nivel educativo.

III. Las secuencias indispensables que deben respetarse entre las asignaturas o unidades de aprendizaje que constituyen el nivel educativo.

IV. En los programas de estudio deberán establecerse los propósitos específicos de aprendizaje dentro de un plan de estudios, así como, los criterios y procedimientos para evaluar y acreditar su cumplimiento. Podrán incluir sugerencias, sobre métodos y actividades para alcanzar dichos propósitos.

Art. 48. La secretaria realizará revisiones y evaluaciones sistemáticas y continuas de los planes y programas, para mantenerlos actualizados.

La organización del plan de estudios de educación primaria está sustentada en los estatutos de la ley general de educación, dicho líneas arriba; éste plantea una serie de objetivos que busca cumplir, mediante la acción y adquisición de una formación integral; los objetivos son:

- 1.- "La prioridad más alta se asigna al dominio de la lectura, la escritura y la expresión oral".
- 2.- "A la enseñanza de las matemáticas se dedicará un cuarta parte del tiempo del trabajo escolar a lo largo de los seis grados y se procurará, además, que las formas de pensamiento y representación propios de ésta disciplina sean aplicadas siempre que sea pertinente en el aprendizaje de otras asignaturas".
- 3.- "La enseñanza de las ciencias naturales".
- 4.- "Organizar el aprendizaje de la historia, la geografía y la educación cívica por asignaturas específicas, suprimiendo el área de ciencias sociales".

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

5.- "El plan de estudios reserva espacios para la educación física y artística, como parte de la formación integral de los alumnos. Los programas proponen actividades, adaptadas a los distintos momentos del desarrollo de los niños, que los maestros podrán aplicar con flexibilidad, sin sentirse obligados a cubrir contenidos o a seguir secuencias rígidas de actividades. En la impartición de educación para menores de edad se tomarán medidas que aseguran al educando la protección y el cuidado necesario para preservar su integridad física, psicológica y social sobre la base del respeto a su dignidad y, que la aplicación de la disciplina escolar sea compatible con su edad" (Ley general de educación; art. 42: 70)

La educación artística y física debe ser no sólo una práctica escolar, sino también un estímulo para enriquecer el juego de los niños y su uso del tiempo libre.

"Fomentar y difundir las actividades artísticas, culturales y físico-deportivas en todas sus manifestaciones" (Ley general de educación; art. 14, IX: 58)

1.3.1. Objetivos generales de la educación física en el nivel básico.

Como se mencionó anteriormente la educación física es de gran importancia durante todo el desarrollo del ser humano, pero sobre todo en los primeros años de formación del hombre ya que las habilidades que en este periodo se adquieran serán puente de actividades físicas que impliquen mayor dominio de nuestros movimientos corporales.

Entre los objetivos de la educación física en el nivel primaria establecidos por la SEP en el programa nacional de educación (1993) se encuentran:

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- Propiciar en el educando la confianza y seguridad en sí mismo, mediante la realización de actividades físicas.
- *Estimular oportunamente el desarrollo de habilidades motrices y físicas para favorecer el desarrollo óptimo del organismo.*
- Propiciar elementos básicos de la cultura física, para detectar y solucionar problemas motores.
- *Fomentar la práctica adecuada de la ejercitación física habitual, como un medio para la conservación de la salud.*
- *Fortalecer en el educando la formación de valores por medio de actividades físicas, recreativas y deportivas, que le permitan manifestar actitudes de integración con el medio en el que se desenvuelve.*
- *Promover la participación en juegos y deportes tanto modernos como tradicionales, como medios de convivencia recreativa, que fortalecen la autoestima y el respeto a normas compartidas.*
- Estimular la creatividad del educando al explorar y ejercitar el movimiento corporal.

A continuación se enlistan los objetivos particulares de la educación física específicamente en el área psicomotora, ya que es esencial para sustentar esta investigación, se retomarán los objetivos específicos de cuarto grado de primaria, ya que es a éste donde se dirige esta investigación, debido a que en esta edad los niños tienen las características físicas necesarias para utilizar el juguete artesanal, ya

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

que cuentan con la fuerza, el equilibrio y la coordinación que se requieren para el uso de juguetes tales como: el trompo, balero y yoyo.

1.3.1.1 Objetivos específicos del área psicomotora:

- Propiciar en el individuo una motricidad más rica, eficiente y grácil.
- Promover un gran índice de actitud física a través del desarrollo de las capacidades motrices de resistencia, fuerza, velocidad y flexibilidad.
- Estimular los elementos que intervienen en el desarrollo psicomotor: esquema corporal, lateralidad, equilibrio, nociones espacio-temporales y coordinación motriz.

1.3.1.2 Los objetivos específicos del cuarto grado de primaria son:

- Ejercitar el equilibrio corporal.
- Ejercitar una buena y correcta respiración.
- Experimentación del ritmo externo en acciones que involucren orientación y sincronización.
- Manifestación de fuerza enfatizando grupos musculares, brazos, piernas, abdomen y torso.
- Manifestación de la velocidad en movimientos seriados.
- Estimulación de resistencia.
- Estimulación de flexibilidad en articulaciones y músculos.
- Formación de fundamentos deportivos.

- Promover el deporte escolar.
- Promover la importancia de la higiene personal antes y después de la actividad física.

Es importante recordar que se deben ejercitar todas aquellas habilidades desarrolladas en los ciclos anteriores para perfeccionarlas y lograr su dominio, entre las cuales se encuentran:

a) En el primer y segundo grado:

- Exploración de posibilidades de movimiento con uno y otro lado del cuerpo: lanzar, manipular, atrapar con una y otra mano o con uno y otro pie.
- Exploración de trayectorias y direcciones: acciones al frente, atrás, cerca, lejos, dentro, fuera en diferentes trayectorias y direcciones a partir del cuerpo.
- Coordinación de movimientos combinados: lanzar objetos ligeros hacia arriba y dar una palmada, girar o tocar alguna parte del cuerpo antes de que el objeto regrese a las manos.
- Coordinación de movimientos secuenciados.
- Relajación y contracción muscular utilizando estímulos visuales y auditivos.

b) En tercer grado:

- Experimentación del predominio motor: lanzar, atrapar, rodar, golpear, patear y botar.
- Estructuración del espacio y del tiempo: acciones que involucren dirección, trayectoria, ubicación, distancia, dimensión y velocidad, interactuando con sus compañeros y objetos.

Tanto estas habilidades como las que se desarrollan posteriormente se deben seguir ejercitando y perfeccionando a lo largo del desarrollo físico, mediante la educación física durante el proceso de formación del hombre.

En resumen, "el fin último de la educación física es favorecer el despliegue completo y armonioso de las capacidades humanas, tanto físicas como psíquicas, sociales y morales". (TORRES: 1996: 21)

Para cumplir los objetivos de la educación física, ésta se apoya en alternativas o materiales didácticos que facilitan y favorecen el desarrollo, adquisición y adiestramiento de todas aquellas habilidades de acción motriz en el niño, así como la interacción con su medio ambiente natural, social y cognitivo. Esto se abordará en el capítulo que a continuación se presenta.

CAPÍTULO 2 EL JUGUETE ARTESANAL COMO ALTERNATIVA DIDÁCTICA

EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA.

***“Cuanto más experiencia tenga un niño
con objetos físicos de su medio ambiente,
más probable es que desarrolle un conocimiento
apropiado de ellos” Jean Piaget.***

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

44

EL JUGUETE ARTESANAL COMO ALTERNATIVA DIDÁCTICA EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA.

Muchos y muy variados, han sido los instrumentos y materiales que a lo largo de la historia se han empleado para mejorar y desarrollar físicamente a los individuos, siendo en cada época los más utilizados, aquellos que más en la línea estaban con la finalidad perseguida al realizar la actividad. Por ello no es de extrañar que los materiales más empleados a lo largo de la historia del ser humano, hayan sido los usados en las luchas o derivados de ellas (ya que la educación física tenía el objetivo de preparar para la guerra), la flecha, el arco, el carro, la lanza e incluso el caballo, y objetos rituales de ornamentación para la danza, las piedras etc.

A continuación se hablará de los diversos recursos didácticos que utiliza el profesor de educación física para el cumplimiento de los objetivos de esta área así como la ayuda que puede brindar el juguete artesanal como alternativa didáctica en el área de educación física, como son: el trompo, balero y yoyo; y de la actividad lúdica del hombre que junto con el juguete pueden propiciar aprendizajes dirigidos, intencionales o no, durante el desarrollo general del individuo.

2.1 Características básicas del material didáctico en educación física.

En el capítulo anterior se mencionaron algunas finalidades u objetivos que buscaba la educación física a lo largo del desarrollo del hombre.

A continuación se mencionaran algunos de los recursos didácticos que se utilizaron en dichas épocas, al igual, que la clasificación actual de los materiales de educación física.

Los materiales didácticos han sufrido un ciclo evolutivo, tanto en su forma, como en sus finalidades:

La *prehistoria*: entrenamiento físico para la guerra, éste se daba mediante el arco, flechas, lanzas, objetos y piedras. *Grecia*: el disco, la jabalina, las alteras, levantamiento de piedras entre otros. *Roma*: se utilizaba la espada, el escudo, la red y el tridente, el carro, las alteras, el disco y la jabalina; aparecen los primeros gimnasios y los primitivos juegos olímpicos. *Edad Media*: los caballos, la lanza, la espada, el escudo, la maza y el muñeco con un eje giratorio central por mencionar algunos. Y el *humanismo*: daba importancia a la natación, la caza, los saltos, la danza y bailes. (Fernández, 1997).

Los materiales usados para la preparación física han sido variados y con objetivos diversos de acuerdo a las necesidades y concepciones de la educación física en distintas épocas de la actividad y desarrollo del hombre, *la utilización didáctica de materiales en la formación humana no a tenido ni tendrá mas límites que los que establezca la propia creatividad humana.*

2.1.1. ¿Qué es un recurso didáctico?

En la realización de actividades físicas es más motivante y atractivo utilizar algún apoyo externo al propio cuerpo, este material alternativo puede ser tradicional

o moderno siempre y cuando motive y funcione para realizar dichas actividades. Es preciso aclarar que sobre la palabra material didáctico han sido utilizados varios términos con mucha similitud, entre ellos están: ayudas didácticas, recursos didácticos y medios educativos; pero para la finalidad del presente trabajo se empleará el término recursos didácticos, definiendo éstos como: "el conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso enseñanza-aprendizaje" (Manual de elaboración...1984: 12).

Los recursos didácticos, comprenden instrumentos visuales, auditivos, manuales y audiovisuales que se pueden usar en cualquier espacio educativo como recursos auxiliares para satisfacer las necesidades del docente y del alumno; en base a lo anterior, en las escuelas, el material didáctico tiene la finalidad más que de ilustrar de llevar al alumno a trabajar, investigar, descubrir y por que no a construir.

Entre los estudiosos del ámbito educativo se encuentra *María Montessori* quien destacó la *importancia* de los *recursos didácticos* para el aprendizaje diseñando un método de enseñanza para la adquisición de la lecto-escritura y matemáticas, el cual, es utilizado en diversos niveles educativos así como en distintas áreas del conocimiento, para esto María Montessori tomó en cuenta la edad del niño, sus experiencias, necesidades e intereses, con el objetivo de *crear material físico y didáctico, para estimular y facilitar la adquisición del desarrollo de ciertas habilidades.*

María Montessori da gran importancia al *aprendizaje vivencial o empírico* a través los *sentidos*, principalmente durante los primeros años, en los cuales va

adquiriendo aprendizajes nuevos que le servirán en un futuro para su desarrollo cognitivo, físico y social.

Por esto Montessori, considera necesario crear para el niño un medio educativo de acuerdo a sus exigencias de desarrollo, y experimentación, en vez de llenarlo de órdenes, enseñanzas o discursos que lo aturden. Este medio educativo debe ser proporcional al niño, cuantitativamente hecho a escala, de tal manera que sus útiles, los muebles, los objetos de observación, el ambiente general de trabajo, estén en armonía con sus dimensiones, energías, y por lo tanto con su vida. (Mariscal. 1968).

2.1.1.1. Características del recurso didáctico:

Los recursos didácticos tienen características físicas, psicológicas y didácticas, las cuales están determinadas de acuerdo a la edad del niño y a los objetivos que se pretenden alcanzar. "Los materiales que se utilicen deben ser los adecuados para las actividades y cumplir con los objetivos académicos o cognitivos, en los que se encuentra el desarrollo integral del niño". (Los materiales didácticos...SEE.1999:55).

Entre estas características están:

- a) *Características físicas*: el recurso didáctico de preferencia debe ser de fácil manejo y mantenimiento, hecho con material duradero y un óptimo acabado, no tóxico, no debe presentar riesgos (que no sea de vidrio, que no tenga astillas, que los objetos de metal no tengan terminaciones en

punta), debe ser atractivo, tener un color y tamaño adecuado, propiciar el contacto directo con el usuario y los materiales con figuras e imágenes deben ser claras y comprensibles para el niño.

- b) *Características psicológicas:* debe provocar el interés y la actividad para que el niño se motive, debe ser atractivo para concentrar la atención; se deben utilizar pocos colores para clarificar el mensaje, no producir saturación en formas, tamaños o imágenes para evitar la fatiga, referir el color que se utilice a los valores afectivos que aumentan la actividad del sujeto y mantener en condiciones óptimas la percepción; deben ser adaptables al interés del niño y que puedan ser utilizados por niños y niñas.
- c) *Características didácticas:* debe estar adecuado al niño, al grupo comunitario, así como a los objetivos y contenidos didácticos; debe colocarse en un lugar accesible al niño y dispuesto en tal forma que haya lugar suficiente para que los niños los muevan y jueguen; un mismo material debe proporcionar diversas experiencias de aprendizaje, que existan a la vez materiales específicos adecuados para promover habilidades específicas; su nivel de complejidad debe ser gradual, es decir, que vengan de lo fácil a lo difícil de acuerdo a las habilidades adquiridas por el niño.

La *efectividad* del material didáctico depende en gran medida de la *correspondencia* que existe entre ellos y los *objetivos específicos a lograr*, así como de los *intereses y necesidades de los alumnos*.

2.1.1.2. Criterios de evaluación.

Como se expuso los materiales didácticos deben cumplir una serie de requisitos o características para que verdaderamente cumplan su función de facilitadores del aprendizaje. En el área de educación física existe una gran gama de materiales didácticos que estimulan el desarrollo de diversas habilidades motoras los cuales están organizados conforme a sus características físicas y a las posibilidades que éstos tienen para desarrollar determinadas áreas del ser humano. Sin embargo aparte de reunir las características físicas, psicológicas y didácticas citadas líneas atrás, pasan por una serie de criterios de clasificación específicos para los materiales de educación física. (Hernández, 1997)

Criterios:

- 1.- Características físicas
- 2.- Factores de tipo práctico.
- 3.- Características relacionadas con el grupo de destinatarios.
- 4.- Relación con los objetivos didácticos.
- 5.- Relación con el entorno.

Al hablar de los criterios necesarios para determinar las diferentes clasificaciones de los materiales didácticos específicos de la educación física, (Hernández;1990), establece los siguientes:

- 1.- Los usuarios (profesorado, alumnado, ambos).
- 2.- El proceso de la fabricación (compra, encargo, creación propia, adaptación, etc).
- 3.- La caducidad relativa (fundible, inventariable).
- 4.- La utilización (individual, equipo, común).
- 5.-La potenciación perceptiva (calidez, informalidad, no privacidad, familiaridad y libertad)
- 6.- La adecuación a los contenidos de enseñanza (deporte, danza, gimnasia, expresión, etc.).
- 7.- La génesis histórica (convencional, técnico, alternativo).
- 8.- La adecuación óptima a la materia como instrumento de aprendizaje. Este criterio se puede subdividir a su vez en:
 - Movilidad y manejabilidad: posición espacial, disponibilidad, facilidad de manejo y transporte.
 - Potenciación de estímulos: según el sentido que estimulen (vista, olfato, oído, tacto, percepción).
 - Rendimiento motor: según el tipo de motricidad que desarrolle.
 - Potenciación del aprendizaje: según varios criterios anteriores interrelacionados.

"Es fundamental que se ponga en juego un criterio flexible para determinar la organización de los materiales, espacios y tiempos, sus usos y sus funciones durante la realización de las actividades". (Los materiales didácticos...1999: 47). Esta flexibilidad es esencial, ya que depende de los juegos, las actividades de los niños y del proyecto educativo las que van a transformar el uso y el significado de los materiales, los espacios y el tiempo en función de la realidad.

Siguiendo todos estos criterios, se pueden establecer diferentes clasificaciones de materiales didácticos de educación física, sin olvidar que el material puede ser estructurado según más de un criterio aunque siempre predomine uno sobre los restantes y teniendo en cuenta que aquellos materiales que se puedan analizar según varios criterios, nos dan idea de un gran potencial didáctico y por lo tanto, deben considerarse prioritarios a la hora de seleccionarlos para su empleo. (Hernández;1990.).

Clasificación de los materiales didácticos en el área de educación física:

Material alternativo.

Es todo aquel material que no se encuentra sujeto a los circuitos tradicionales de fabricación y venta para el campo de las actividades físicas, deportivas o recreativas, y en caso contrario recibe una utilización diferente de aquella para lo que ha sido diseñado; con el uso de material alternativo se pretenden cubrir tres objetivos:

- Facilitar la posibilidad de realizar actividades que se hacen con un material convencional a pesar de carecer de él, y de los medios para conseguirlo.

- Investigar actividades no habituales que se pueden desarrollar con el material convencional.
- Descubrir nuevas opciones de uso de materiales convencionales en la educación física.

Dentro del material alternativo se puede encontrar la siguiente clasificación:

- a) *Material de desecho* no utilizable para el fin con que fue fabricado, aunque sí para actividades físico-deportivas, éste se puede dividir en:
 - Material de utilización inmediata, por ejemplo, el neumático de un coche.
 - Material de deshecho que tiene que ser manipulado antes de poder ser utilizado, por ejemplo, una escoba vieja que para poder hacer uso de ella como jabalina se somete a un proceso de transformación.
- b) *Materiales de usos varios*, son objetos diseñados para la utilización que se le da en la práctica, dentro de este tipo de material se encuentra la siguiente clasificación:
 - Material específico de las actividades físico-deportivas al que se le da una utilización diferente .
 - Materiales cuyos usos son ajenos al ámbito de las actividades físico-deportivas, tal es el caso de una escoba, escalera, cuerda, etc.
- c) *El entorno*, puede presentar ciertos elementos y características que pueden ser utilizadas en las actividades deportivas.

Dentro del medio urbano se pueden utilizar escaleras, rampas, muros, etc; y en el medio natural se cuenta la arena de playa, el mar, piedras, ríos... que pueden ser utilizados en diversas actividades físico-deportivas.

La finalidad de estos materiales es propiciar el descubrimiento de nuevas formas de relacionarnos con el entorno además de destruir el mito de que para la práctica de actividades deportivas es necesario realizar gastos tanto en inmueble como en material, además el uso de material alternativo enriquece y fomenta la interacción con el medio ambiente (Jardín Pinyoi y Joan Tius:189).

Los materiales específicos.

Los materiales específicos del área de educación física, dependen de la dotación inicial y de los recursos económicos del centro escolar, si el centro educativo no cuenta con los recursos financieros para la compra de materiales, puede echar mano de los materiales didácticos alternativos; la división es:

- A) *Los de gimnasios*, son materiales utilizados en ejercicios gimnásticos de principios del siglo XIX, tal es el caso del caballo de salto que se remonta en la edad media.
- B) *Los de patio de recreo*, los cuales son materiales fijos que se colocan en parques infantiles, los más comunes son: el tobogán, el columpio, la resbaladilla; este tipo de materiales son utilizados alrededor de los 3 y 6 años, y proporcionan a los niños cierta seguridad y confianza, sin embargo no ofrecen la socialización, ni la creatividad, son aparatos de juego individualista y con una respuesta motriz determinada.

C) *Los de deporte*, debido a la gran variedad de deportes existentes hay un sin número de materiales que se pueden utilizar, pero entre los más comunes se encuentran los balones y los elementos que se necesitan para una determinada actividad, por ejemplo, en el tenis se requiere de una pelota con ciertas características pero además se necesita de raquetas.

D) *Los de psicomotricidad*, los cuales se pueden diferenciar en tres bloques de contenidos: esquema corporal, habilidades motrices básicas y habilidades perceptivo motrices; cabe mencionar que la mayoría de estos materiales pueden servir en cualquiera de los bloques anteriormente mencionados, esto dependiendo de las tareas que realicen con ellos, los materiales de psicomotricidad han sido clasificados de la siguiente manera:

- *Los de conocimiento del cuerpo*: siluetas de madera articuladas, espejos, huellas de pies y manos.
- *Los de los sentidos*: tableros de olores, domino de tacto y color, cilindros de sonido, cubos de peso.
- *Los de construcción*: bolsas, cajas llenas de piezas de madera o plástico para construir casas, ciudades.
- *Los de coordinación dinámico-general*: triciclos, patines, bicicletas, monopatines, zancos, cuerdas.
- *Los de coordinación óculo-manual*: pelotas, canicas, aros, bolos de madera, frisbis, raquetas etc.

