

El material docente: una propuesta para el Programa A Jugar de la enseñanza primaria

Janier Costa-Acosta

Licenciado en Cultura Física. Máster en Actividad Física en la Comunidad. Profesor Auxiliar. Facultad de Cultura Física. Universidad de Oriente. Santiago de Cuba. Cuba.

<https://orcid.org/0000-0002-6292-4722>

jcosta@uo.edu.cu

Gisel Tamayo-Milanés

Estudiante. Facultad de Cultura Física. Universidad de Oriente. Santiago de Cuba. Cuba.

<https://orcid.org/0000-0001-7584-6922>

gisel.tamayo@uo.edu.cu

Recibido: 21/XII/2021

Aprobado: 7/II/2022

Publicado: 1/IV/2022

Resumen: Proporcionar alternativas de respuesta al problema de la calidad del aprendizaje en la Facultad de Cultura Física, de Santiago de Cuba es preocupación fundamental para los educadores enfrascados en la tarea de promover el proceso de **enseñanza-aprendizaje**. Por tal razón, la investigación reflexiona sobre las insuficiencias existentes en la preparación teórico-práctica del diseño metodológico para el Programa A Jugar, en la asignatura Práctica Laboral Investigativa 1 de Educación Física y Recreación en la enseñanza primaria. Los estudiantes forman parte del Curso por Encuentro del Seminternado Nguyen Van Troi, de Santiago de Cuba. Con el propósito de erradicar tales insuficiencias se planteó como objetivo elaborar un **material docente** que garantice la preparación teórico-práctica del diseño metodológico para el Programa A Jugar. En la valoración de la propuesta se emplearon diferentes métodos, lo que permitió el nivel de factibilidad del material docente propuesto.

Palabras clave: Programa A Jugar; enseñanza-aprendizaje; material docente

Teaching Material: a proposal for the Program A jugar of Elementary Education

Abstract: To provide alternative responses to the problem of the learning quality in the Physical Culture Faculty of Santiago de Cuba is a fundamental concern for the educators engaged in the task of promoting the **teaching-learning** process. Therefore, the research reflects on the deficiencies found in the theoretical-practical preparation of the methodological design for the program “A jugar”, implemented in the subject Investigative Working Practice 1 of Physical Education and Recreation in elementary education, aimed at the students of the modality *Curso por encuentro* of the school Nguyen Van Troi, of Santiago de Cuba. In order to eliminate such deficiencies, the objective of this research is to elaborate a **teaching material** that guarantees the



El material docente: una propuesta para el Programa A Jugar de la enseñanza primaria/ Teaching Material: a proposal for the Program A jugar of Elementary Education/O material docente: uma proposta para o Programa A Jogar do ensino fundamental

theoretical-practical preparation of the methodological design for the Program A jugar. In the assessment of the proposal were used different methods that allowed the level of feasibility of the teaching material proposed.

Keywords: Program A jugar; teaching-learning; teaching material

O material docente: uma proposta para o Programa A Jogar do ensino fundamental

Resumo: Proporcionar alternativas de resposta ao problema da qualidade da aprendizagem na Faculdade de Cultura Física, do Santiago de Cuba é preocupação fundamental para os educadores enfrascados na tarefa de promover o processo de **ensino-aprendizagem**. Por tal razão, a investigação reflete sobre as insuficiências existentes na preparação teórico-prática do desenho metodológico para o Programa A Jugar, na disciplina Prática Trabalhista Inquiridora 1 de Educação Física e Recreação no ensino fundamental. Os estudantes formam parte do Curso por Encontro do Seminternado Nguyen Vão Troi, do Santiago de Cuba. Com o propósito de erradicar tais insuficiências se expôs como objetivo elaborar um **material docente** que garanta a preparação teórico-prática do desenho metodológico para o Programa A Jugar. Na valoração da proposta se empregaram diferentes métodos, o que permitiu o nível de viabilidade do material docente proposto.

Palavras-chave: Programa A Jugar; ensino