- *Los del ritmo* corresponden a instrumentos musicales entre los que se encuentran panderos, claves, maracas, cascabeles, triángulos etc.

Materiales no específicos.

Este tipo de materiales no se les encuentra en las tiendas de material deportivo:

- *Los naturales*, se encuentran en la naturaleza; por ejemplo hojas, ramas, piedras.
- *Los de fabricación propia*, son objetos fabricados por el profesor o alumno y se utilizan materiales de bajo costo o deshecho, que se aprovechan con un fin educativo; este tipo de materiales enriquecen la experiencia motriz, desarrollan la imaginación. Una de las desventajas de estos materiales es su fragilidad.
- *Los materiales de deshecho* pueden clasificarse en función del lugar de procedencia:
 - **Domésticos:** son materiales de deshecho que proceden de casa o colegio (papeles, envases de yoghurt, tela, ropa, botellas de plástico, tubos de cartón).
 - **Los industriales:** son materiales de deshecho provenientes de tiendas, grandes almacenes, empresas o industrias (cajas de cartón, neumáticos, costales, trozos de madera).
 - **Los de fabricación propia:** este tipo de material se construye manualmente, surge de la observación e imitación de materiales específicos, resultando

más baratos que los que ofrecen las tiendas deportivas (pelotas, máscaras, siluetas).

- Los comerciales son materiales que se pueden adquirir en cualquier tienda que no sea deportiva (mercería, ferretería, telas, rollos de papel higiénico, plásticos, cuerdas)

2.2. La actividad lúdica y el juguete, factor importante para el aprendizaje.

2.2.1. El juego en el aprendizaje.

El desarrollo individual y social del niño es resultado de las complejas interacciones que se establecen entre los aspectos biológicos, y la estimulación física y social, que recibe en su vida diaria. Los niños continuamente se van desarrollando y acercando a su medio ambiente dentro de un marco social, que le permite ir asimilando las reglas que determinan sus relaciones con los demás, así como la construcción de conocimientos y el poder aprender de diversas situaciones que se le presentan. La mediación con los objetos sociales y físicos, solo es efectiva si además de reforzar el desarrollo ya alcanzado por el niño es también capaz de anticipar el desarrollo del mismo, a fin de potenciarlo y estimularlo. *Para lograr estos fines el adulto debe compaginar los retos que plantea al niño con los apoyos que le aporta, tratando de responder a sus demandas, guardando una estrecha relación con lo que el niño ya posee y con aquello que podrá acceder en un futuro próximo a través de la participación, ayuda y guía del adulto.*

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Mediante el intercambio y comunicación con otros niños, así como con la guía del educador, el niño va experimentando infinidad de situaciones que son fuentes de experiencias, conocimientos y aprendizajes, adquiriendo mediante éstas: reglas, comportamientos y conductas que facilitan la convivencia, la cooperación y los intercambios.

De este modo, cuando el niño está jugando, pone de manifiesto el conocimiento que se le demanda sobre el mundo y los objetos, expresa lo que es habitual en su comunidad, usan palabras que designan acciones, conceptos y nociones sobre los objetos que conoce, es decir, realiza representaciones mentales sobre el mundo que le rodea de acuerdo con las interacciones que realiza con los adultos y compañeros. Todos estos procesos se basan en gran medida en los aprendizajes que el niño hace a través de la acción (juego), tanto en el medio físico como en el social.

Por lo tanto el juego, es un factor de gran importancia en el proceso de aprendizaje del ser humano, el cual, genera una iniciativa por aprender, así como significación de lo aprendido, además de todas aquellas habilidades o destrezas que genera el juego mediante la acción del ser humano.

Existen diversas perspectivas sobre el juego; algunos teóricos lo conciben como: una forma natural de incorporarse al trabajo (Yáñez Ramírez); como un medio de educación moral (A. S. Makarenko); como la expresión y el requisito del desarrollo infantil (J. Piaget); como regulador de la tensión y fundamental para la salud y formación de una autoimagen (José Luis Díaz Vega); entre otros. Por lo tanto el

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

juego tiene diversas finalidades, tales como motivar al trabajo, generar diversión y placer, educar e incluso relajar a todo aquel que juega. (citado en Zitukovskaia. 1987)

Se dice que el jugar solo es actividad de los niños, pero no es así, tanto niños como jóvenes, adultos y ancianos juegan, y mediante éste aprenden o comparten algo en común con su grupo de iguales. Claro que el juego en los niños es una de las actividades primordiales mediante el cual integran parte importante de su personalidad en los primeros años de vida. Víctor Campos Chargoy comenta que "Por medio de esta actividad conocen, aprenden, se relacionan y disfrutan su crecimiento".

La importancia del juego en el aprendizaje no fue estudiada sino hasta 1916, por Claperáde. En 1937, Decroly, aplicó el juego para facilitar el aprendizaje de niños con problemas mentales y de interrelación. En 1956 Freinet promovió el método de ENSE basado en el entusiasmo y el espíritu de creatividad que caracteriza a la actividad lúdica.

A partir de la década de los años cincuenta se fomentan las investigaciones acerca de la relación entre jugar y aprender, dando grandes aportes a la educación, ya que el juego integra actividades de percepción, actividades sensoriomotoras, verbales y actividades donde se relaciona el conocimiento del mundo de los objetos y de los seres vivos con un alto contenido de afectividad. Por lo tanto el juego es un elemento básico en el desarrollo cognitivo del niño: en la construcción del espacio, del tiempo y de la imagen propia.

Es posible definir *el juego infantil* como una actividad espontánea y creativa que se realiza por el hecho de resultar agradable y placentera; los juegos constituyen ejercicios de preparación para la vida con los que el infante puede medir y expresar sus posibilidades, descubrirse a sí mismo y a los demás, es importante mencionar que *el juego es un estimulador del aprendizaje*, ya que al momento que el niño juega experimenta, explora y descubre.

Dentro del grupo de pedagogos que consideran el juego como parte esencial en el desarrollo humano se encuentra *Jean Piaget*. Sus investigaciones y estudios del desarrollo afectivo- motriz y cognoscitivo ayudan a ubicar las características y comportamientos, así como la etapa de desarrollo en que se encuentran los niños que cursan el cuarto grado de primaria.

Jean Piaget trató de explicar el comportamiento social y la capacidad cognoscitiva del hombre a lo largo de su desarrollo, concluyendo que el ser humano pasa por cuatro etapas o estadios (sensoriomotor, preoperacional, *operaciones concretas* y operaciones formales) donde la capacidad de aprender va graduando en nivel de complejidad de estadio en estadio. También explicó las diferentes conductas lúdicas que se presentan a lo largo de cada uno de estos periodos, donde el niño es concebido como activo participante en su mundo.

Piaget opina que el juego tiene un rol específico en el desarrollo intelectual y está estrechamente relacionado con la adaptación, proceso responsable del desarrollo cognitivo.

Según Piaget el niño de *cuarto grado de primaria* se encuentra en el estadio de *operaciones concretas* donde sus relaciones sociales y afectivas se forman mediante simpatías o antipatías duraderas hacia el otro. Se dan las rivalidades entre su grupo de iguales y algunos miembros del ámbito familiar lo que se traduce incesantemente en elaboraciones *del juego simbólico* (imitación del niño respecto al mundo real de los mayores, asimilación de lo real al yo), el manejo de la memoria de evocación tanto en las conductas afectivas como lúdicas.

En este estadio *la fuente de transmisiones educativas* y lingüísticas es *la relación entre el niño y el adulto*, así como las *aportaciones culturales* desde el punto de vista cognitivo y fuente de sentimientos específicos y en particular, de los sentimientos morales desde el punto de vista afectivo; pero se presentan seguramente las relaciones sociales entre los propios niños, como un proceso de socialización, que es progresivo y no regresivo; un espíritu de cooperación a pesar de las apariencias de individualidades a una especie de retirada, de recuperación o de liberación tendiente a la autonomía del yo; coordinando así todas las acciones tanto inter-individuales como intra-individuales, como una naturaleza cooperativa y en parte autónoma del adulto.

Entre los juegos que el niño realiza en este estadio están. 1) *los juegos de reglas* (segundo estadio del desarrollo moral del niño según Piaget) donde algunos de éstos son *transmitidos de una generación a otra*, es decir de padres a hijos, los cuales el niño acepta tanto el juego como las reglas de éste; sin embargo gracias a la competencia y honradez del niño en este estadio, *tiende junto con su grupo de*

iguales a modificar o establecer nuevas reglas, donde algunos pierden, donde todos ganan o donde ninguno gana o pierde, ya que el objetivo es distraerse jugando para mantenerse estimulado por el grupo y participando de un ambiente colectivo. 2) En los juegos de las acciones en común se observa una evolución más o menos regular del trabajo solitario a la colaboración. Cada niño trabaja por sí, se siente en comunión y en sinergia (interacción entre dos o más) con sus vecinos, sin ocuparse, no obstante, de lo que hacen en detalle.

2.2.2. El juguete y el juego.

Es posible que el lugar que ocupan los juguetes en la vida de los niños se deba en buena parte a que estos estímulos están asociados a momentos placenteros y gratificantes. "De esta forma, la alegría del juego es, a menudo, la del éxito; aunque este sentido sea muy fugaz, tendrá para el futuro del niño un gran significado" (Sarazanas y Bandet ;1972) en el terreno de la confianza y el crecimiento individual.

No obstante nadie puede negar el destacado papel que han ocupado los juguetes a través del tiempo en la actividad lúdica, a tal grado que existe la idea de que no hay juego sin juguete. (Educación 2001;1998)

El juguete físicamente descrito se caracteriza por estar representando en dimensiones accesibles para el encuentro y la manipulación infantil, derivándose intercambios imaginarios, psicomotores y afectivos en el niño.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Los juguetes cumplen diversas *funciones*, una de ellas es la de estimular *evocadores con respuestas específicas* por ejemplo las muñecas permiten que la niña simule el cuidado de los pequeños.

Existen juegos que se apoyan en materiales que en apariencia nada tienen que ver con los objetos que los estimulan; en este lazo se encuentran los niños que *transforman imaginariamente los estímulos físicos*, modificándolos con base en sus necesidades (la escoba ocupa el lugar de un caballo que se cabalga).

Borotav afirma que el juguete es "el accesorio que constituye por sí mismo el elemento suficiente del juego", por lo que debe tener capacidad de *sorprender*, despertar la *curiosidad* y el apetito por las *aventuras y escenificaciones imaginarias* sin olvidar su *tamaño, colorido, presentación, publicidad, moda y acceso en términos de factibilidad económica social*.

Es por esto que se cree que el juguete es todo aquel objeto material que se utiliza con fines lúdicos. Así pues *el juguete es todo aquel objeto o acontecimiento externo o interno, visible o intangible, con el que juega la mente y el cuerpo del niño, podría decirse que toda actividad lúdica se apoya en juguetes*.

Se puede apreciar que gran parte de la actividad lúdica o juego necesariamente implica la utilización de juguetes, los cuales pueden ser destinados desde su fabricación a una actividad lúdica específica y por otro lado se encuentran todos aquellos objetos materiales, transformados en juguetes por creatividad, inventiva e imaginación del propio niño.

2.3 Características del juguete artesanal como alternativa didáctica

2.3.1. Historia del juguete artesanal en México

El juguete artesanal ha sido objeto de transformaciones desde la *época prehispánica*, cuya carga educativa era el preparar para la vida adulta y un sentido religioso; en la *época colonial*, donde lo indígena y lo español se penetraron hasta lograr cosas nuevas, incluyendo los juegos y juguetes; hasta la *época contemporánea* donde la incipiente urbanización fue creando nuevas concepciones en el diseño del juguete, los cuales ostentan una huella localista, peculiar y regional de donde se producen.

Es por ésto que se puede ver que tanto el juego como el juguete han acompañado al niño en su devenir histórico. Hablar de juego es asomarse a las formas de organización y a las manifestaciones culturales de los pueblos. (Hernández Fco. Javier, 1950)

Existen diferentes concepciones acerca de la existencia del juguete en México. En la *época prehispánica*, Francisco Javier Hernández escribe que no había objetos hechos con el fin de ser juguetes para los niños, sino que "eran objetos útiles de la vida adulta proyectados en pequeño que servían como ofrendas, por lo tanto su uso era de carácter ritual" (Hernández; 1950: 9), por otro lado Carlos Espejel opina "...Yo creo que el niño de todos los tiempos y de todas las latitudes ha hecho siempre juguetes. Ninguna sociedad, podría ignorar a sus niños hasta el grado de no fabricar juguetes para ellos... estoy convencido de que en México, como en todas partes desde los tiempos más remotos, han existido los juguetes". (Espejel, 1981: 62)

En 1981 Francisco Javier Hernández reflexiona sobre la existencia de una gran influencia prehispánica en algunos juguetes populares actuales, tales como: las mulitas, las cabalgaduras, y todos aquellos hechos de barro (alcancías, muñecos, entre otros).

Una vez que los *españoles* se asentaron en las tierras del nuevo mundo y borraron todo vestigio de la cultura indígena trajeron consigo nuevas formas de organización política, social, religiosa y cultural, respetando únicamente aquellas que convenían a sus intereses.

Los primeros años de *la conquista* fueron caracterizados por la acción: ante el territorio desconocido y los escombros del mundo indígena. Aunque existen muy pocas referencias, no es difícil concluir que durante aquellos primeros años hubo poco tiempo para distracciones y por tanto, pocos juegos y juguetes (Martínez; 1990); los títeres lograron su máximo esplendor durante esta época (Enciclopedia de última moda; 1990).

Al darse el *movimiento armado* en México entre el ejército insurgente y las fuerzas realistas, las familias artesanas reacomodan su economía y diversifican la pequeña industria, dando como resultado nuevos prototipos para la producción y diseño del juguete, tales como: los cañones de madera, las espadas de cobre, las pistolas de barro, los soldaditos de plomo y arcilla, por mencionar algunos, con los cuales los niños participaban en ese momento violento de transformación política económica, social y cultural de México.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Desde la época del México antiguo hasta hoy en día, el juego y el juguete han estado presentes en la sociedad aunque con funciones y formas de representación diferentes, así como de una gran influencia extranjera; pero a pesar de esto, *los juguetes y juegos mexicanos, expresan un carácter local*, un matiz autóctono, por ejemplo: los roperos de tejamanil de Puebla, los animales de cartón de Celaya, las muñequitas de henequén de Yucatán, los venaditos de Nayarit, los trompos y baleros de Michoacán...

Por lo tanto, *“los juguetes no pueden comprenderse como algo separado de la expresión popular, ni cultural sino que están íntimamente ligados a la vida cotidiana, a las costumbres, celebraciones y fiestas de los miembros de las comunidades* (Pettip, 1988: 75).

En el área de educación física el profesor hace uso de una gran gama de recursos didácticos para el desarrollo y perfeccionamiento de diversas habilidades físicas. En esta disciplina se puede apreciar la importancia de todos aquellos recursos didácticos que intervienen en cada una de las actividades que favorecen al desarrollo físico e integral del individuo. Dentro de estos recursos didácticos se encuentran aquellos que tienen doble funcionalidad: la primera, como recurso didáctico para el cumplimiento de ciertos objetivos en el área de educación física; y la segunda, como objeto que incita a la actividad lúdica. Entre éstos se encuentran: balones, pelotas, cuerdas, canicas, aros, bolos, frisbis, entre otros.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Dentro del arte *popular mexicano* se encuentran diferente *juguétes* artesanales que pueden tener esa *doble funcionalidad*, tal es el caso de: *el trompo, el balero, el yoyo, la matraca, la tablita o escalerilla por mencionar algunos.*

Existen infinidad de juguetes, entre los cuales están *los juguetes artesanales, con su variedad de formas, tamaños, colores; además de tener una belleza visual, tienen un carácter didáctico que de ser aprovechado ayudaría directa o indirectamente al infante durante su desarrollo psicomotriz en el área de educación física, siendo así una alternativa didáctica para el profesor de esta área.*

Se considera *juguete artesanal* todo aquel objeto elaborado con materiales tomados de la naturaleza (barro, madera, tule, chicle, tela, cartón, azúcar, palma, arcilla, pasta, entre otros) y creados por los artesanos en pequeños talleres o de manera individual tomando en cuenta el contexto de las comunidades o regiones (Educación 2001; 1998: 35); quedando impreso en ellos la influencia cultural y religiosa que han dado origen a festejos que con el paso del tiempo se han convertido en tradición.

Se crean figuras de numerosas formas y tamaños, salpicadas por el bello e inmenso colorido con el que los artesanos los adornan y que, según la mística que les imprime el artista, celebra, decoran y hasta alegran. En resumen, mezcla de arte y sentimiento transmitido a través de la cultura de dos pueblos que encuentran su más insólita expresión en el juguete popular. (Enciclopedia de última moda;1990).

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

2.3.2. Características de juguete artesanal como recurso didáctico.

El juguete artesanal cumple con las características necesarias para ser considerado un recurso didáctico en el área de educación física.

Dichas características son:

Características físicas:

- Fácil manejo y mantenimiento.
- Durabilidad.
- No tóxico.
- No presenta riesgos (astillas, bordos filosos, o puntiagudos), en el caso del balero y el yoyo.
- Atractivo (forma, tamaño, colorido, diseño...).
- Materiales tomados de la naturaleza (madera, chicle, azúcar, palma, arcilla, barro, entre otros).

Características psicológicas:

- Despierta interés para su manejo (motivación y concentración)
- Se adapta al interés del niño ya que existe una gran variedad de formas de utilizarlo.
- Forma y tamaño tomando en cuenta la edad del niño, respetando sus características.
- Pueden ser manipulados tanto por niños como por niñas.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Características didácticas:

- Adecuado al niño.
- Ayuda a cumplir los objetivos o contenidos didácticos.
- Accesible para el niño y la institución (bajo costo)
- Para su utilización no requiere de un área específica de trabajo.
- Proporciona diversas experiencias de aprendizaje.
- El nivel de complejidad es gradual, conforme a las habilidades adquiridas.
- Fomenta la creatividad e iniciativa del niño.

Como se mencionó anteriormente el *juguete artesanal* reúne ciertas características que lo hacen ver como una *alternativa didáctica para desarrollar, potenciar y perfeccionar habilidades psicomotoras*. Por esto el juguete artesanal cumple con una *doble función*: por una parte ayuda a desarrollar, potenciar y perfeccionar habilidades psicomotoras en el niño, mediante actividades físicas que implican el manejo voluntario o asignado del cuerpo (educativo); por otro lado permite la libre expresión lúdica del niño mediante la manipulación e interacción de éste con el juguete artesanal (juego).

Cabe mencionar que algunos de estos juguetes pueden tener defectos de fabricación que impiden la ejecución adecuada de algunas de las suertes o juegos. Además pueden presentar riesgos sino se utilizan de manera adecuada, tal es el caso del trompo, que por tener una punta metálica puede ocasionar accidentes.

2.3.3. Algunos juguetes artesanales como recurso didáctico en el área de educación física.

Los juguetes artesanales son aquellos que se han estado haciendo y usando por generaciones, en los que ha habido muy pocos cambios en cuanto a las técnicas de fabricación, así como los materiales empleados.

Los juguetes artesanales que a continuación se presentan reúnen características tanto físicas como psicológicas y didácticas mencionadas anteriormente por lo que se consideran una buena alternativa didáctica para desarrollar, potenciar y perfeccionar ciertas habilidades psicomotoras que se estimulan en el niño en el cuarto grado de primaria.

2.3.3.1. Trompo

Es un juguete torneado de forma semicircular y con una punta metálica, que al ser lanzado por medio de un cordel, da vueltas sobre su propio eje, logrando un movimiento cinético de alta velocidad. Algunos trompos poseen líneas bien definidas a su alrededor, las cuales guían al aficionado o aprendiz a enrollar la cuerda sobre su superficie.

La utilización del trompo permite al niño la interiorización de diferentes habilidades psicomotoras tales como:

a). Motricidad gruesa

Dominio corporal dinámico: es la capacidad de dominar las diferentes partes del cuerpo, con la utilización del trompo se coordinan movimientos que implican

equilibrio y ritmo además de una coordinación visomotriz al momento de enredar la cuerda en el trompo, de acomodarlo adecuadamente en la mano para tirarlo y propiamente al lanzarlo.

Dentro de la motricidad gruesa, se desarrolla la capacidad de dominar de manera estática el cuerpo, es decir, el dominio corporal estático que implica un grado de tenacidad y autocontrol de los movimientos y la intensidad de la fuerza, la cual es de suma importancia al momento de lanzar y tirar la cuerda del trompo para que este gire o baile como comúnmente se dice.

b). Motricidad fina

Esta área comprende actividades que necesitan de precisión y un alto nivel de coordinación, entre los que está la coordinación visomanual, dominio de la mano, muñeca, antebrazo y brazo; que junto con la tonicidad y motricidad gestual permiten al usuario del trompo dominar y ejercer una fuerza determinada y necesaria para hacerlo girar, se lanza a un punto determinado dependiendo el tipo de juego y de acuerdo a las reglas que sustente la actividad y acción del sujeto.

c). Esquema corporal

Esta área permite al usuario un dominio motriz con base neurológica que implica el potenciar el dominio manual según el hemisferio predominante (derecho o izquierdo) al momento en que el usuario interaccione con el trompo y ejecute la acción motora.

Existen diferentes juegos o suertes que se pueden realizar con el trompo entre ellos están:

- Bailarlo en el suelo y con los dedos medio e Índice subirlo a la palma de la mano y éste tiene que seguir girando sobre ella.
- Lanzarlo y atraparlo en el aire, para esto se lanza el trompo y antes de que caiga en el suelo se jala con la pita para que baile en la mano; una variación de esta suerte es dejarlo caer al suelo enredarlo en la pita y jalarlo hacia arriba para que caiga en la palma de la mano.
- Acarrear el trompo, (para este juego es necesario mínimo dos jugadores)
 - Los jugadores dejan un trompo cada uno en el suelo.
 - Cada uno baila su trompo.
 - El jugador toma el trompo en la palma de su mano (éste debe seguir bailando) y lo avienta al trompo que dejó en el suelo con la finalidad de acarrearlo hasta la meta.
- La rueda grande, cada jugador coloca en el centro de la rueda un trompo.
 - para saber el orden en que cada jugador va a tirar se hace una línea y se lanza el trompo hacia ésta, el que pique más cerca de ésta será el primero.
 - El jugador debe lanzar su trompo para sacar los trompos de la rueda donde el trompo que lanzó debe quedar girando si lo logra vuelve a lanzar de lo contrario pierde su turno.
- Cazuelejas, este juego consiste en lanzar el trompo lo más lejos posible con la finalidad de que éste quede bailando, el jugador que lo lance más lejos es el ganador.

En algunos juegos con este juguete hay castigos, el más común de ellos es el llamado "kekos", este castigo consiste en amarrar "el tirito" (trompo favorito del jugador perdedor) con la pita y se pisa otro trompo y el tirito perdedor se golpea con la punta del que está debajo del pie el número de veces que los jugadores hayan acordado.

2.3.3.2. Balero

Juguete generalmente de madera, compuesto de un palo y una bola taladrada sujeta a éste por un hilo más o menos largo. La técnica del juego se reduce a ensartar la bola en el palo, sostenido firmemente en la mano, la bola, o la que se imprime moviendo hacia arriba; este juguete requiere una práctica y educación de la vista.

El balero es uno de los juguetes más antiguos que a lo largo del tiempo continúa siendo aceptado tanto por niños como adolescentes y adultos, siendo éste un punto a su favor para ser considerado un recurso didáctico, y esto permite a las personas desarrollar, potenciar y perfeccionar habilidades psicomotoras entre las cuales se encuentran:

Como ya se mencionó dentro de la *motricidad gruesa* se encuentra el dominio corporal dinámico, con el uso del balero se favorece esta área.

Al momento de sostener el palo implica un cierto grado de equilibrio, ya que debe ser sostenido firmemente con la mano; al momento de ensartar la bola en el palo se requiere la organización de movimientos manuales (ritmo), al igual que una

coordinación visomotriz cuando se establece la relación sujeto-objeto (cuando el sujeto imprime movimiento hacia arriba para ensartar la bola en el palo).

Cuando el sujeto interactúa con el balero necesita cierta capacidad de autocontrol la cual permite controlar la energía tónica (tonicidad), para cumplir con el objetivo de este juguete.

Dentro de la *motricidad fina* se puede decir que se desarrollan las siguientes habilidades:

La coordinación visomanual conduce al niño al dominio de la mano, lo cual es de suma importancia para el uso y dominio del balero; la coordinación viso-manual es precedida por la coordinación viso-motriz la cual establece la relación entre el movimiento del sujeto con el objeto. Además de ayudar al perfeccionamiento de los movimientos manuales con cierto grado de precisión que permitirán al sujeto dar respuestas motoras que impliquen una actividad lúdica exitosa.

Al igual que el trompo estimula la *lateralidad*.

A continuación se presentan algunas de las suertes más comunes que se realizan con el balero, estas suertes van de acuerdo a valores o puntos.

- El cinco, es la suerte básica, consiste en ensartar la bola en el palo imprimiendo un movimiento hacia delante y jalando hacia atrás con el fin de ensartarla.
- El diez, mejor conocido como capirucho, una vez que se tiene ensartada la bola en el palo, se toma la pita en un punto medio y se trata de que la bola

de una vuelta y se ensarte, sin soltar la pita, el jugador que más capiruchos haga será el ganador.

- El uno, esta suerte consiste en imprimir un movimiento de péndulo hacia la izquierda, derecha, hacia el frente y finalmente ensartar ésta en el palo.
- El cien, se envuelve la pita en el antebrazo y queda la bola en la parte interna de éste, se hace un movimiento giratorio para desenvolverla y posterior a esto se procede a hacer los movimientos de la suerte llamada uno.
- El quinientos, es una variación de la suerte denominada cinco en donde para ensartar la bola se imprime un movimiento hacia delante y a la hora de ensartarla se da un fuerte jalón.
- El mil, en esta suerte se hacen los mismos movimientos de la suerte cinco sólo que lo que se ensarta es el palito en la bola.

2.3.3.3. Yoyo

Es un juguete elaborado de madera o plástico, que consta de dos partes iguales separadas por un corte hecho alrededor del mismo, por donde pasa una cuerda (guaralillo) el cual varía de acuerdo a la estatura del usuario. Esta se anuda al dedo del jugador, quien luego de enrollar el guaralillo en el corte que divide las dos tapas, lanzará el yoyo para hacerlo descender, ascender y girar sobre sí mismo.

El trompo y el balero para su utilización requieren de fuerza, precisión y movimientos coordinados más complejos, a diferencia del yoyo ya que *por sus*

características físicas y su modo de empleo permiten que la interacción del sujeto con éste sea más fácil, con ello no se quiere decir que no se utilice fuerza y precisión sino que requiere de un menor grado de dificultad.

Las habilidades psicomotoras que se desarrollan con el yoyo, son las mismas que se desarrollan con la utilización del trompo y el balero donde una de las diferencias que tiene el yoyo ante estos dos juguetes artesanales, es que *se puede utilizar antes que éstos favoreciendo, la soltura y dominio de los movimientos de la mano y por consecuencia el autocontrol*, lo que permitirá que las condiciones del sujeto sean óptimas y faciliten el uso del trompo y el balero, con esto no se quiere decir que se tenga que seguir este proceso, simplemente es una recomendación que se puede llevar o no a cabo dependiendo de las necesidades reales del sujeto que interactúa con estos juguetes.

Algunas de las suertes más comunes que se realizan con el yoyo se encuentran:

- **Dormilón:** consiste en aventar el yoyo en forma vertical de manera que éste quede girando abajo sobre su eje.
- **Perrito:** se sigue el mismo procedimiento que en el dormilón, sólo que en esta suerte el yoyo tiene que girar y caminar sobre el piso.
- **Trébol:** para esta suerte es necesario apretar un poquito la ita (cuerda) y dar tres vueltas con el yoyo girando, una arriba, otra en medio y otra abajo y en ésta última el yoyo tiene que regresar a la mano del jugador. Las tres vueltas que se dan con el yoyo simulan las hojas de un trébol.

- Cascada: se avienta el yoyo en forma vertical, se deja girar el yoyo a bajo para después poner la mano a la altura del hombro con la palma de la mano hacia arriba, para esto el yoyo debe estar por la espalda del jugador, se hace un movimiento de dedos hacia arriba para que el yoyo pase a la parte delantera del jugador y este pueda recogerlo nuevamente.
- Columpio: se avienta en forma vertical, posteriormente se hace un triángulo con la ita y se deja girando el yoyo en medio de éste, simulando un columpio.
- La media vuelta: el yoyo se avienta a un lado del jugador se le da la media vuelta y éste lo toma nuevamente en su mano.
- Vuelta y vuelta: esta suerte consiste en aventar el yoyo hacia a delante y hacer que éste gire con todo y la cuerda formando unos círculos.

Cabe mencionar que los juegos o suertes de estos juguetes pueden variar tanto en la forma de jugar, como en las reglas que se utilizan, ya que el jugador puede adaptar parte de estos juegos a sus necesidades, gustos e intereses.

2.3.4. Consideraciones en cuanto al uso del trompo, balero y yoyo como recurso didáctico en la estimulación psicomotriz.

Toda actividad física por más sencilla o compleja que sea, incluso el sostenerse de pie, implica una postura media sobre el eje de cada persona, es decir un equilibrio, para su estimulación se utilizan diversos ejercicios como el pararse o brincar con un solo pie, el caminar sobre una línea, realizar diferentes movimientos

con cierta secuencia etc. (Durivage; 1989). Con el uso de los juguetes artesanales se logra estimular esta habilidad, por ejemplo, al momento de tener una postura adecuada que permita ejecutar los diferentes juegos o suertes como el "perrito" con el yoyo; los "kekos" con el trompo y el "cien" con el balero.

Ritmo, el objetivo de esta habilidad es el repetir de manera adecuada ciertos movimientos siguiendo un modelo (Comellas et.al.1984:30); con el de los juguetes artesanales (trompo, balero y yoyo) el niño imita movimientos que implican la realización o ejecución de la suerte o juego cuyo modelo en este caso es el profesor o en su defecto el padre de familia.

Entre los ejercicios que marca el área de educación física para el desarrollo de la coordinación viso-motriz se encuentran, el dominio de objetos como aros, cuerdas (ibid;1984), juegos con pelotas, como lanzar la pelota en la pared y regresarla (Durivage;1989), ya que requieren conjugar movimientos corporales específicos y la vista. En el caso del trompo, balero y yoyo se estimula esta habilidad al momento de lograr de manera exitosa los juegos o suertes ya que implican una coordinación entre el punto que fija la mirada y los movimientos y fuerzas que se imprimen al ejecutar los juegos, con el trompo la "rueda grande"; con el yoyo el "trebol" y con el balero el "cinco", entre otros juegos.

El autocontrol se entiende como la capacidad de guiar y controlar la energía tónica para realizar una acción determinada (ver capítulo 2); por lo que es necesario que el niño tenga una buena dominación del tono muscular para tener así un control de su cuerpo en movimiento y una postura determinada (Comellas et.al;1984); por lo

tanto para lograr estimular esta habilidad cualquier ejercicio o actividad física entre otras de las anteriormente mencionadas estimulan esta habilidad.

Todo movimiento físico implica un cierto grado de tonicidad, es decir, una fuerza que se imprime para lograr ciertos movimientos o acciones; con los juguetes artesanales se requiere y estimula esta habilidad de manera muy particular al lanzar el trompo, al tirar el yoyo o simplemente al imprimir cierta fuerza hacia delante y hacia atrás al momento de meter la bola en el palo en el caso del balero.

El ensartar, abrochar o desabrochar y enhebrar cuentas, son algunas de las actividades que estimulan la coordinación viso-manual, de igual manera al momento de enrollar la pita en el trompo o en el yoyo.

Entre otras habilidades a realizar para desarrollar y estimular la lateralidad se encuentran: lanzar objetos, botar la pelota, hacer como si se peinaran, ponerse un sombrero, etc; para los cuales se utiliza la mano cuya dominancia predomina en el sujeto, ya que se tiene mayor precisión y calidad en sus momentos (Durivage;1989) con la utilización del trompo al momento de enrollar la pita, de lanzarlo y acarrearlo con la mano en determinados juegos; al imprimir ciertos movimientos para ensartar la bola en el palo en caso del balero o simplemente al enrollar la cuerda y tirar el yoyo el usuario utiliza la mano dominante estimulando así la lateralidad.

La utilización didáctica que se le da a los juguetes artesanales será en gran parte gracias a la creatividad del maestro y a la adecuación de éste a los contenidos.

Estos son solo algunos de los juguetes artesanales que pueden ser utilizados como recursos didácticos en el área de educación física para el desarrollo de las

habilidades psicomotoras. Sin embargo, es necesario mencionar que existe una gran diversidad de juguetes artesanales, que de ser utilizados pueden ser recursos didácticos importantes en el área de educación física, donde la creatividad del profesor será una de las herramientas más importantes que harán del juguete artesanal un recurso didáctico o simplemente un juguete más que hará tener al sujeto una actividad lúdica placentera ante los ojos del ámbito educativo.

Para que el juguete artesanal sea considerado como recurso didáctico por el profesor de educación física es necesario que éste lo conozca y valore para que así pueda darle un sentido útil y didáctico en sus sesiones de trabajo, es decir una actitud positiva frente al juguete artesanal (trompo, balero y yoyo), como recurso didáctico. En el siguiente capítulo se hablará de cómo se forman las actitudes, los diversos factores que influyen en su formación y la manera en que pueden ser medidas.

CAPÍTULO 3 FORMACIÓN DE ACTITUDES

**Las actitudes que tiene el ser humano
ante su realidad lo predisponen a la acción,
la cual, puede ayudar a innovar,
mejorar o transformar gran parte de esa realidad
en la cual se encuentra sumergido a lo largo de su vida.**

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

FORMACIÓN DE ACTITUDES

En este capítulo se hablará entre otras cosas del concepto de actitud, los componentes que intervienen en su formación y algunos de los factores que influyen en el cambio de éstas, así, como los distintos enfoques teóricos que explican la formación de actitudes durante el desarrollo del ser humano y por último la manera en la que éstas se miden, lo cual ayudará a saber el cómo generar un cambio de actitud en el profesor de educación física ante el juguete artesanal como alternativa didáctica así, como identificar si se dio o no dicho cambio.

3.1 Actitud.

Las actitudes constituyen valiosos elementos para la predicción de conductas, desempeñan funciones específicas para los individuos permitiendo formar una idea más estable de la realidad, además de servir como una barrera que permite proteger al individuo de conocimientos indeseables; referirse a actitud social es referirse a un sentimiento a favor o en contra de un objeto social, (persona, hecho social, o cualquier producto de la realidad humana)(Rodríguez;1983).

El concepto de actitud ha sido estudiado y lo sigue siendo por muchos psicólogos, esto debido a que explica parte de la conducta humana y que además aporta importantes medios para predecirla. (Whittaker;1987), a continuación se presentan varios conceptos de actitud según diversos autores:

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Thurstone (citado en Whittaker,1987) definió la actitud como "la intensidad de afecto a favor o en contra de un objeto psicológico"

Allport (citado en Whittaker1987), la actitud es "un estado mental y neurológico de atención organizado a través de la experiencia, y capaz de ejercer influencia directiva o dinámica sobre la respuesta del individuo a todos los objetos y situaciones con las que está relacionado".

Murphy, Murphy y Newcomb (citados en Whittaker1987), consideran la actitud "como una respuesta afectiva, relativamente estable, en relación con un objeto"

Campbell (citado en Rodríguez, 1995), afirma que "la actitud social es (o se demuestra a través de) la consistencia de la respuesta a objetos sociales"

Rasnow y Robinson (citados en Mann, 1980), el término actitud "denota la organización de los sentimientos, de las creencias y de las predisposiciones de un individuo para comportarse de un modo dado".

Krech, Crutchfield y Ballachey (citados en Mann,1980), "las actitudes sociales tiene un significado adaptativo, puesto que representan un eslabón psicológico fundamental entre las capacidades de percibir, de sentir y de aprender de una persona, al mismo tiempo que ordenan y dan significación a su experiencia continua en un medio social complejo.

Secord y Backman (citado en Mann, 1980), consideran que las actitudes son "ciertas regularidades en los sentimientos, pensamientos y predisposiciones del individuo para actuar en relación con algún aspecto de su ambiente"

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

3.1.1. Concepto.

Tomando en cuenta las definiciones anteriores se puede decir que los elementos característicos de las actitudes son: la organización duradera de creencias y cogniciones en general; la carga afectiva a favor o en contra; la predisposición a la acción; la dirección a un objeto social, por lo que se puede definir a la actitud como una organización duradera de creencias y cogniciones en general, dotada de una carga afectiva a favor o en contra de un objeto social definido, que predispone a una acción coherente con las cogniciones y afectos relativos a dicho objeto.

3.2. Componentes de la actitud.

En este apartado se abordarán los diferentes componentes que intervienen en la formación de actitudes tales como el cognitivo, afectivo y conductual.

3.2.1. Componente cognitivo.

Para que exista una actitud en relación con un objeto determinado es necesario que exista alguna representación cognoscitiva de dicho objeto, por ejemplo si se estuviera en una comunidad rural y se le preguntara a jóvenes estudiantes, sobre el uso de juegos por computadora es improbable que se obtenga una respuesta que indique la actitud de estos jóvenes en relación con dichos juegos, pero, si por el contrario se les preguntara sobre el uso y manejo de juguetes artesanales fabricados en su población, es probable que los jóvenes dispongan de

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

una representación cognoscitiva estructurada sobre el asunto, así como un efecto más en relación a los usos y manejos del juguete artesanal.

Por lo tanto para que exista una carga afectiva a favor o en contra de un objeto social definido es necesario que exista alguna representación cognoscitiva con dicho objeto, o sea el conocimiento del objeto y su manera de encararlo constituyen el elemento cognoscitivo de la actitud.

Muchas veces la representación cognoscitiva que la persona tiene de un objeto social es vaga o errónea, y cuando esto sucede, el afecto con relación al objeto tenderá a ser poco intensa y cuando es errónea no afectará en nada la intensidad del afecto. (citado en Rodríguez, 1995).

3.2.2. Componente afectivo.

Para Fishbein y Raven el componente afectivo es definido como el sentimiento a favor o en contra de un determinado objeto social.

Este es el componente más característico de las actitudes, aunque las creencias y opiniones muchas veces se integren a una actitud provocando un efecto positivo o negativo en relación con el objeto, creando una predisposición a la acción, no necesariamente se encuentran impregnadas de una connotación afectiva. El medio más común para estudiar el componente afectivo de una actitud es con apoyo a informes orales proporcionados por el individuo, quien dirá si gusta o no de ciertos estímulos (en este caso el juguete artesanal) y cuan fuertes son sus preferencias o desagradados (Whittaker, 1987).

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

3.2.3. Componente conductual.

El componente conductual de una actitud ayuda a predecir que conducta mostrará un individuo cuando se enfrente con el objeto de la actitud (citado en Whittaker, 1987)

La posición más aceptada para los psicólogos sociales es aquella según la cual las actitudes poseen un componente activo, instigador de conductas coherentes de las condiciones y los componentes relativos a los objetos actitudinales.

Para Newcomb, las actitudes humanas son capaces de propiciar un estado de atención que, al ser activado por una motivación específica, resultará en una conducta determinada, es por esto que Newcomb junto con Turner y converse piensan que el papel desempeñado por las actitudes sociales crean un estado de predisposición a la acción que, al combinarse con una situación activadora específica, da como resultado una conducta.

Por tanto los tres componentes de las actitudes deben ser internamente congruentes, aunque con frecuencia se encuentra cierta incongruencia entre las actitudes y las conductas de las personas; es necesario e importante saber que las actitudes involucran lo que las personas piensan, sienten, así como el modo en que a ellas les gustaría comportarse. La conducta no sólo se encuentra determinada por lo que a las personas les gustaría hacer, si no también por lo que piensan que deben hacer, es decir normas sociales. (Rodríguez, 1995)

En conclusión el componente conductual es la predisposición conductual que tiene un individuo hacia un objeto de la actitud categorizado y evaluado positivo o negativo (Whittaker, 1987).

3.3. Factores que intervienen en la formación de actitudes.

Por naturaleza el hombre busca relacionarse con otros igual que él, donde gracias a esta relación adquiere gran parte de sus aprendizajes y formas de comportamiento, moldeando así su modo de ver el mundo.

Según James O. Whittaker (1987). La manera más general mediante la cual hombre forma sus actitudes hacia cierto objeto es la situación social por la que va pasando durante el transcurso de su vida, es decir una serie de factores que influyen de manera directa sobre las actitudes, de modo que sólo se expondrán tres de éstos (experiencia; el papel que ocupa el individuo y el efecto de la comunicación).

Entre los *factores* más poderosos que influyen en la formación de actitudes, se encuentra *la experiencia directa* que el individuo tiene con el objeto de la actitud. Lo que ocurre durante el primer contacto con un objeto de la actitud creará una actitud hacia dicho objeto o modificará todas las actitudes anteriores tenidas hacia él, es decir, que dependiendo de la experiencia del individuo sobre el objeto al igual que el tipo e intensidad de ésta fluirá sobre las actitudes hacia el objeto y al mismo tiempo su conducta ya sea de agrado, desagrado o indiferencia hacia el mismo.

El papel que ocupa el individuo es otro factor que crea o modifica actitudes; es decir, dependiendo del rol social, laboral... que ejerce y etiqueta al individuo da lugar

a sus formas y maneras de comportarse y actuar ante determinadas situaciones. Por ejemplo, un maestro puede generar aprendizajes significativos con su manera de actuar ante su grupo de alumnos, reflejando con esta conducta algunos rasgos que le quiere propiciar en sus alumnos, y, los alumnos aprenderán dicha enseñanza siendo reforzada por su maestro; más sin embargo, si el profesor no cumple con su finalidad y funcionalidad como facilitador del aprendizaje, no está teniendo actitudes acordes al lugar o rol que ocupa en el salón de clases. Por lo tanto se puede decir que el hombre está en constante desarrollo, que le permite un continuo aprendizaje, nuevas ideas y actitudes correspondientes a su papel o rol dentro de su grupo social.

Por último el proceso de comunicación es de suma importancia para la formación y cambio de actitudes. Esta puede provenir de nuestro núcleo familiar, grupo escolar o de iguales etc. que nos dicen que es bueno y que es malo y como debemos sentir y comportarnos ante cierto objeto de la actitud. Actualmente no solo nos comunicamos de persona a persona o con un grupo determinado, sino también mediante el uso de tecnología (televisión, radio, internet, satélite, teléfono...) la cual nos provee de infinidad de información, repercutiendo ésta en nuestra forma de ver el mundo, es decir, en nuestros aprendizajes, actitudes y conductas ante todo lo que nos rodea.

3.3.1. Influencia social.

El hombre es un ser social y como tal al momento de interactuar con un grupo de individuos, deja notar infinidad de actitudes que permiten su aceptación y adaptación a las características predominantes de dicho grupo; es decir, que da respuestas de rechazo o agrado a ciertos objetos, o situaciones que le permiten sentirse o no parte del grupo, (ideología, manera o forma de trabajar o actuar, etc.)

Como se abordó anteriormente las actitudes no se desarrollan o se cambian de manera lineal o mediante un proceso específico, sino que existen varios elementos que la moldean o modifican (cognitivo, afectivo, conductual); sin embargo existen otros factores que permiten formar nuestras actitudes ya sea por largo o corto tiempo, tal es el caso de factores externos del medio social, es decir, la influencia ejercida en el individuo por su grupo social.

La influencia social es un factor de gran importancia para la formación o cambio de actitudes ya que es en los grupos de ésta donde el hombre adquiere gran parte de sus conocimientos, creencias, tendencias... formando así sus actitudes frente al objeto o situación que impere. La influencia social no es un proceso uniforme, ni tampoco sigue un principio único, por ello Kelman (1961) hace distinción a tres modos mediante los cuales la influencia social ejerce cierta carga de adopción o rechazo a determinados objetos o situaciones:

- A) La influencia social sobre los juicios y opiniones que resulta de las presiones o la conformidad.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- B) La influencia social que resulta de la interacción en grupos primarios pequeños.
- C) La influencia social que se deriva de las comunicaciones persuasivas provenientes de fuentes prestigiosas (Citado en Mann; 1999).

3.3.2. Aceptación.

El individuo acepta la influencia por que espera tener una reacción favorable de otra persona o grupo, donde el individuo experimenta la presión de éste para que acepte una opinión o juicio contrario a lo que cree, es decir, el individuo conciente (proceso de consentimiento) de manera pública la adopción de dicha actitud pero no de manera interna ya que en cuanto desaparece la presión del grupo sobre el individuo, éste vuelve a su opinión primitiva.

3.3.3. Identificación

Cuando un individuo adopta las actitudes de un grupo por que sus relaciones con la persona o el grupo le producen satisfacción y forman parte de su auto-imagen es a lo que se llama (identificación); donde grupos pequeños (familia, Grupo de pares) en los que el individuo está afiliado íntimamente, ofrecen un tipo especial de influencia social (reflejan normas, valores y creencias), es decir una influencia social normativa procedente de los grupos de referencia con los que la persona está

íntimamente identificada, lo que, le trae gratificación, proveniente de la aceptación, adopción, gratificación, reconocimiento y apoyo en el grupo.

3.3.4. Internalización.

Se acepta la influencia por que los aportes persuasivos cuadran con el sistema de valores del individuo y producen satisfacción intrínseca (internalización); es decir que cuando el grupo social ejerce cierta influencia ante una opinión o actitud y el individuo la acepta, por tanto su adopción y expresión conducen al individuo a sentimientos actuales o anticipados de satisfacción y de auto-aprobación.

Así en el cambio o formación de actitudes influyen gran diversidad de factores para en la adopción o el rechazo de éstas, entre ellas la influencia social y siendo así las actitudes agradables serviciales o convenientes para cada uno de los individuos que las adaptan y reflejan.

El reconocer que la influencia social está vinculada a diferentes conjuntos de motivaciones ayuda a explicar la naturaleza precaria y la corta vida de ciertos cambios de actitud y la relativa permanencia de otras. (Mann; 1999)

3.4. Enfoques teóricos respecto a la formación de actitudes.

Diversos enfoques teóricos enlistan diferentes factores básicos que intervienen en la formación de las actitudes sociales, donde cada uno de estos factores influyen, tanto de manera individual como integral, permitiendo así una

visión más completa y adecuada del proceso de formación de actitudes; entre estos mencionaremos:

3.4.1. Enfoque funcionalista.

Un conjunto de opiniones puede servir a una persona de base para su serenidad frente a un mundo en transformación, y a otra de estímulo para una actividad revolucionaria; es decir, que para Smith, Bruner y White, las actitudes se forman con objeto de atender a determinadas funciones, las cuales son vistas desde una perspectiva pragmática, de utilidad para el ajuste de personalidad frente al mundo exterior, donde la personalidad individual incluye una serie de opiniones (actitudes) y el contexto en que estas se forman resulta importante para la determinación del papel que las mismas serán llamadas a desempeñar.

Por lo tanto las actitudes se forman a partir de factores internos y externos a la persona con una función específica o determinada, interrelación personalidad-actitudes. (Rodríguez.1995).

Smith, Bruner y White especifican las principales funciones que cumplen las actitudes:

a) Evaluación del objeto: si poseemos una actitud definida relacionada con un objeto específico nos brinda el patrón necesario para el establecimiento de nuestras reacciones frente a dicho objeto. Por tanto la función de evaluación del objeto proporciona las posiciones generales capaces de inspirar nuestras reacciones en relación con el objeto específico y a una serie de otros objetos con los cuales aquél se relaciona.

b) **Ajuste social:** la función de ajuste social tiene el papel de facilitar la conclusión, la conservación más o menos armoniosa de nuestras relaciones con otras personas; es decir, que propicia a las personas la oportunidad de una acomodación social.

c) **Exteriorización:** la función de exteriorización consiste en la manifestación clara e indiscutible de posiciones que defienden o protegen el yo contra ciertos estados de ansiedad provocados por problemas internos.

3.4.2. Enfoque basado en la noción de congruencia cognitiva.

Heider, Newcomb y Festinger (citado en Rodríguez; 1995) comparten la idea de que existe una fuerza en dirección a la congruencia, a la armonía y a la herencia entre nuestras actitudes y entre los componentes (cognitivo, afectivo, conductual) integrantes de éstas.

Es decir, que las teorías de congruencia cognitiva explican la formación de actitudes de acuerdo con el principio de la armonía y la buena forma, siendo más fácil la organización de las actitudes que forman un todo coherente e internamente consiente.

Rosenberg (Ibid: 1995) afirma que existe una estrecha vinculación entre las creencias acerca de un objeto y el afecto a dicho objeto. En consecuencia cuando existe coherencia entre los componentes cognoscitivos y afectivos de las actitudes éstas se forman de manera estable y duradera, sin provocar tensión, y sin motivar ningún cambio; lo opuesto se verifica en caso de que no exista coherencia,

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

dificultando la formación de las actitudes, que sólo se estructuran cuando un estado de congruencia entre dichos elementos sea alcanzado.

3.4.3. Enfoque basado en la teoría del refuerzo (conductismo).

Ese enfoque se basa en una posición conductista, según la cual el refuerzo introducido a continuación de la emisión de una conducta tiende a solidificar dicha conducta.

Doob (Ibid;1995) es de carácter sumamente conductista, para el cual la actitud es una variable intercurrente que se interpone entre un determinado estímulo y la conducta subsecuente: "existe un estímulo que conduce a una respuesta implícita (actitud) y que termina con una conducta explícita".

Es necesario comentar que Doob admite que la conducta emitida es una función de diversas determinantes y no apenas de la respuesta implícita (actitud) al estímulo considerado, y que hábitos, impulsos, e incluso otras actitudes previamente adquiridas, son capaces de intervenir en la respuesta explícita que es la conducta.

3.5. Medición de actitudes.

Como se mencionó anteriormente la formación y cambio de actitudes depende en gran medida de la influencia que ejercen diversos factores (sociales, ambientales, de conocimiento entre otros) en la adquisición de ciertas actitudes que conforman el comportamiento humano.

Es necesario conocer que tan congruente es el actuar con el pensar en un sujeto, esto provocó despertar el interés de varios autores por investigar y diseñar instrumentos que permitiesen la evaluación o medición de actitudes.

Es importante recordar que las actitudes están formadas por los componentes cognitivo, afectivo y conductual, citados anteriormente, los cuales han sido retomados para el diseño y evaluación de instrumentos de evaluación.

Componente cognitivo: El propósito de medir este componente es para descubrir las clases de categorías que emplea un individuo cuando está clasificando un nuevo estímulo y la clase de estímulos que se clasifica como perteneciente a cierta categoría.

Existen muy pocos métodos que permiten evaluar el componente cognoscitivo debido al poco interés que ha despertado en los investigadores.

El método del "significado implicado" de Triandis (citado en Whittaker 1987) es uno de los pocos métodos existentes para la medición de éste, el cual consiste en presentar al individuo el objeto de la actitud y preguntarle cuán probable o improbable será que ciertas consecuencias se presenten.

Componente afectivo: la mayoría de los instrumentos para la medición de actitudes tienen como centro de atención el componente afectivo, debido a que gran parte de las actitudes están relacionadas con infinidad de sentimientos influenciados por la cultura, creencias, ideologías etc., los cuales se dejan ver en las conductas de los individuos.

Uno de los métodos más empleados para medir el componente afectivo de una actitud es el de "puntuaciones sumadas" de Likert (Ibid:1987).. en el que el investigador redacta un buen número de enunciados, oraciones o reactivos vinculados al estímulo que se presenta, junto con una escala de cinco intervalos en

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

que se pide al individuo que señale el grado en que concuerda o está en desacuerdo con la oración. El sujeto recibe una puntuación por cada reactivo que depende de la puntuación que haya dado al reactivo. Su puntuación final es la suma de las puntuaciones obtenidas en cada reactivo.

Componente conductual: Triandis elaboró una escala estandarizada para medir el componente conductual de una actitud. Triandis encamina esta escala a medir cinco aspectos distintos: respeto, reacciones matrimoniales, amistad, distancia social y superordinación, esta escala recibe el nombre de "diferencial conductual".(Ibid: 1987).

Como se mencionó en este capítulo las actitudes, expresan gran parte de la personalidad del ser humano, las cuales ayudan a éste a adaptarse y desarrollarse en determinado grupo o situación social, entre ellos el campo laboral, en el que profesor de Educación Física debe promover el desarrollo de diversas habilidades (físicas, cognitivas, psicomotoras, etc.) para esto es necesario apoyarse en diversos recursos didácticos, los cuales de antemano, tienen una aceptación por parte del docente, para que éstos permitan facilitar el cumplimiento de los objetivos de esta disciplina.

Diferencial semántico: "Fue desarrollado originalmente por Osgood, Suci y Tannenbaum para explorar las dimensiones del significado. Consiste en una serie de adjetivos extremos que califican al objeto de actitud, ante los cuales se solicita la reacción del sujeto, el cual debe calificar al objeto de actitud en un conjunto de adjetivos bipolares (acuerdo y desacuerdo), entre cada par de adjetivos se presentan

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

varias opciones y el sujeto selecciona aquella que refleje su actitud en mayor medida" (citados en Hernández Sampieri; 1998: 266). Su aplicación puede ser autoadministrada o por medio de la entrevista.

La escala final se califica al igual que la escala de Likert, sumando las puntuaciones obtenidas.

En esta investigación se pretende lograr un cambio de actitud en el profesor de Educación Física ante el juguete artesanal como recurso didáctico; por lo que se retomó el cómo se forman las actitudes, los factores que influyen en dicha formación y como éstas pueden ser medidas, para lograr esto fue necesario la estructuración e implementación de un taller en el que se dio a conocer las características que hacen del Juguete Artesanal un recurso didáctico, tomando en cuenta la metodología del diseño experimental pretest-posttest que se expone a continuación.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

**CAPÍTULO 4 ANALISIS DEL CAMBIO DE ACTITUD DEL LIC. DE EDUCACIÓN
FÍSICA ANTE EL JUGUETE ARTESANAL COMO RECURSO DIDÁCTICO EN
EL DESARROLLO DE HABILIDADES PSICOMOTORAS.**

**“El camino al conocimiento, comienza con una duda o pregunta,
se sumerge en un gran lago de ideas y pensamientos,
y trata de darse a conocer mediante el esclarecimiento de ideas,
que dan pie al conocimiento, el cual, siempre esta en pro
de lo conocido y en busca de lo desconocido” Yuri y Paty.**

ANÁLISIS DEL CAMBIO DE ACTITUD DE EL LIC. DE EDUCACIÓN FÍSICA ANTE EL JUGUETE ARTESANAL COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES PSICOMOTORAS.

Metodología.

El diseño de investigación utilizado fue de tipo cuantitativo ya que permitió utilizar métodos estadísticos así como técnicas tales como la encuesta, entrevista, conteo etc. los cuales permiten hacer una medición cuantificable del fenómeno de estudio.

La técnica empleada dentro de la metodología cuantitativa fue el diseño preexperimental pretest – postest de un solo grupo, es decir a un grupo se le aplica una prueba previa (O1) al estímulo o tratamiento experimental; después se administra el tratamiento (X) y finalmente se le aplica una prueba posterior a éste (O2), ya que no sólo se pretendía conocer una determinada realidad sino el propiciar un cambio de actitud ante esa realidad (Hernández Sampieri; 1998)

Este diseño continúa siendo de gran aplicación en la investigación educacional, puesto que explica un diferencia entre O1 y O2, donde ésta es causada por X.

O1 X O2

Este método permitió cuantificar la actitud de los profesores ante el juguete artesanal como alternativa didáctica conforme a sus experiencias o metodologías de trabajo. Los instrumentos que se utilizaron fueron los siguientes:

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Pretest (O1): fue una prueba que da a conocer un punto de referencia inicial para ver que nivel tenía el grupo en las variables dependientes antes del estímulo; lo cual permitió tener un conocimiento previo de la actitud del profesor de educación física ante el juguete artesanal como recurso didáctico en el área psicomotora antes del tratamiento. Esta prueba consta de afirmaciones donde cada una cuenta con diferentes alternativas de respuesta dependiendo el tipo de componente (ver capítulo 3) que se esté abordando, así como preguntas abiertas con el fin de registrar otras alternativas no mencionadas acordes a las experiencias de los integrantes de la muestra, enriqueciendo así esta investigación.

Después se expuso la variable o tratamiento (X), la cual se implemento mediante un taller, en esta modalidad de trabajo interviene tanto la teoría como la práctica, donde la segunda es de primordial importancia para la adquisición y ejecución de conocimientos y habilidades generando un predisposición a la acción más congruente y constante y no una postura de pasividad. El objetivo de este taller fue el valorar el juguete artesanal como alternativa didáctica para el desarrollo de habilidades psicomotoras en el niño de edad escolar en el área de educación física, propiciando así una actitud favorable por parte del profesor ante el juguete artesanal; mediante esta variable se retomó la importancia de utilizar recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, además se retomaron algunas de las finalidades u objetivos de la educación física en el área psicomotora; las características generales que debe cubrir cualquier recurso didáctico relacionando estas características o criterios que marca la educación física para dichos recursos (ver

capítulo 1), la función del juego en el aprendizaje, cómo interviene en éste el juguete y la interacción de ambos en el proceso de adquisición tanto de conocimientos como de habilidades; se dieron a conocer las características y finalidades del juguete artesanal como alternativa didáctica en el área psicomotora dentro de la educación física, alternando la interacción del docente con los juguetes artesanales para que ésta corroborara la actitud del docente ante dichos juguetes.

Teniendo como base las características del recurso didáctico en la educación física, se evaluaron algunos *juguetes artesanales* tales como el *trompo*, el *balero* y el *yoyo*, así como la adecuación de sus juegos o suertes para que éstos ayudaran al cumplimiento de los objetivos de esta disciplina (ver capítulo dos).

Estos aspectos fueron retomados para la planeación del taller o tratamiento (ver anexos), así como los tres componentes que forman la actitud ya que el objetivo de éste fue el valorar al juguete artesanal como recurso didáctico y generar un cambio de actitud positivo en el profesor ante este objeto psicológico, es decir, al momento de presentar las características del juguete artesanal como recurso didáctico se manejó el componente cognitivo; después el profesor en base a su experiencia integró a estos juguetes sus creencias y opiniones respecto a su funcionalidad como recurso didáctico abarcando así el componente afectivo y por último se predispuso al profesor a la acción cuando éste interactuó con el juguete realizando las diferentes suertes o juegos corroborando estas tres situaciones con su experiencia tanto cognitiva como laboral dado lugar al componente conductual

(ver capítulo tres), generando así un cambio de actitud ante el juguete artesanal como recurso didáctico en el área de educación física.

Por último se aplicó el post-test (O2), es decir un segundo instrumento cuyo objetivo fue el medir si hubo o no un cambio de actitud en cuanto al objeto psicológico. El contenido de este instrumento es similar al pretest variando éste tan solo en la redacción y orden de algunos reactivos.

Más sin embargo al utilizar este método se corre el riesgo de que intervengan factores o acontecimientos capaces de ocasionar cambios de conducta además de la X (variable o taller) sugerida por el investigador, tales como: si el pretest (O1) y el postest (O2) se administran en días distintos, los acontecimientos intermedios pueden haber causado la diferencia y no tanto el taller (X); otro es la variabilidad de edades, el grado de fatiga o aburrimiento y las experiencias previas de los sujetos en tratamiento; por lo que en esta investigación la distancia en tiempos de un test a otro fue de aproximadamente de cinco horas con 30 minutos para evitar interferencia en los resultados.

Tomando en cuenta el método de medición expuesto por Triandis (ver capítulo 3) el cual consiste en presentar al individuo el objeto de la actitud y preguntarle cuan de acuerdo o desacuerdo esta con las aseveraciones presentadas dando así un grado de aceptación del 1 al 7 donde el 1 muestra total desacuerdo; 2 desacuerdo; 3 mas o menos en desacuerdo; 4 neutro; 5 más o menos de acuerdo; 6 de acuerdo; 7 totalmente de acuerdo. (se evaluaron los componentes cognitivo y conductual).

Entre los métodos más empleados para medir el componente afectivo de una actitud es el de puntuaciones sumadas de Likert (ver capítulo 3) en el que los individuos señalan por medio de una escala de 5 intervalos el grado en el que concuerdan o no con el reactivo donde el 1 expresa que rara vez; 2 pocas veces; 3 algunas veces; 4 frecuentemente y el 5 siempre o casi siempre.

Se utilizaron dos estudios estadísticos: 1) de correlación el cual permitió ver el grado de relación que existe entre dos o más variables (Sampieri;1998) 2) Comparación de la misma muestra medida dos veces: este estudio consiste en tratar de medir las reacciones de una sola muestra antes y después de ser sometida a una variable o las diferentes actitudes hacia una objeto social (Levin;1979).

La población total de donde se tomó el campo muestra es de 78 licenciados en educación física perteneciente a la jefatura de la sección 08 coordinada por el L.E.F. Jesús Sergio Estrada a nivel estado. La ciudad de Uruapan esta organizado en zonas escolares. de las cuales la zona 017 fue el campo muestra de esta investigación la cual esta integrada por 21 licenciados en educación física equivalentes al 22% del total de la población que integra dicha jefatura.

Los criterios que se tomaron en cuenta para la elección de esta muestra fueron: la necesidad a la cual se dio solución en esta investigación surge dentro de ésta; los 21 profesores laboran en instituciones públicas de nivel básico en esta ciudad, favoreciendo al 100% de los profesores que integraron la muestra pertenecientes a la jefatura del sector 08 anteriormente mencionada; se presentó la

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

propuesta al coordinador de la jefatura y aceptó su implementación específicamente con esta población.

Desarrollo metodológico.

Después de haber evaluado el Juguete Artesanal como recurso didáctico y de establecer las habilidades motoras que ayuda a desarrollar y potenciar en el niño, se elaboraron los instrumentos (pretest y postest), que permitieron conocer la actitud de los profesores de educación física ante el Juguete Artesanal como recurso didáctico, retomando en estos los tres componentes necesarios para la formación de actitudes: en la primer parte del instrumento se evaluó el componente cognitivo, el la segunda el afectivo y en la tercera el conductual.

Posterior a esto se elaboro la planeación de la variable o taller, cuyas actividades fueron pensadas en función de los componentes que conforman las actitudes. En el componente cognitivo se analizó el concepto de educación física, el cómo interviene el medio físico y material en la educación física, la función del juguete en el ámbito educativo, la función del juego en la educación física, la función del juego y juguete en la educación física, la importancia de utilizar recursos didácticos en el ámbito educativo específicamente en la educación física; en el componente afectivo se llevó a cabo la propuesta "El Juguete Artesanal como Alternativa Didáctica en el área de Educación Física", la aceptación del Juguete Artesanal como recurso didáctico por parte de los profesores, la interacción del profesor de educación física con el Juguete Artesanal (trompo, balero y yoyo); y por último el componente conductual en el cual se alterno el juguete artesanal con los

recursos didácticos que comúnmente utiliza el profesor de educación física para el logro de los objetivos de su disciplina.

Después de que se concluyó el taller, se aplicó el segundo teste (postest) cuyo objetivo fue el medir si hubo o no un cambio de actitud en cuanto al objeto psicológico, el cual fue estructurado con los mismos reactivos que el pre-test, variando este en la redacción y acomodo de algunos de los reactivos.

Para comprobar si en verdad existió un cambio de actitud de los profesores hacia el Juguete Artesanal después de la aplicación del taller fue necesario someter a pruebas estadísticas los datos recolectados por medio de los instrumentos aplicados.

Entre estas pruebas figuran: el estudio de correlación que permitió ver de manera más objetiva el grado de relación que existe entre dos o más variables, dicha prueba se utilizó para ilustrar de manera más evidente el cambio de actitud en los tres componentes que conforman la actitud. También se utilizó la comparación de la misma muestra medida dos veces, la cual ayudó a medir las reacciones de esta muestra antes y después de ser sometida a una variable, es decir, las diferentes actitudes hacia un objeto social, ya que el objetivo de esta investigación fue propiciar un cambio de actitud en el profesor de educación física ante el Juguete Artesanal como recurso didáctico, y para verificar esto fue necesario conocer la actitud previa de los profesores y compararla con la actitud posterior al taller; por lo que fue de gran utilidad ya que arroja un grado de confianza que permite corroborar el cambio de actitud de forma estadística, lo que hace que los resultados sean confiables.

4.2. Análisis e interpretación de resultados (pre-test y post-test)

A continuación se presentan los resultados obtenidos antes y después de la implementación del taller "El juguete artesanal como alternativa didáctica en el área de educación física", mediante gráficas que exponen cuantitativamente los diferentes niveles de aceptación que se presentaron en la muestra que concierne a esta investigación.

Cada una de las gráficas ilustra reactivo por reactivo las primeras dos partes del instrumento (componente cognitivo y afectivo), haciendo una comparación entre el grado de aceptación del pre-test con el grado de aceptación del post-test; Gracias a la comparación de ambos niveles de aceptación, se puede afirmar que el post-test tiene mayor grado de aceptación concluyendo así, que sí se generó el cambio de actitud en el licenciado de educación física ante el juguete artesanal como recurso didáctico en el área psicomotora.

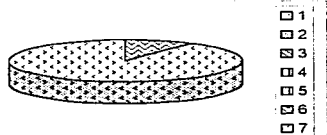
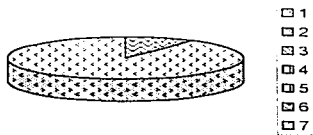
En cuanto al componente conductual el análisis estadístico para corroborar éste cambio se vera posteriormente.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

GRAFICAS DE COMPARACIÓN.

Primera parte del instrumento.

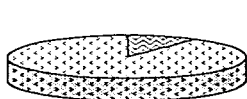
REACTIVO	PREGUNTA No. 1				
	ALTERNATIVA DE RESPUESTA	PRE-TEST		POST-TEST	
		CIFRAS ABSOLUTAS	%	CIFRAS ABSOLUTAS	%
1 - Si el docente utiliza recursos didácticos en el proceso enseñanza-aprendizaje entonces ¿Se generan aprendizajes significativos?	1	0	0	0	0
	2	0	0	0	0
	3	0	0	0	0
	4	0	0	0	0
	5	0	0	0	0
	6	1	9,52	1	9,52
	7	20	90,48	20	90,48



Como se puede apreciar en las gráficas G1 y G2, el 90,48%, esta totalmente de acuerdo en que la utilización de recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje genera aprendizajes significativos, entendiendo éstos como todos aquellos aprendizajes que son interiorizados de manera permanente en el individuo dándoles un sentido útil y práctico, mientras que el 9,52% esta de acuerdo con este reactivo, colocando así a la muestra en el máximo nivel de aceptación (7).

PREGUNTA No. 2

REACTIVO	ALTERNATIVA DE RESPUESTA	PRE-TEST		POST-TEST	
		CIFRAS ABSOLUTAS	%	CIFRAS ABSOLUTAS	%
2 - Si el docente utiliza recursos didácticos en el proceso enseñanza-aprendizaje entonces ¿Se promueve el desarrollo de habilidades?	1	0	0	0	0
	2	0	0	0	0
	3	0	0	0	0
	4	0	0	0	0
	5	0	0	0	0
	6	2	9,52	2	9,52
	7	19	90,47	19	90,47



G3. Pre-test

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7



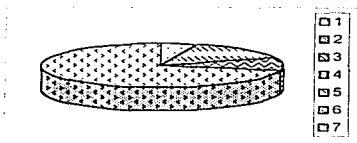
G4. Post-test

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7

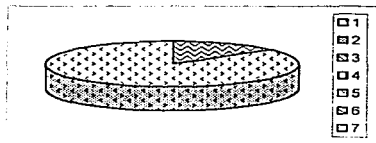
Como se puede observar en las gráficas G3 y G4, el 90,47% se muestra totalmente de acuerdo en que el utilizar recursos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje promueve el desarrollo de habilidades, entendiendo éstas como la capacidad para dar respuestas tanto motrices como intelectuales que serán puente de actividades que impliquen mayor dominio de las capacidades, mientras que el 9,52% está de acuerdo con esta afirmación, colocándolos en el máximo nivel de aceptación.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

REACTIVO	PRE-TEST		POST-TEST		
	ALTERNATIVA DE RESPUESTA	CIFRAS ABSOLUTAS	%	CIFRAS ABSOLUTAS	%
	3.- El juguete artesanal es un recurso didáctico porque es de fácil manejo y mantenimiento	1	1	4,76	0
	2	0	0	0	0
	3	0	0	0	0
	4	0	0	0	0
	5	3	14,28	0	0
	6	2	9,52	3	14,28
	7	15	71,42	18	85,71



G5. Pre-test



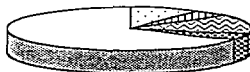
G6. Post-test

En la gráfica G5 el 4.76% está totalmente en desacuerdo en que el juguete artesanal sea un recurso didáctico de fácil manejo y mantenimiento, el 14.28% está más o menos de acuerdo con este reactivo; el 9.52% muestra estar de acuerdo y el 71.42% está totalmente de acuerdo en que el juguete artesanal es un recurso didáctico de fácil manejo y mantenimiento. Después del taller el 14.28% mostró estar de acuerdo y el 85.71% en total de acuerdo. Por lo tanto en el pre-test la aceptación se colocó en el nivel 6 y en el post-test la aceptación fue total colocándose en el máximo nivel de aceptación, es decir 7.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

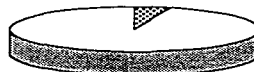
PREGUNTA No. 4

REACTIVO	ALTERNATIVA DE RESPUESTA	PRE-TEST		POST-TEST	
		CIFRAS ABSOLUTAS	%	CIFRAS ABSOLUTAS	%
4 - El juguete artesanal es un recurso didáctico porque es durable	1	2	9,52	0	0
	2	0	0	0	0
	3	0	0	0	0
	4	1	4,76	0	0
	5	3	14,28	0	0
	6	1	4,76	1	4,76
	7	14	66,66	20	95,23



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7

G7. Pre-test



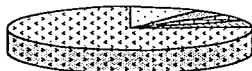
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7

G8. Post-test

El juguete artesanal gracias a sus características es un recurso didáctico de gran durabilidad, frente a esto G7 expone que el 9.52% está en total desacuerdo; el 4.76% se mostró neutro ante este reactivo; el 14.28% está más o menos de acuerdo; el 4.76% se muestra de acuerdo y el 66.66% en total acuerdo. Mientras que en G8 el 4.76% esta de acuerdo y el 95.23% está en total acuerdo, con la durabilidad de este, mostrando un nivel de aceptación de 6 en el pre-test , mientras que en el post-test, el nivel de aceptación fue de 7, habiendo un grado de diferencia entre G7 y G8.

PREGUNTA No. 5

REACTIVO	ALTERNATIVA DE RESPUESTA	PRE-TEST		POST-TEST	
		CIFRAS ABSOLUTAS	%	CIFRAS ABSOLUTAS	%
5.- El juguete artesanal es un recurso didáctico porque. no es tóxico.	1	2	9.52	3	14,28
	2	1	4,76	0	0
	3	1	4,76	0	0
	4	0	0	0	0
	5	1	4,76	2	9,52
	6	0	0	0	0
	7	16	76.19	16	79.19



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7

G9. Pre-test



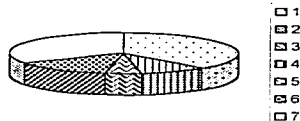
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7

G10. Post-test

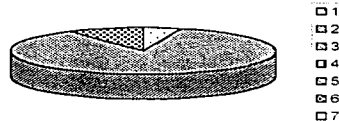
En G9 se puede observar que el 9.52% está en total desacuerdo con que el juguete artesanal sea un recurso didáctico no tóxico, el 4.76% está en desacuerdo, otro 4.76% está más o menos en desacuerdo y otro 4.76% está más o menos de acuerdo, con que es un recurso didáctico no tóxico así como el 76.19% está totalmente de acuerdo. En G10 el 14.28% está en total desacuerdo, el 9.52% más o menos de acuerdo y el 79.19% muestra total acuerdo, siendo el grado de aceptación para G9 de 5.90 y en G10 de 5.95, arrojando una diferencia de G10 sobre G9 de .05.

PREGUNTA No. 6

REACTIVO	ALTERNATIVA DE RESPUESTA	PRE-TEST		POST-TEST	
		CIFRAS ABSOLUTAS	%	CIFRAS ABSOLUTAS	%
6 - El juguete artesanía es un recurso didáctico porque no presenta riesgos (astillas, bordos filosos o puntiagudos)	1	8	38,09	1	4,76
	2	0	0	18	85,71
	3	0	0	0	0
	4	2	9,52	0	0
	5	1	4,76	0	0
	6	3	14,28	2	9,52
	7	7	33,33	0	0



G11. Pre-test



G12. Post-test

Se observa en G11 que el 38.09% está en total desacuerdo; el 9.52% está en desacuerdo, el 4.76% está más o menos de acuerdo, el 14.28% está de acuerdo, el 33.33% está totalmente de acuerdo; mientras que en G12 el 4.76% está en total desacuerdo, el 85.71% en desacuerdo y el 9.52% está de acuerdo; mientras que en G12 el 4.76% está en total desacuerdo, el 85.71% en desacuerdo y el 9.52% está de acuerdo en que el juguete artesanal como recurso didáctico no presenta riesgos, siendo el grado de aceptación en el pre-test de 4.19 mientras que en el post-test disminuyó al 2.33 habiendo una diferencia de 1.86 grados que desfavorece al post-test.

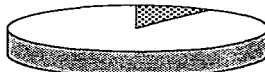
PREGUNTA No. 7

REACTIVO	ALTERNATIVA DE RESPUESTA	PRE-TEST		POST-TEST	
		CIFRAS ABSOLUTAS	%	CIFRAS ABSOLUTAS	%
7.- El juguete artesanal es un recurso didáctico porque es atractivo (forma, colorido, tamaño, diseño)	1	0	0	0	0
	2	0	0	0	0
	3	0	0	0	0
	4	1	4,76	0	0
	5	0	0	0	0
	6	1	4,76	2	9,52
	7	19	90,47	19	90,47



G13. Pre-test

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7



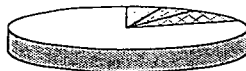
G14. Post-test

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7

Como se puede apreciar en G13, el 4.76% se mantiene neutro, y otro 4.76% está de acuerdo en cuanto a que el juguete artesanal es un recurso didáctico atractivo debido a su forma, colorido, tamaño y diseño y un 90.47% está totalmente de acuerdo. En G14 el 9.52% está de acuerdo con este reactivo y el resto, es decir, el 90.47% lo está totalmente. Se puede apreciar que existe ventaja en el post-test a comparación del pre-test.

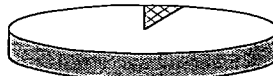
PREGUNTA No. 8

REACTIVO	ALTERNATIVA DE RESPUESTA	PRE-TEST		POST-TEST	
		CIFRAS ABSOLUTAS	%	CIFRAS ABSOLUTAS	%
8.- El juguete artesanal es un recurso didáctico porque se fabrica con materiales tomados de la naturaleza	1	1	4,76	0	0
	2	0	0	0	0
	3	0	0	0	0
	4	0	0	0	0
	5	1	4,76	0	0
	6	2	9,52	1	4,76
	7	17	80,95	20	95,23



G15. Pre-test

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7



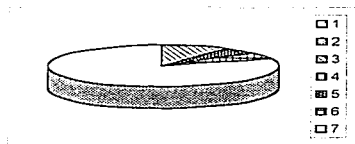
G16. Post-test

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7

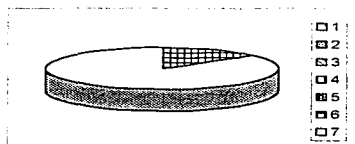
G15 muestra que el 4.76% está totalmente en desacuerdo con que el juguete artesanal sea elaborado de materiales tomados de la naturaleza, mientras que otro 4.76% está más o menos de acuerdo y un 9.52% muestra estar de acuerdo, mientras que el 80.95% lo está totalmente. En G16 el 4.76% está de acuerdo, mientras que el 95.23% se muestra totalmente de acuerdo. En este reactivo se presentaron los siguientes grados de aceptación. En el pre-test fue de 6.52 mientras que en el post-test de 6.95 grados arrojando una diferencia de .43 que favorecen a G16.

PREGUNTA No. 9

REACTIVO	ALTERNATIVA DE RESPUESTA	PRE-TEST		POST-TEST	
		CIFRAS ABSOLUTAS	%	CIFRAS ABSOLUTAS	%
9.- El juguete artesanal es un recurso didáctico porque permite cumplir con diversos objetivos en el área de educación física	1	0	0	0	0
	2	0	0	0	0
	3	2	9,52	0	0
	4	0	0	0	0
	5	1	4,76	0	0
	6	1	4,76	3	14,28
	7	17	80,95	18	85,71



G17. Pre-test



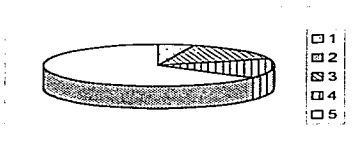
G18. Post-test

El juguete artesanal es un recurso didáctico porque permite cumplir diversos objetivos en el área de educación física, donde en G17 el 9.52% muestra estar más o menos en desacuerdo, el 4.76% más o menos de acuerdo y otro 4.76% está de acuerdo y el 80.95% muestra total acuerdo con este reactivo; mientras que en G18 el 14.28% está de acuerdo y el 85.71% en total acuerdo. Por lo tanto el nivel de aceptación en el pre-test fue de 6.4% mientras que en el post-test se registro el nivel de aceptación de 6.85% favoreciendo al post-test con una diferencia de .45.

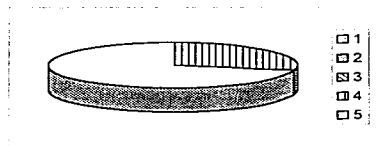
Segunda parte del instrumento.

PREGUNTA No. 1

REACTIVO	ALTERNATIVA DE RESPUESTA	PRE-TEST		POST-TEST	
		CIFRAS ABSOLUTAS	%	CIFRAS ABSOLUTAS	%
1 - El juguete artesanal despierta el interes del niño para su manipulacion	1	1	4,76	0	0
	2	0	0	0	0
	3	3	14,28	0	0
	4	3	14,28	6	28,57
	5	13	61,9	15	71,42



G19. Pre-test



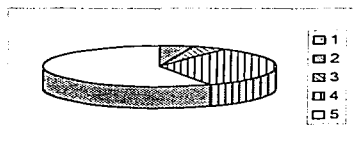
G20. Post-test

La gráfica G19 expresa que el 4.76% del total de la muestra opina que rara vez el juguete artesanal despierta el Interés del niño por manipularlo; el 14.28% opina que algunas veces, otro 14.28% que frecuentemente y la mayoría que siempre o casi siempre es decir el 61.90% del total de la muestra. Después del taller el 28.57% de la muestra opina que frecuentemente si despierta el interés del niño y un 71.42% opinaron que siempre o casi siempre se despierta este interés. Por lo que en el pre-test la aceptación fue de 4.14 grados, mientras que en el post-test fue de 4.71 arrojando una diferencia de .57 que favorece a G20.

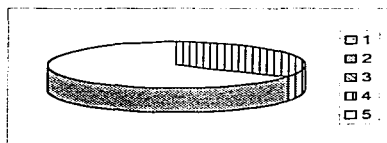
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

PREGUNTA No. 2

REACTIVO	ALTERNATIVA DE RESPUESTA	PRE-TEST		POST-TEST	
		CIFRAS ABSOLUTAS	%	CIFRAS ABSOLUTAS	%
2.- El juguete atrae la atención del niño.	1	0	0	0	0
	2	1	4,76	0	0
	3	1	4,76	0	0
	4	7	33,33	7	33,33
	5	12	57,14	14	66,66



G21. Pre-test

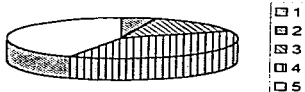


G22. Post-test

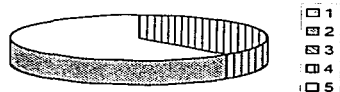
Se dice que el juguete atrae la atención del niño, la muestra representativa de esta investigación expresa en G21 que el 4.76% opina que pocas veces, otro 4.76% que algunas veces; un 33.33% que frecuentemente y que siempre o casi siempre un 57.14%, mientras que en G22 el 33.33% expresa que frecuentemente atrae la atención del niño y un 66.66% que siempre o casi siempre. En este reactivo hubo .24 grados de diferencia ya que en el primero se registro una aceptación de 4.42 grados mientras que en el post-test la aceptación fue de 4.66 grados.

PREGUNTA No. 3

REACTIVO	ALTERNATIVA DE RESPUESTA	PRE-TEST		POST-TEST	
		CIFRAS ABSOLUTAS	%	CIFRAS ABSOLUTAS	%
3.- El juguete artesanal es rico en colorido, lo cual lo hace atractivo.	1	0	0	0	0
	2	1	4,76	0	0
	3	3	14,28	0	0
	4	8	38,09	8	38,09
	5	9	42,85	13	61,9



G23. Pre-test

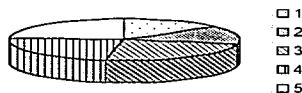


G24. Post-test

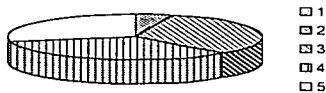
El juguete artesanal es rico en colorido lo que lo hace atractivo; frente a esta afirmación G23 expone que un 4.76% opina que pocas veces, un 14.28% que algunas veces, un 38.09% que frecuentemente y un 42.85% que siempre o casi siempre. Sin embargo después del taller el 38.09% expresó que frecuentemente y un 61.90% que siempre, esto se puede apreciar en G24. Por lo que en el pre-test la aceptación fue de 4.19 grados mientras que en el post-test fue de 5.38, arrojando una diferencia de 1.19 grados que favorecen al post-test.

PREGUNTA No. 4

REACTIVO	ALTERNATIVA DE RESPUESTA	PRE-TEST		POST-TEST	
		CIFRAS ABSOLUTAS	%	CIFRAS	%
4.- El juguete artesanal se adecua a las necesidades o características del usuario	1	3	14,28	0	0
	2	3	14,28	1	4,76
	3	5	23,8	7	33,33
	4	5	23,8	7	33,33
	5	5	23,8	6	28,57



G25. Pre-test



G26. Post-test

La gráfica G25 expresa que un 14.28% opina que rara vez el juguete artesanal se adecua a las necesidades o características del usuario, otro 14.28% que pocas veces, mientras que un 23.80% opina que frecuentemente y otro 23.80 que siempre o casi siempre; contrario a lo que expresa G26 donde el 4.76% dice que pocas veces, un 33.33% frecuentemente y siempre o casi siempre un 28.57% del total de la muestra. Por lo que en este reactivo los profesores en el pre-test mostraron un grado de aceptación de 3.28 grados mientras que en el post-test aumento a 3.85 habiendo una diferencia que favorecen a G26.

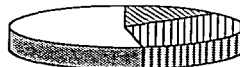
PREGUNTA No. 5

REACTIVO	ALTERNATIVA DE RESPUESTA	PRE-TEST		POST-TEST	
		CIFRAS ABSOLUTAS	%	CIFRAS ABSOLUTAS	%
5.- El juguete artesanal provee gran variedad de juegos o suertes	1	0	0	0	0
	2	2	9,52	0	0
	3	2	9,52	3	14,28
	4	9	42,85	7	33,33
	5	8	38,09	11	52,38



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

G27. Pre-test



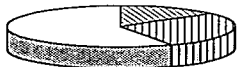
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

G28. Post-test

El juguete artesanal provee de una gran variedad de juegos o suertes, frente a esta afirmación G27 muestra que el 9.52% de los profesores piensa que pocas veces, otro 9.52% que algunas veces un 42.85% que frecuentemente y por último un 30.09% que siempre o casi siempre. G28 dice que el 14.28% opina que algunas veces, el 33.33% que frecuentemente y un 52.38% que siempre o casi siempre provee una gran variedad de juegos o suertes. En este reactivo se presentó en el pre-test una aceptación de 4.09 grados, mientras que en el post-test fue de 4.38, habiendo una diferencia entre ambos de .29 grados.

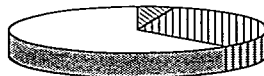
PREGUNTA No. 6

REACTIVO	ALTERNATIVA DE RESPUESTA	PRE-TEST		POST-TEST	
		CIFRAS ABSOLUTAS	%	CIFRAS ABSOLUTAS	%
6 - El juguete artesanal promueve el desarrollo de habilidades psicomotoras mediante su uso	1	0	0	0	0
	2	0	0	0	0
	3	3	14,28	1	4,76
	4	6	28,57	7	33,33
	5	12	57,14	13	61,9



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

G29. Pre-test



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

G30. Post-test

Como se puede observar en G29 un 14.28% de los profesores opinaron que algunas veces el juguete artesanal promueve el desarrollo de habilidades psicomotoras mediante su uso; un 28.57% opina que frecuentemente y un 57.14 que siempre o casi siempre. Distinto a lo que expresa G30, donde el 4.76% opina que algunas veces, el 33.33% que frecuentemente y una mayoría que siempre o casi siempre, es decir, el 61.90% de los profesores; por lo que se puede apreciar en este reactivo hubo una diferencia mínima de .15 grados ya que en el pre-test la aceptación fue de 4.42 grados, mientras que para el post-test de 4.57.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Tercera parte del instrumento.

TROMPO	PREGUNTA No. 1				
	ALTERNATIVA DE RESPUESTA	PRE-TEST		POST-TEST	
		CIFRAS ABSOLUTAS	%	CIFRAS ABSOLUTAS	%
1.- Entre las habilidades psicomotoras que se desarrollan con el trompo se encuentran.	1	4	19,04	0	0
	2	3	14,28	1	4,76
	3	3	14,28	5	23,8.
	4	4	19,04	6	28,57
	5	7	33,33	9	42,85
a) Equilibrio					



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

G31. Pre-test



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

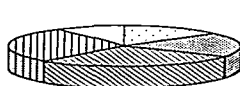
G32. Post-test

Con el uso del trompo se pueden desarrollar diversas habilidades psicomotoras, en esta afirmación G31 expone que el 19.04% de los profesores opina que rara vez; el 14.28% pocas veces, otro 14.28% algunas veces, mientras que el 19.04% opina que frecuentemente y por último el 33.33% opina que siempre o casi siempre, entendiendo como equilibrio la capacidad de mantener el cuerpo en la postura que se desea. Para esto G32 dice que el 4.76% de los profesores opinan que pocas veces, el 23.80% algunas veces, el 28.57% frecuentemente y un 42.85% siempre o casi siempre. Se aprecia en G31 una aceptación de 3.33 grados, en G32 de 4.09, habiendo una diferencia de .76 favoreciendo a G32.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

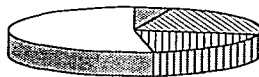
PREGUNTA No. 1

REACTIVO	ALTERNATIVA DE RESPUESTA	PRE-TEST		POST-TEST	
		CIFRAS ABSOLUTAS	%	CIFRAS ABSOLUTAS	%
b) Ritmo.	1	3	14,28	0	0
	2	4	19,04	1	4,76
	3	6	28,57	5	23,8
	4	6	28,57	4	19,04
	5	2	9,52	11	52,34



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

G33. Pre-test



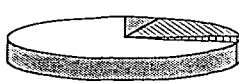
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

G34. Post-test

Frente a este reactivo el 14.28% de la muestra, opina que rara vez; el 19.04% que pocas veces; el 28.57% algunas veces, otro 28.57% frecuentemente y un 9.52% siempre o casi siempre. En G34 se expone que un 4.76% opina que pocas veces; el 23.80% algunas veces; el 19.04% frecuentemente y un 52.34% que siempre o casi siempre, entendiendo el ritmo como todas aquellas pulsaciones o sonidos separados por intervalos más o menos cortos que permiten al niño aprender a organizar sus movimientos. Ubicando a la muestra en el tercer grado de aceptación en el pre-test y en el cuarto al post-test, con una diferencia de un grado sobre G33.

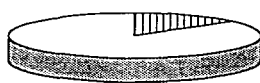
PREGUNTA No. 1

REACTIVO	ALTERNATIVA DE RESPUESTA	PRE-TEST		POST-TEST	
		CIFRAS ABSOLUTAS	%	CIFRAS ABSOLUTAS	%
c) Coordinación viso-motriz	1	0	0	0	0
	2	1	4,76	0	0
	3	4	19,04	0	0
	4	1	4,76	3	14,28
	5	15	71,42	18	85,71



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

G35. Pre-test



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

G36. Post-test

Con el uso del trompo se puede estimular la coordinación viso-motriz. G35 expone que el 4.76% opina que pocas veces el 19.04% algunas veces, otro 4.76% que frecuentemente y un 71.42% que siempre o casi siempre; entendiendo a la coordinación viso-motriz como la capacidad de coordinar los movimientos del cuerpo hasta el punto en que la visión a fijado su objetivo. Contrario a esto G36 explica que un 14.28% opina que frecuentemente mientras que un 85.71% opina que siempre o casi siempre, lo que ubica a la muestra en el pre-test en un grado de aceptación de 4.42 grados y en el post-test de 4.85 grados, con una diferencia de .43 a favor de G36.

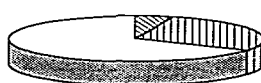
PREGUNTA No. 1

REACTIVO	ALTERNATIVA DE RESPUESTA	PRE-TEST		POST-TEST	
		CIFRAS ABSOLUTAS	%	CIFRAS ABSOLUTAS	%
d) Autocontrol	1	0	0	0	0
	2	3	14,28	0	0
	3	5	23,8	1	4,76
	4	3	14,28	6	28,57
	5	10	47,61	14	66,66



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

G37. Pre-test



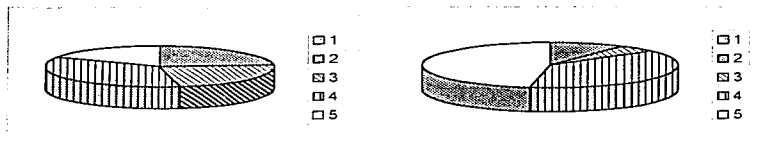
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

G38. Post-test

Se entiende al autocontrol como la capacidad de guiar y controlar la energía tónica para realizar una acción determinada, frente a esto en G37 un 14.28% opina que pocas veces, un 23.80% algunas veces, un 14.28% frecuentemente y el 47.61% siempre o casi siempre. Por lo tanto el grado de aceptación en el pre-test es de 3.95 grados y en el post-test de 4.61, habiendo una diferencia de .66 grados.

PREGUNTA No. 1

REACTIVO	ALTERNATIVA DE RESPUESTA	PRE-TEST		POST-TEST	
		CIFRAS ABSOLUTAS	%	CIFRAS ABSOLUTAS	%
e) Tonicidad	1	4	0	0	0
	2	4	19,04	2	9,52
	3	4	19,04	1	4,76
	4	6	28,57	8	38,09
	5	3	14,28	10	47,61



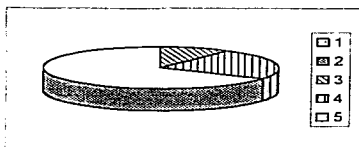
G39. Pre-test

G40. Post-test

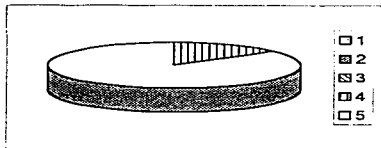
Se entiende por tonicidad el grado de tensión necesaria para realizar cualquier movimiento, siendo esta una más de las habilidades que se pueden estimular con el uso del trompo. G39 expone que un 19.04% dijo que rara vez otro 19.04% algunas veces, un 28.57% que frecuentemente y un 14.28% que siempre o casi siempre. Contrario a esto G40 expone que un 9.52% opino que pocas veces un 4.76% algunas veces; un 38.09% frecuentemente y un 47.61% que siempre o casi siempre. Colocando a G39 en un nivel de aceptación de 3 grados y a G40 en 4.23 grados, habiendo una diferencia de 1.23 a favor del post-test.

PREGUNTA No. 1

REACTIVO	ALTERNATIVA DE RESPUESTA	PRE-TEST		POST-TEST	
		CIFRAS ABSOLUTAS	%	CIFRAS ABSOLUTAS	%
f) Coordinación visomanual	1	0	0	0	0
	2	0	0	0	0
	3	2	9,52	0	0
	4	5	23,8	3	14,28
	5	14	66,66	18	85,71



G41. Pre-test

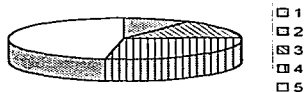


G42. Post-test

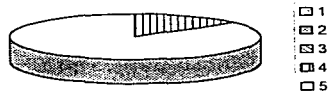
La coordinación viso-manual es la capacidad de dominar y conducir los movimientos de la mano, donde el uso del tiempo es de gran utilidad. G41 permite ver que el 9.52% opino que algunas veces, el 23.8% que frecuentemente, y un 66.66% siempre o casi siempre; opuesto a lo que expone G42 donde el 14.28% dijo que frecuentemente y un 85.71% que siempre o casi siempre. Ante esto el nivel de aceptación entre un test y otro varía un .28 grados a favor del post-test que tuvo una aceptación de 4.85, mientras que en pre-test fue de 4.57 grados.

PREGUNTA No. 1

REACTIVO	ALTERNATIVA DE RESPUESTA	PRE-TEST		POST-TEST	
		CIFRAS ABSOLUTAS	%	CIFRAS ABSOLUTAS	%
g) Lateralidad	1	0	0	0	0
	2	2	9.52	0	0
	3	3	14.28	0	0
	4	6	28.57	3	14.28
	5	10	47.61	18	85.71



G43. Pre-test



G44. Post-test

Otra de las habilidades que se pueden estimular con el uso del trompo es la lateralidad entendida esta como la dominancia manual según el hemisferio cerebral predominante, por lo que en G43 el 9.52% opina que pocas veces, el 14.28% algunas veces, el 28.57% frecuentemente y un 47.61% siempre o casi siempre. Mientras que G44 expone que un 14.28% opinó que frecuentemente, un 85.71% siempre o casi siempre. El nivel de aceptación ante este reactivo es de 4.14 grados en G43 y de 4.85 en G44, mostrando una diferencia en el nivel de aceptación de .71 grados que favorece a G44.

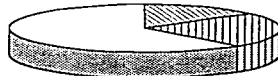
PREGUNTA No. 2

BALERO	ALTERNATIVA DE RESPUESTA	PRE-TEST		POST-TEST	
		CIFRAS ABSOLUTAS	%	CIFRAS ABSOLUTAS	%
REACTIVO					
2 - Entre las habilidades psicomotoras que se desarrollan con el balero se encuentran					
a) Equilibrio	1	2	9,52	0	0
	2	2	9,52	0	0
	3	5	23,8	3	14,28
	4	5	23,8	5	23,8
	5	7	33,33	13	61,9



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

G45. Pre-test



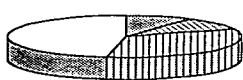
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

G46. Post-test

Otro de los juguetes artesanales que permiten desarrollar y estimular habilidades psicomotoras es el balero, el cual, permite estimular la capacidad de mantener el cuerpo en la postura que deseamos para la realización de determinado juego, ante esto G45 expone que un 9.52% de los profesores opinó que rara vez se estimula esta habilidad, otro 9.52% que pocas veces, un 23.80% que algunas veces, otro 23.80% frecuentemente y un 33.33% que siempre o casi siempre. Mientras que en G46 se observa que un 14.28% opinó que algunas veces, el 23.80% frecuentemente y un 61.90% que siempre o casi siempre. Colocando el grado de aceptación de G45 en un 3.61 y en G46 de 4.61, arrojando un grado de diferencia a favor de G45.

PREGUNTA No. 2

REACTIVO	ALTERNATIVA DE RESPUESTA	PRE-TEST		POST-TEST	
		CIFRAS ABSOLUTAS	%	CIFRAS ABSOLUTAS	%
b) Ritmo	1	0	0	0	0
	2	2	9,52	0	0
	3	2	9,52	0	0
	4	7	33,33	7	33,33
	5	10	47,61	14	66,66



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

G47. Pre-test



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

G48. Post-test

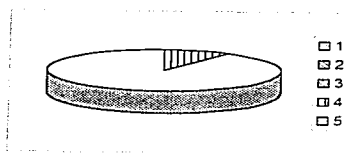
Como se puede apreciar en G47, el 9.52% muestra una actitud de desacuerdo en que a través del balero se puede desarrollar el ritmo, el cual permite al niño aprender a organizar sus movimientos, mientras que otro 9.52% se mantiene neutro ante esto, un 33.33% está de acuerdo y el 47.61% está totalmente de acuerdo. Más sin embargo en G48 el 33.33% está de acuerdo y el 66.66% totalmente de acuerdo.

Por lo tanto el grado de aceptación frente a este reactivo es de 4.73 en el pre-test y en el post-test de 4.66, habiendo una variación en el nivel de aceptación de .43 a favor del post-test.

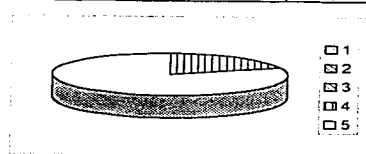
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

PREGUNTA No. 2

REACTIVO	ALTERNATIVA DE RESPUESTA	PRE-TEST		POST-TEST	
		CIFRAS ABSOLUTAS	%	CIFRAS ABSOLUTAS	%
c) Coordinación visomotriz	1	0	0	0	0
	2	0	0	0	0
	3	0	0	0	0
	4	2	9,52	4	19,04
	5	19	90,47	17	80,95



G49. Pre-test



G50. Post-test

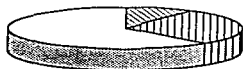
En G49 se puede observar que el 9.52% está de acuerdo, mientras que el 90.47% está totalmente de acuerdo en que con el uso del balero se estimula la coordinación viso-motriz, entendiendo ésta como los movimientos del cuerpo hacia un punto determinado donde la vista a fijado su objetivo. Mientras que en G50 el 19.04% está de acuerdo y el 80.95% está en total acuerdo.

Frente a esto, el grado de aceptación que expone G49 es de 4.90 y G50 de 4.80, presentándose una diferencia de .10 a favor de G50.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

PREGUNTA No. 2

REACTIVO	ALTERNATIVA DE RESPUESTA	PRE-TEST		POST-TEST	
		CIFRAS ABSOLUTAS	%	CIFRAS ABSOLUTAS	%
d) Autocontrol	1	0	0	0	0
	2	0	0	0	0
	3	2	9,52	1	4,76
	4	6	28,57	5	23,8
	5	13	61,9	15	71,42



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

G51. Pre-test



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

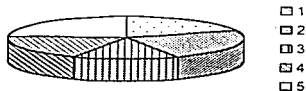
G52. Post-test

En G51 el 9.52% está de acuerdo con este reactivo, el 28.57% está de acuerdo y el 61.90% en total acuerdo. Mientras que en G52 el 4.76% se encuentra en una postura neutra, el 23.80% está de acuerdo y el 71.42% en total acuerdo respecto a que con el uso del balero se desarrolla el auto control, entendido éste como la capacidad de guiar y controlar la energía tónica para realizar una acción determinada.

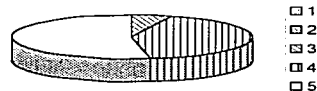
En cuanto a el grado de aceptación ante este reactivo, el pre-test arroja 4.52 grados, mientras que el post-test un 4.66 grados, habiendo una diferencia entre ambos de .14 a favor de G52.

PREGUNTA No. 2

REACTIVO	ALTERNATIVA DE RESPUESTA	PRE-TEST		POST-TEST	
		CIFRAS ABSOLUTAS	%	CIFRAS ABSOLUTAS	%
e) Tonicidad	1	4	19,04	0	0
	2	5	23,8	0	0
	3	3	14,28	1	4,76
	4	4	19,04	8	38,09
	5	5	23,8	10	47,61



G53. Pre-test

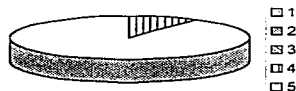


G54. Post-test

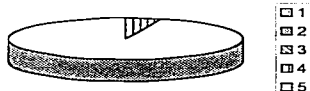
En G53 el 9.52% dice que pocas veces con la ayuda del balero se desarrolla la tonicidad, la cual es necesaria para realizar cualquier movimiento, el 19.04% dijo que algunas veces, el 23.80% que frecuentemente, mientras que un 47.61% afirmo que siempre o casi siempre. Mientras que en G54 el 14.28% dijo que frecuentemente y el 85.71% que siempre o casi siempre. Lo que indica que sí hubo un cambio significativo en la actitud del docente ante el juguete artesanal lo cual se ve en G54.

PREGUNTA No. 2

REACTIVO	ALTERNATIVA DE RESPUESTA	PRE-TEST		POST-TEST	
		CIFRAS ABSOLUTAS	%	CIFRAS ABSOLUTAS	%
f) Coordinación viso-manual	1	0	0	0	0
	2	0	0	0	0
	3	0	0	0	0
	4	2	9,52	4	4,76
	5	19	90,47	20	95,23



G55. Pre-test



G56. Post-test

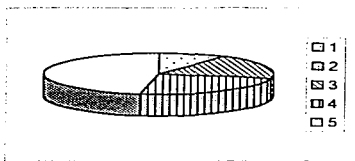
Como se puede apreciar en G55 el 9.52% afirmó que frecuentemente, el 90.47% que siempre o casi siempre. Y en G56 el 4.76% afirmó que frecuentemente y el 95.23% que siempre o casi siempre el balero permite desarrollar la coordinación viso-manual, la cual conducirá al niño al dominio de la mano.

Se aprecia el cambio de actitud en el profesor en el post-test ayudando al cumplimiento del objetivo de esta investigación.

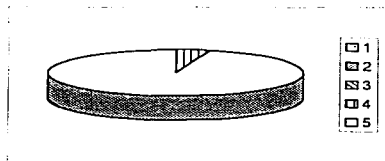
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

PREGUNTA No. 2

REACTIVO	ALTERNATIVA DE RESPUESTA	PRE-TEST		POST-TEST	
		CIFRAS ABSOLUTAS	%	CIFRAS ABSOLUTAS	%
g) Lateralidad	1	2	9,52	0	0
	2	0	0	0	0
	3	4	19,04	0	0
	4	5	23,8	1	4,28
	5	10	47,61	20	95,23



G57. Pre-test



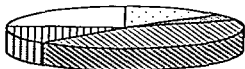
G58. Post-test

La lateralidad se entiende como un proceso con bases neurológicas, la cual tiene como objetivo una dominación manual según el hemisferio predominante. En G57 se puede observar que el 9.52% de la muestra esta en total desacuerdo con este reactivo, el 19.04% se encuentra neutro, el 23.80 está de acuerdo y el 47.61% está totalmente de acuerdo. Mientras que en G58 el 4.28% dice estar de acuerdo y el 85.71 en total acuerdo.

En este reactivo la muestra presentó 4 grados de aceptación en G57 y en G58 fue de 4.85, habiendo entre éstos .85 de diferencia a favor de G58.

PREGUNTA No. 3

YOYO	ALTERNATIVA DE RESPUESTA	PRE-TEST		POST-TEST	
		CIFRAS ABSOLUTAS	%	CIFRAS ABSOLUTAS	%
REACTIVO Entre las habilidades psicomotoras que se desarrollan con el yoyo se encuentran a) Equilibrio	1	3	14,28	0	0
	2	1	4,76	0	0
	3	9	42,85	3	14,28
	4	3	14,28	5	23,8
	5	5	23,8	13	61,9



G59. Pre-test



G60. Post-test

La capacidad de mantener el cuerpo en la postura que desea, es a lo que se llama equilibrio; en este reactivo G59 expone que el 14.28% dijo que rara vez, el 4.76% que pocas veces, el 42.85% dijo que algunas veces, un 14.28% que frecuentemente y el 23.80% restante que siempre o casi siempre. En el caso de G60 el 14.28% dijo que algunas veces, el 23.80% que frecuentemente y el 61.90% que siempre o casi siempre. Se puede observar que en G59 el nivel de aceptación fue de 3.28, mientras que en G60 fue de 4.47, habiendo una diferencia de 1.19 grados que favorecen al post-test.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

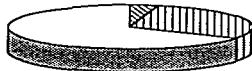
PREGUNTA No. 3

REACTIVO	ALTERNATIVA DE RESPUESTA	PRE-TEST		POST-TEST	
		CIFRAS ABSOLUTAS	%	CIFRAS ABSOLUTAS	%
b) Ritmo	1	0	0	0	0
	2	0	0	0	0
	3	4	19,04	0	4,76
	4	9	42,85	3	38,09
	5	8	38,09	18	85,71



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

G61. Pre-test



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

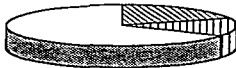
G62. Post-test

En G61 se puede apreciar que el 19.04% se mantiene neutro, el 42.85% está de acuerdo, mientras que el 38.09% está totalmente de acuerdo en cuanto a que el yoyo permite desarrollar el ritmo, el cual, ayuda al niño a aprender a organizar sus movimientos. En tanto que G62 el 4.76% se mantuvo neutro, el 38.09% de acuerdo y el 85.71% en total acuerdo. En este reactivo el nivel de aceptación en el pre-test fue de 4.19 y en el post-test de 4.85 grados de aceptación, habiendo una diferencia de .66 décimas que favorecen a G62.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

PREGUNTA No. 3

REACTIVO	ALTERNATIVA DE RESPUESTA	PRE-TEST		POST-TEST	
		CIFRAS ABSOLUTAS	%	CIFRAS ABSOLUTAS	%
c) Coordinación visomotriz.	1	0	0	0	0
	2	0	0	0	0
	3	4	19,04	1	4,76
	4	3	14,28	1	4,76
	5	14	66,66	19	96,47



G63. Pre-test

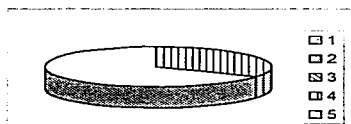


G64. Post-test

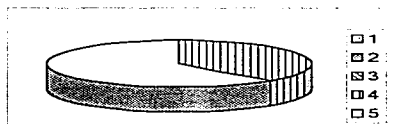
Se puede observar en G63 que el 19.04% se mantiene neutro, el 14.28% está de acuerdo y el 66.66% lo está totalmente, mientras que en G64 el 4.76% tiene una postura neutra, otro 4.76% está de acuerdo y el 96.47% restante está totalmente de acuerdo en que con la ayuda del yoyo se desarrolla la coordinación visomotriz, que implica el movimiento del cuerpo o del objeto, la realización de movimientos y la coordinación de estas acciones. En este reactivo hubo una diferencia de .38, donde el mayor grado de aceptación fue para el post-test con 4.85 grados sobre 4.47 grados del pre-test.

PREGUNTA No. 3

REACTIVO	ALTERNATIVA DE RESPUESTA	PRE-TEST		POST-TEST	
		CIFRAS ABSOLUTAS	%	CIFRAS ABSOLUTAS	%
d) Autocontrol	1	0	0	0	0
	2	0	0	0	0
	3	0	0	0	0
	4	7	33,33	8	38,09
	5	14	66,66	13	61,9



G65. Pre-test



G66. Post-test

El auto control es la capacidad de guiar y controlar la energía tónica para realizar una acción determinada, relacionándolo con el yoyo el 33.33% está de acuerdo y el 66.66% está totalmente de acuerdo expuesto en G65; en G66 el 38.09% está de acuerdo y el 61.9% restante lo está totalmente. Colocando así a la muestra en un nivel de aceptación de 4.66 para el pre-test y de 4.61 para el post-test, habiendo una diferencia de .5 a favor del pre-test. En este reactivo cabe mencionar que cambio la percepción del profesor ante el yoyo de manera contraria al objetivo del taller.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

PREGUNTA No. 3

REACTIVO	ALTERNATIVA DE RESPUESTA	PRE-TEST		POST-TEST	
		CIFRAS ABSOLUTAS	%	CIFRAS ABSOLUTAS	%
e) Tonicidad	1	3	14,28	0	0
	2	5	23,8	1	4,76
	3	3	14,28	1	4,76
	4	7	33,33	11	52,38
	5	3	14,28	8	38,09



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

G67. Pre-test



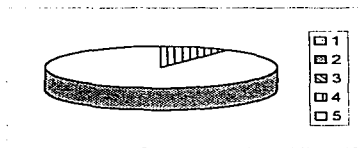
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

G68. Post-test

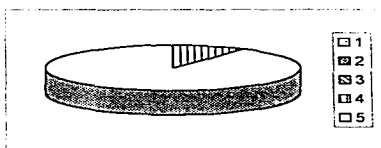
En G67 se puede observar que el 14.28% opina que rara vez, el 23.8% que pocas veces, un 14.28% algunas veces, el 33.33% frecuentemente y el 14.28% que siempre o casi siempre el yoyo permite el desarrollo de la tonicidad, es decir la tensión necesaria para realizar cualquier movimiento; mientras que en G68 el 4.76% opina que pocas veces, otro 4.76% que algunas veces, un 52.38% que frecuentemente y el 38.09% que siempre o casi siempre. Se puede apreciar que en G67 la aceptación fue de 3.09 grados, mientras que en G68 fue de 4.23, arrojando una diferencia de 1.14 grados de aceptación a favor del post-test.

PREGUNTA No. 3

REACTIVO	ALTERNATIVA DE RESPUESTA	PRE-TEST		POST-TEST	
		CIFRAS ABSOLUTAS	%	CIFRAS ABSOLUTAS	%
f) Coordinación viso-manual.	1	0	0	0	0
	2	0	0	0	0
	3	0	0	0	0
	4	2	9,52	2	9,52
	5	19	90,47	19	90,47



G69. Pre-test

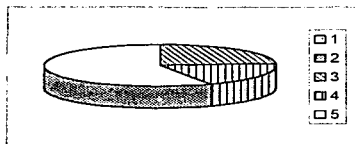


G70. Post-test

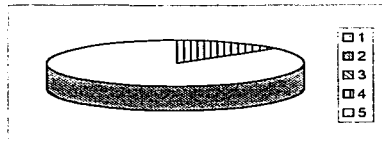
Tanto en G69 como en G70, el 9.36% está de acuerdo y el 90.74% totalmente de acuerdo en cuanto a que el yoyo favorece el desarrollo de la coordinación viso-manual la cual llevará al niño al dominio de la mano y los elementos que intervienen más directamente en ella, lo cual ubica al grupo en una postura de 4.90 grados de aceptación.

PREGUNTA No. 3

REACTIVO	ALTERNATIVA DE RESPUESTA	PRE-TEST		POST-TEST	
		CIFRAS ABSOLUTAS	%	CIFRAS ABSOLUTAS	%
g) Lateralidad.	1	0	0	0	0
	2	0	0	0	0
	3	5	23,8	0	0
	4	4	19,04	3	14,28
	5	12	57,14	18	85,71



G71. Pre-test



G72. Post-test

Como se puede observar en G71 el 23.80% se mantiene neutro ante esta afirmación, el 19.04% de acuerdo y el 57.14% totalmente de acuerdo respecto a que el yoyo favorece al desarrollo de la lateralidad, ya que implica una dominación manual según el hemisferio que domina la persona; mientras que en G72 el 14.28% está de acuerdo y el 85.71% lo está totalmente. En este reactivo los profesores en el pre-test mostraron 4.33 grados de aceptación, mientras que en el post-test fue de 4.85, arrojando una diferencia entre ambos de .52 que favorece al post-test.

Para la tercera parte del instrumento (componente conductual) se hizo uso de dos estudios estadísticos, el primero de correlación (ver coeficiente de correlación ...) y el segundo de comparación de la misma muestra medida dos veces que a continuación se expone:

1.- La hipótesis de nulidad expresa que no es posible modificar la actitud del licenciado de educación física de nivel primaria ante el juguete artesanal como recurso didáctico en el área psicomotora mediante la implementación de un taller.

En este caso $H_0: \bar{\Delta} = 0$ donde $\bar{\Delta}$ representa la media de las diferencias del campo muestra. Esto implica que cuando se dé la adición de los puntajes del pre-test y el post-test, para posteriormente obtener la diferencia de las medias será 0.

2.- Con la tabla T encontramos la probabilidad aproximada de que el valor de T pudiera ocurrir por azar.

Usando g.l. = $n-1$, u 20, se encontró el valor obtenido de T de $6.7 > 3.55$, el valor de la tabla bajo $P = 0.002$. En otras palabras $P < 0.002$ (o las oportunidades son menos de 1/500) de que una T tan grande como 6.7 ocurra sobre la base de variaciones al azar en las D (media de las diferencias) de la muestra, si la hipótesis de nulidad es verdadera.

3.- Por lo tanto se puede rechazar la hipótesis de nulidad con un muy alto grado de confianza y se concluye que $\bar{\Delta} \neq 0$. Hay en pocas palabras una diferencia altamente significativa entre las puntuaciones del pre-test y post-test de las evaluaciones de los profesores que tomaron el taller "El juguete artesanal como

alternativa didáctica en el área de educación física". Se puede concluir con seguridad que la diferencia esta en la dirección deseada. (ver anexo 3).

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

COEFICIENTE DE CORRELACIÓN ENTRE PRE-TEST Y POST-TEST.

PRE - TEST					
Reactivo	Respuestas de los sujetos				Total de sujetos
	si	no	% si	% no	
1	21	0	100	0	21
2	12	9	57	43	21
3	11	1	92	8	12
4	8	4	67	33	12
5	9	3	75	25	12
6	6	6	50	50	12
7	7	5	58	42	12
8	2	10	17	83	12
9	7	5	58	42	12

POST TEST					
Reactivo	Respuestas de los sujetos				Total de sujetos
	si	no	% si	% no	
1	21	0	100	0	21
2	19	2	90	10	21
3	19	0	100	0	19
4	19	0	100	0	19
5	19	0	100	0	19
6	17	2	89	11	19
7	19	0	100	0	19
8	16	3	84	16	19
9	17	2	89	11	19

Tercera parte del instrumento

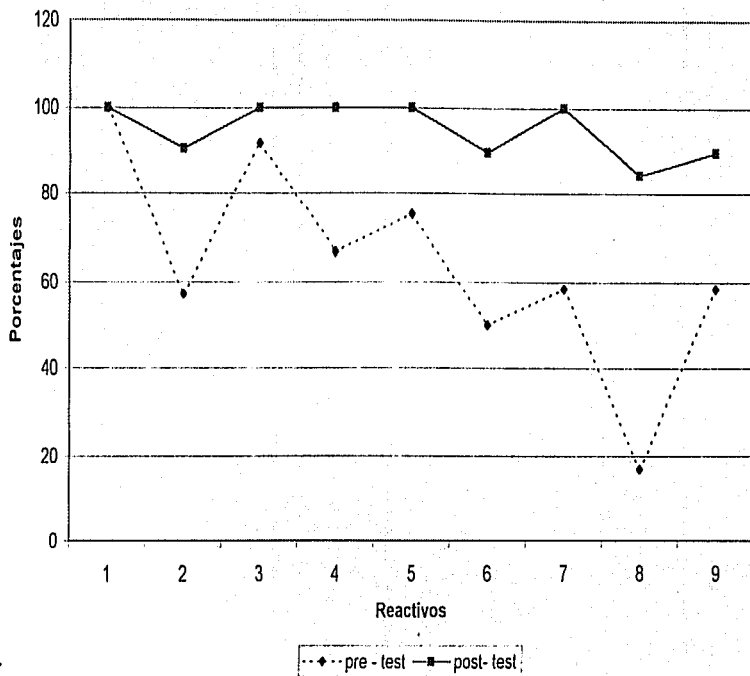
0,82

El grado de correlación entre ambos instrumentos es de .82%, arrojando una diferencia de .18% a favor del post-test. Esta prueba se aplicó para mostrar que el cambio que se presentó en la actitud del profesor ante el juguete artesanal como recurso didáctico no fue producto del azar; sino gracias a la intervención del taller o tratamiento, al cual fueron expuestos los profesores. (ver gráfica anexa)

En las preguntas que se hicieron en ésta parte del instrumento, se modificó el verbo, en el pre-test se conjugó en tiempo presente y en el post-test en tiempo futuro.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Gráfica comparativa de respuestas
Tercera parte del instrumento



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

146

CONCLUSIONES.

Actualmente la educación física juega un papel importante en la formación integral del individuo. Se concibe como una disciplina pedagógica con carácter eminentemente formativo que contribuye al desarrollo armónico del individuo mediante la práctica sistemática de la actividad física, favoreciendo el crecimiento sano del organismo y el descubrimiento y perfeccionamiento de las posibilidades de acción motriz (ver capítulo 1).

A lo largo de los años la educación física a tratado de dar al ser humano una educación más integral, es decir no sólo el adquirir destrezas físicas mediante el ejercicio corporal, sino optimizar el desarrollo cognitivo, estimular una mejor y más fácil adaptación social así como una formación de actitudes y valores. (ver ejes temáticos, capítulo 1).

Como se expuso en el capítulo 2 en el área de educación física existen infinidad de recursos didácticos que facilitan y promueven el desarrollo de diversas habilidades, entre éstos figuran: recursos materiales, juegos, dinámicas, movimientos específicos por mencionar algunos, sin embargo en esta investigación se propuso el juguete artesanal (trompo, balero y yoyo) como una alternativa o recurso didáctico mas para esta disciplina, ya que es rico en cuanto a que genera diversas experiencias de aprendizaje dentro del área psicomotora específicamente y sus costos son bajos, haciéndolo accesible tanto para el maestro o la institución y para el usuario.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Más sin embargo no sólo esta investigación quedó en proponer al juguete artesanal como recurso didáctico para el área de educación física, sino que se realizó un taller en el cual se expusieron las ventajas y desventajas de estos juguetes como recurso didáctico, donde sus objetivos primordiales fueron: a) valorar el juguete artesanal como recurso didáctico para el área de educación física, y b) estimular una actitud positiva en el profesor de esta área ante el juguete artesanal como recurso didáctico (ver anexos). A pesar de que en el taller el profesor conoció los tres criterios (ver capítulo 2) por los que se considera al juguete artesanal como recurso didáctico, interactuó de manera activa y dinámica con estos juguetes donde no solo se quedó con el aspecto cognitivo sobre el carácter didáctico de éstos, sino que por medio de esta interacción logró conjugar el aspecto afectivo y conductual ante dichos juguetes (ver capítulo 3), logrando así un cambio de actitud favorable por parte del docente ante el juguete artesanal.

Para corroborar dicho cambio de actitud se utilizaron dos estudios estadísticos, el de correlación y el de comparación de la misma muestra medida dos veces, en el primero se puede observar una correlación de .82 entre el pre-test y el post-test habiendo una diferencia de .18 a favor del post-test, es decir un cambio de actitud favorable ante el juguete artesanal como recurso didáctico en el área psicomotora después de haber administrado el tratamiento o taller. Mientras que en el segundo se utilizó la t de Student para la prueba de hipótesis, la cual permitió verificar la aceptación de la hipótesis de investigación, por lo tanto se puede afirmar que si existió una diferencia significativa en la actitud de los maestros hacia el

juguete artesanal posterior a la realización del taller. Esto en un nivel de confianza de .05 y con 20 grados de libertad.

Otros indicadores que muestran dicho cambio de actitud fueron los niveles de aceptación que mostraron los profesores hacia las características de los juguetes artesanales como recurso didáctico, así como a las diversas habilidades psicomotoras que se pueden desarrollar y estimular con su uso (ver gráficas del capítulo 4). Entre estas características se encuentran: la variedad de juegos o suertes que se pueden realizar con ellos, generando diversas experiencias de aprendizaje, las cuales pueden graduar su nivel de complejidad de acuerdo a las habilidades adquiridas por el usuario; es atractivo y por lo tanto despierta el interés por manipularlo; el material con el que está hecho hace de ello un material didáctico duradero y de fácil mantenimiento, permitiendo con esto lograr algunos de los objetivos planteados en esta disciplina, desarrollando y estimulando diversas habilidades en los niños tales como el equilibrio, el ritmo, la coordinación viso-motriz, el autocontrol, la tonicidad, la coordinación viso-manual y la lateralidad.

Otras razones por las cuales el profesor opina que sería de gran utilidad usar los juguetes artesanales (trompo, balero y yoyo) como recurso didáctico predominaron: el que en los niños se desarrollan las tres esferas de la personalidad (cognoscitiva, afectiva y psicomotriz), despiertan y estimulan la creatividad al momento en que los niños modifican o crean sus propias reglas y juegos con estos juguetes; permiten rescatar parte de la cultura del país mediante el uso de éstos y hace del desarrollo motriz una actividad dinámica, constante y divertida.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Mas sin embargo se encontraron otros factores que intervienen de manera negativa en la actitud del profesor en cuanto al uso del juguete artesanal tales como: la falta de presupuesto por parte de la institución para la adquisición de material didáctico; hay profesores que tienen poco tiempo laborando y esto no a dado lugar a innovar o retomar otras alternativas didácticas; no tenían conocimiento amplio de que estos juguetes ayudaran al desarrollo y perfeccionamiento de las habilidades ya mencionadas. En cuanto a las características físicas del juguete mencionaron que en ocasiones la pintura utilizada para la decoración de estos juguetes puede ser tóxica y de mala calidad, en el caso del trompo si no es bien utilizado puede ocasionar accidentes debido a la punta metálica que tiene para que éste gire.

Cabe señalar que el trompo, balero y yoyo son sólo algunos de los juguetes artesanales que pueden ser utilizados como recursos didácticos en el área de educación física para el desarrollo de las habilidades psicomotoras. Sin embargo es necesario mencionar que existe una gran variedad de juguetes artesanales que de ser utilizados pueden ser recursos didácticos importantes en esta disciplina, donde la creatividad del profesor será una de las herramientas más importantes que harán del juguete artesanal un recurso didáctico o simplemente un juguete más que hará tener al sujeto una actividad lúdica placentera ante los ojos del ámbito educativo.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

BIBLIOGRAFÍA

- Aprender jugando.* (1987) CONAFE.
- Artículo 3º constitucional y Ley general de Educación* (1993). SEP, México.
- Blández Angel, Julia (1995) *La utilización del material y del espacio en la educación física.* Editorial Inde, Barcelona.
- Cagigal, José M. (1980) *Cultura intelectual y cultura física.* Editorial Kapelusz.
- Commellas, Ma. De Jesús y Perpinyá Anna (1984) *La psicomotricidad en preescolar.* Ediciones CEAC, S.A. Barcelona, España.
- Château, Jean (1985) *Los grandes pedagogos.* Fondo de Cultura Económica, México.
- Destrooper, J. Y Maigre, A. (1986) *La educación psicomotora.* Ediciones Morata, España.
- Díaz Vega, José Luis (1998) "El juguete en el desarrollo del niño" en *Educación* 2001, no. 32 enero (p. 32-34), México.
- Durivage, Johanne (1989) *Teoría de la psicomotricidad manual para el nivel preescolar.* Editorial Trillas, México.
- Enriquez Gutierrez Gustavo Adolfo. "El juego en la perspectiva de Piaget y vigotski" en *Revista Mexicana de Pedagogía.* No. 30 (p. 28-29); No. 32 (p. 28-31).
- Espejel, Carlos (1981) *Juguetes mexicanos.* SEP-FONAPAS, México.
- Fernández Truhán, Juan Carlos (1997) *Los materiales didácticos en educación física.* Editorial Wanceulen, España.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Fernández, Juan Carlos; Ruiz, Marta; Fuster Milagrosa (1997) *Los materiales didácticos de educación física*. Editorial Deportiva, España.

Hernández Sampieri, Roberto; Fernández Collado y Baptista Lucio, Pilar (1998) *Metodología de la investigación*. Editorial Mc GrawHill, México.

Hernández Vazquez, Juan (1990) *El material como medio de aprendizaje y de relación pedagógica en la actividad física*. INEF, Cataluña, Barcelona.

Hernández, Francisco Javier (1950) *El juguete popular mexicano*. Ediciones mexicanas, México.

Hernández, Isaura (1998) "Los juguetes y los niños" en Educación 2001, No. 32. Enero (p. 42-46), México.

Jard Pinyol, Carles y Rius Sant Juan, *100 ejercicios y juegos con material alternativo*. Editorial Paidotribo, Barcelona.

Levin, Jack (1979) *Fundamentos de Estadística en la investigación social*. Editorial Harla.

Los Materiales Didácticos como apoyo a los procesos de Enseñanza y Aprendizaje en el niño Preescolar. (1999) .SEE . Morelia, Michoacán.

Manual de elaboración de material didáctico para la educación básica (1984). SEP, México.

Mariscal, Enrique (1968), *Montessori*. Editorial de América Latina, Argentina.

Mejía Yuria (2000) Tesina " *La importancia de utilizar recursos didácticos en el primer año de educación primaria en la adquisición de la lecto-escritura en la escuela primaria Profesor Otilio Montaño*". Apuntes del taller de investigación científica.

Muñoz Padilla, Cesar (1990) *"El arte de la juguetería popular"* en Enciclopedia de Última Moda, No. 42 Octubre (p. 4-19).

Palomares, Mónica (2000) *Desarrollo moral del niño según Piaget*, apuntes de psicología Educativa.

Polk Lillard, Paula (1980) *Una apreciación de Montessori*. Editorial Diana, México.

Programa de Educación Física (1994) SEP.

Programa de Educación Física (1995) . SEE.

Rodríguez, Aroldo (1995) *Psicología Social*. Editorial Trillas, México.

Sarazanas y Bandet (1972) *El niño y sus juguetes*. Editorial Narcea, Madrid.

Torbert, Marianne (1985) *Juegos para el desarrollo motor*. Editorial Pax-México.

Torres Solis, José Antonio (1996) *Teoría y metodología de las clases de educación física*. ORPA Editores, México.

Torres Solis, José Antonio, *Didáctica de las clases de Educación física*. Editorial Ciencia y Cultura Deportiva, México.

Vayer, Pierre (1977) *El niño frente al mundo*. Editorial Científico - medica, Barcelona.

Whittaker, James (1987) *La psicología social en el mundo de hoy*. Editorial Trillas, México.

Zitukovskaiz, R.I. (1987) *El juego y su importancia pedagógica*. Editorial Pueblo y educación, La Habana, Cuba.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

ANEXO 1

PROPUESTA EDUCATIVA

"El juguete artesanal como alternativa didáctica en el área de educación física".

Plan de trabajo

Taller

Responsables:

Franco Suazo Norma Patricia.
Mejía Servín Yuria Araceli.

Objetivo General.

Valorar el juguete artesanal como alternativa didáctica para el desarrollo de habilidades psicomotoras en el niño de edad escolar en el área de educación física.

Objetivos Particulares.

Identificar la importancia de utilizar recursos didácticos en el área de educación física para el logro de sus objetivos.

Proponer al juguete artesanal (trompo, balero, yoyo) como alternativa didáctica para el desarrollo de habilidades psicomotoras.

Justificar el uso del juguete artesanal como alternativa didáctica en el área de educación física.

Conocer la aceptación de los juguetes artesanales como recurso didáctico entre los profesores de educación física.

Interactuar de manera activa con el juguete artesanal, para ejemplificar las diversas habilidades psicomotoras que se estimulan con el uso de éste.

Alternar el juguete artesanal y los recursos didácticos utilizados por el profesor de educación física para el cumplimiento de algunos objetivos de esta área, reconociendo su utilidad dentro de éste ámbito educativo.

Objetivos Específicos.

Revisar el concepto y finalidad de la educación física.

Señalar como interfiere el medio físico y material dentro de el educación física.

Determinar la función del juguete en el ámbito educativo.

Explicar la importancia del juego en el área de la educación física.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

154

PLAN GENERAL

"EL JUGUETE ARTESANAL COMO ALTERNATIVA DIDÁCTICA EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA"

Patricia Franco y Yuría Mejía

Responsables.

Objetivo General: Valorar el juguete artesanal como alternativa didáctica en el desarrollo de habilidades psicomotoras en el niño de edad escolar en el área de educación física.

Propiciar un cambio de actitud favorable por parte del Lic. en Educación Física ante el juguete artesanal como alternativa didáctica.

HORARIO	A REALIZAR	TALLERISTAS	PROFESORES	COMO / MEDIANTE QUÉ
8:00 a 8:30	Recepción: <ul style="list-style-type: none">• Registro y entrega de material (15)• Aplicación del primer test (15).	—		<ul style="list-style-type: none">• Formato para el registro de participantes.
8:30 a 8:40	Presentación (5) Agradecimiento (5)	—		
8:40 a 9:00	Dinámica de integración	—	—	<ul style="list-style-type: none">• Dinámica "Nuevos Amigos". Material fotocopiado.
9:00 a 9:15	Exposición general del proyecto de tesis	—		<ul style="list-style-type: none">• Exposición con acetatos.
9:15 a 9:40	Concepto de Educación Física: <ul style="list-style-type: none">• Trabajo en equipo (5)• Puesta en común (10)		—	<ul style="list-style-type: none">• Corrillo por afinidad.• Entrega por escrito.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

	• Conceptualización (5)			• Retroalimentación.
9:40 a 9:55	Como interviene el medio físico y material en la educación física.	■	■	• Lluvia de ideas
9:55 a 10:15	Importancia de utilizar recursos didácticos en el ámbito educativo, específicamente en educación física.	■	■	• Exposición • Tema al vuelo o retroalimentación (experiencia y aportación del profesor)
10:15 a 10:35	Receso			
10:35 a 11:05	La función del juguete en el ámbito educativo. La función del juego en la educación física. La función del juego y el juguete en la educación física.	■	■	• Corrillos (10) • Puesta en común (15) • Cierre (5)
11:05 a 11:45	Propuesta "El juguete artesanal como alternativa didáctica..." • Justificación. • Habilidades - Cuáles - Cómo	■		• Exposición • Ejemplificación.
11:45 a 12:00	Conocer la aceptación del juguete artesanal como recurso didáctico por parte de los profesores.		■ ■	• Tema al vuelo • Comentarios personales.
12:00 a 13:00	Interactuar de manera activa con el juguete artesanal	■	■	• Manipulación y ejercitación de

TESIS CON
 FALLA DE ORIGEN

	(trompo, balero y yoyo).			movimientos específicos al usar el juguete artesanal.
13:00 a 13:25	Alternar el juguete artesanal con el recurso didáctico que comúnmente utiliza el profesor de educación física para el logro de los objetivos de su sesión.		■	<ul style="list-style-type: none"> • Corrillos • Puesta en común
13:25 a 13:42	Aplicación del segundo test.	■	■	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumento fotocopiado
13:45	Cierre Agradecimiento Regalo de juguetes como atención y recordatorio de lo tratado. Recomendaciones personales a los talleristas por escrito	■	■	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición • Retroalimentación • Juguetes • Papeletas

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

157

ANEXO 2

"El juguete artesanal como alternativa didáctica en el área de educación física"

Instrumento de medición de actitudes.

Objetivo: Conocer la actitud del Lic. en Educación Física ante el juguete artesanal como alternativa didáctica en el área psicomotora.

Nombre: _____
Edad: _____ Sexo: _____
Profesión: _____
Titulado: Si No
Tiempo que tengo ejerciendo mi profesión: _____
Donde: _____
Institución: Privada Federal

El juguete artesanal es todo aquel objeto elaborado con materiales tomados de la naturaleza, creados en pequeños talleres de manera individual, tomando en cuenta el contexto de las comunidades o regiones, quedando impreso en ellos la influencia cultural y religiosa que han dado origen a festejos que con el paso del tiempo se han convertido en tradición.

Marque con una X que tan de acuerdo o desacuerdo está con las siguientes afirmaciones.

Ejemplo:

En los juguetes artesanales queda impresa la influencia cultural y religiosa de las comunidades donde se fabrican.

DE ACUERDO --- --- --- --- --- --- DESACUERDO

Si el docente utiliza recursos didácticos en el proceso enseñanza-aprendizaje, entonces:

1.- Se generan aprendizajes significativos.

DE ACUERDO --- --- --- --- --- --- DESACUERDO

2.- Se promueve el desarrollo de habilidades.

DE ACUERDO --- --- --- --- --- --- ACUERDO

El juguete artesanal es un recurso didáctico porque:

3.- Es de fácil manejo y mantenimiento.

DE ACUERDO --- --- --- --- --- --- ACUERDO

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- 4.- Durabilidad.
DE ACUERDO --- --- --- --- --- --- --- ACUERDO
- 5.- No tóxico.
DE ACUERDO --- --- --- --- --- --- --- ACUERDO
- 6.- No presenta riesgos (astillas, bordos filosos o puntiagudos.....)
DE ACUERDO --- --- --- --- --- --- --- ACUERDO
- 7.- Atractivo (forma, tamaño, colorido, diseño)
DE ACUERDO --- --- --- --- --- --- --- ACUERDO
- 8.- Materiales tomados de la naturaleza.
DE ACUERDO --- --- --- --- --- --- --- ACUERDO
- 9.- Permite cumplir diversos objetivos en el área de educación física.
DE ACUERDO --- --- --- --- --- --- --- ACUERDO

SEGUNDA PARTE DEL INSTRUMENTO

Señale el grado (del 1 al 5) en que concuerda o está en desacuerdo con las siguientes oraciones.

- 5.- Siempre o casi siempre.
4.- Frecuentemente.
3.- Algunas veces.
2.- Pocas veces.
1.- Rara vez.

- 1.- El juguete artesanal despierta el interés del niño para su manipulación. _____
- 2.- El juguete atrae la atención del niño. _____
- 3.- El juguete artesanal es rico en colorido, lo cual lo hace atractivo. _____
- 4.- El juguete artesanal se adecua a las necesidades o características del usuario. _____
- 5.- El juguete artesanal provee gran variedad de juegos o suertes. _____
- 6.- El juguete artesanal promueve el desarrollo de habilidades psicomotoras mediante su uso. _____

Entre las habilidades psicomotoras que se desarrollan con el juguete artesanal (trompo, balero y yoyo) se encuentran:

HABILIDAD

(1) TROMPO (2) BALERO (3) YOYO

Motricidad gruesa.
Dominio corporal dinámico.
a) Equilibrio.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- b) Ritmo. _____
 c) Coordinación viso- motriz. _____
 Dominio corporal estático
 d) Autocontrol _____
 e) Tonicidad _____
 Motricidad fina.
 f) Coordinación viso-manual. _____
 Esquema corporal
 g) Lateralidad. _____

TERCERA PARTE DEL INSTRUMENTO

Conteste Si o No a lo siguiente:

1.- Utiliza recursos didácticos para el cumplimiento de los objetivos en sus sesiones. _____

¿Cuáles?

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

2.- Alguna vez a utilizado el juguete artesanal como recurso didáctico. _____

¿Cuáles?

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Si su respuesta fue Si, entonces, marque con una X si esta de acuerdo con lo siguiente:

3.- Utilizo el juguete artesanal como recurso didáctico por que me permite facilitar la adquisición de diversa habilidades. _____

4.- Utilizo el juguete artesanal como recurso didáctico por que es llamativo y despierta el interés del niño por usarlo. _____

5.- Utilizo el juguete artesanal como recurso didáctico por que su gran variedad de juegos hace de su uso una actividad dinámica. (diversas experiencias de aprendizaje). _____

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

6.- Utilizo el juguete artesanal como recurso didáctico por que es accesible para el niño y la institución (precio) _____

7.- Utilizo el juguete artesanal como recurso didáctico por que no requiere un lugar específico de trabajo. _____

8.- Utilizo el juguete artesanal como recurso didáctico por que su nivel de complejidad es gradual conforme a las habilidades adquiridas. _____

9.- utilizo el juguete artesanal como recurso didáctico por que me permite lograr algunos objetivos de mis sesiones. _____

Otras razones por las que utilizo el juguete artesanal como recurso didáctico son:

Si su respuesta fue No, entonces, marque con una X si esta de acuerdo con lo siguiente:

3.- No utilizo el juguete artesanal como recurso didáctico por que no me permite facilitar la adquisición de diversa habilidades. _____

4.- No utilizo el juguete artesanal como recurso didáctico por que no es llamativo y no despierta el interés del niño por usarlo. _____

5.- No utilizo el juguete artesanal como recurso didáctico por que no tiene variedad de uso y origina la monotonía en el juego (no genera diversas experiencias de aprendizaje). _____

6.- No utilizo el juguete artesanal como recurso didáctico por que tiene un precio no accesible para el niño y la institución. _____

7.- No utilizo el juguete artesanal como recurso didáctico por que requiere un lugar específico de trabajo. _____

8.- No utilizo el juguete artesanal como recurso didáctico por que su nivel de complejidad no es gradual conforme a las habilidades adquiridas. _____

9.- No utilizo el juguete artesanal como recurso didáctico porque no me permite lograr algunos objetivos de mis sesiones. _____

Otras razones por las que utilizo el juguete artesanal como recurso didáctico son:

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

161

"El juguete artesanal como alternativa didáctica en el área de educación física"

Instrumento de medición de actitudes.

Objetivo: Conocer el cambio de actitud del Lic. en Educación Física ante el juguete artesanal como alternativa didáctica en el área psicomotora.

Nombre: _____

Marque con una X que tan de acuerdo o desacuerdo está con las siguientes afirmaciones.

Ejemplo:

En los juguetes artesanales queda impresa la influencia cultural y religiosa de las comunidades donde se fabrican.

DE ACUERDO --X-- ---- ---- ---- ---- ---- ---- DESACUERDO

Si utilizo recursos didácticos en mis sesiones, entonces:

- 1.- Logro generar aprendizajes significativos en mis alumnos.
DE ACUERDO ---- ---- ---- ---- ---- ---- ---- DESACUERDO
- 2.- Promuevo el desarrollo de diversas habilidades en mis alumnos.
DE ACUERDO ---- ---- ---- ---- ---- ---- ---- ACUERDO

Puedo considerar el juguete artesanal como un recurso didáctico ya que:

- 3.- Es de fácil manejo y mantenimiento.
DE ACUERDO ---- ---- ---- ---- ---- ---- ---- ACUERDO
- 4.- Los materiales con los que están fabricados los hacen durables.
DE ACUERDO ---- ---- ---- ---- ---- ---- ---- ACUERDO
- 5.- No tóxicos.
DE ACUERDO ---- ---- ---- ---- ---- ---- ---- ACUERDO
- 6.- Debido a sus características físicas no presentan riesgos.
DE ACUERDO ---- ---- ---- ---- ---- ---- ---- ACUERDO
- 7.- Su diseño y colorido son atractivos para el niño.
DE ACUERDO ---- ---- ---- ---- ---- ---- ---- ACUERDO

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- 8.- Los materiales con los que están elaborados son afines a la naturaleza.
 DE ACUERDO ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ ACUERDO
- 9.- Me permiten lograr algunos de los objetivos de mis sesiones.
 DE ACUERDO ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ ACUERDO

SEGUNDA PARTE DEL INSTRUMENTO

Señale el grado (del 1 al 5) en que concuerda o está en desacuerdo con las siguientes oraciones.

- 5.- Siempre o casi siempre.
 4.- Frecuentemente.
 3.- Algunas veces.
 2.- Pocas veces.
 1.- Rara vez.

- 1.- Considero que el juguete artesanal despierta el interés del niño para su manipulación. _____
- 2.- El juguete artesanal atrae la atención del niño. _____
- 3.- Creo que el juguete artesanal es rico en colorido, lo cual lo hace atractivo. _____
- 4.- El juguete artesanal se adecua a las necesidades o características del usuario. _____
- 5.- El juguete artesanal provee gran variedad de juegos o suertes. _____
- 6.- Considero que el juguete artesanal es un buen recurso didáctico, ya que por medio de el se promueve el desarrollo de habilidades psicomotoras. _____

Entre las habilidades psicomotoras que se desarrollan con el juguete artesanal (trompo, balero y yoyo) se encuentran:

HABILIDAD	(1) TROMPO	(2) BALERO	(3) YOYO
Motricidad gruesa.			
<i>Dominio corporal dinámico.</i>	_____	_____	_____
c) Equilibrio.	_____	_____	_____
d) Ritmo.	_____	_____	_____
c) <i>Coordinación viso- motriz.</i>	_____	_____	_____
<i>Dominio corporal estático</i>			
h) Autocontrol	_____	_____	_____
i) Tonicidad	_____	_____	_____
Motricidad fina.			
j) Coordinación viso-manual.	_____	_____	_____
<i>Esquema corporal</i>			
k) Lateralidad.	_____	_____	_____

TESIS CON
 FALLA DE ORIGEN

TERCERA PARTE DEL INSTRUMENTO

Conteste Si o No a lo siguiente:

1.- Utilizo recursos didácticos para el cumplimiento de los objetivos en mis sesiones. _____

2.- Utilizaría el juguete artesanal como recurso didáctico. _____
¿Cuáles?

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Si su respuesta fue Si, entonces, marque con una X si esta de acuerdo con lo siguiente:

3.- Utilizaría el juguete artesanal como recurso didáctico por que me permitiría facilitar la adquisición de diversa habilidades. _____

4.- Utilizaría el juguete artesanal como recurso didáctico por que es llamativo y despierta el interés del niño por usarlo. _____

5.- Utilizaría el juguete artesanal como recurso didáctico por que su gran variedad de juegos hace de su uso una actividad dinámica. (diversas experiencias de aprendizaje). _____

6.- Utilizaría el juguete artesanal como recurso didáctico por que es accesible para el niño y la institución (precio) _____

7.- Utilizaría el juguete artesanal como recurso didáctico por que no requiere un lugar específico de trabajo. _____

8.- Utilizaría el juguete artesanal como recurso didáctico por que su nivel de complejidad es gradual conforme a las habilidades adquiridas. _____

9.- utilizaría el juguete artesanal como recurso didáctico por que me permite lograr algunos objetivos de mis sesiones. _____

Otras razones por las que utilizaría el juguete artesanal como recurso didáctico son:

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

164

Si su respuesta fue No, entonces, marque con una X si esta de acuerdo con lo siguiente:

3.- No utilizaría el juguete artesanal como recurso didáctico por que no me permite facilitar la adquisición de diversa habilidades. _____

4.- No utilizaría el juguete artesanal como recurso didáctico por que no es llamativo y no despierta el interés del niño por usarlo. _____

5.- No utilizaría el juguete artesanal como recurso didáctico por que no tiene variedad de uso y origina la monotonía en el juego (no genera diversas experiencias de aprendizaje). _____

6.- No utilizaría el juguete artesanal como recurso didáctico por que tiene un precio no accesible para el niño y la institución. _____

7.- No utilizaría el juguete artesanal como recurso didáctico por que requiere un lugar específico de trabajo. _____

8.- No utilizaría el juguete artesanal como recurso didáctico por que su nivel de complejidad no es gradual conforme a las habilidades adquiridas. _____

9.- No utilizaría el juguete artesanal como recurso didáctico porque no me permite lograr algunos objetivos de mis sesiones. _____

Otras razones por las que utilizaría el juguete artesanal como recurso didáctico son:

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

ANEXO 3

Comprobación de hipótesis.

Proceso estadístico de la prueba de comparación de la misma muestra medida dos veces.

Para hacer la comparación entre las actitudes de los profesores antes y después del taller, fue necesario realizar las siguientes operaciones que permiten notar y establecer e cambio de actitud presente entre un tiempo pre y un post de una misma muestra.

1.- Encontrar la media para cada punto en el tiempo, es decir, para el pre-test y el post-test:

n = número total de la muestra.

$X1$ = pre-test

$X2$ = post-test

E = suma

$n = 21$

$EX1 = 83$

$EX2 = 166$

$$\overline{X1} = \frac{EX1}{n}$$

$$\overline{X2} = \frac{EX2}{n}$$

$$\overline{X1} = \frac{83}{21}$$

$$\overline{X2} = \frac{166}{21}$$

$$\overline{X1} = 3.95$$

$$\overline{X2} = 7.90$$

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

166

La diferencia entre una media y otra es muy marcada, donde la media del post-test (X2) es superior a la del pre-test (X1), lo cual marca que sí se dio el cambio de actitud entre un primer momento y otro posterior. Con esto podemos decir de entrada que nuestra hipótesis de investigación es aceptada respecto a que es posible cambiar la actitud del Lic. de Educación Física de nivel primaria ante el juguete artesanal como recurso didáctico en el área psicomotora, mediante la implementación de un taller el cual fue nuestra variable.

2.- Encontrar la media de las diferencias:

$$\bar{D} = \frac{ED}{n}$$

$$\bar{D} = \frac{83}{21}$$

$$\bar{D} = 3.95$$

3.- Suma de los cuadrados de la media de las diferencias:

$$ED^2 = ED^2 - \frac{(ED)^2}{n}$$

$$ED^2 = 501 - \frac{(83)^2}{21}$$

$$ED^2 = 501 - \frac{6889}{21}$$

$$ED^2 = 501 - 328.04$$

$$ED^2 = 172.96$$

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

4.- Error estándar de la media de las diferencias.

$$SD = \sqrt{\frac{ED^2}{N(n-1)}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{172.96}{21(21-1)}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{172.96}{420}}$$

$$SD = \sqrt{0.41}$$

$$SD = 0.64$$

4.- Encontrar la razón t.

$$t = \frac{\bar{D}}{SD}$$

$$t = \frac{3.95}{0.64}$$

t = 6.17 Esta t es la que se obtuvo al comparar los dos momentos de la muestra de esta investigación.

La t que se obtuvo de la tabla t de student fue t = 3.55

Por lo tanto el cambio de actitud que se generó en el Lic. de educación física no fue por azar ya que $t = 6.17 > t = 3.55$ que indica la tabla t para que sea aceptado el cambio desde el punto de vista estadístico dando veracidad a este cambio gracias al tratamiento o taller al cual estuvieron expuestos los profesores.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

168

ANEXO 3

Profesor	PRE-TEST	POST-TEST	DIFERENCIA		$(D)^2$
	X1	X2	X1-X2=D	D ²	
1	7	9	-2		4
2	1	8	-7		49
3	1	9	-8		64
4	7	9	-2		4
5	1	9	-8		64
6	7	9	-2		4
7	6	8	-2		4
8	1	1	0		0
9	7	9	-2		4
10	6	9	-3		9
11	1	1	0		0
12	7	9	-2		4
13	1	9	-8		64
14	1	9	-8		64
15	5	8	-3		9
16	8	8	0		0
17	1	8	-7		49
18	4	8	-4		16
19	5	9	-4		16
20	1	9	-8		64
21	5	8	-3		9
Suma	EX1= 83	EX2= 166	D= 83		ED ² = 501

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN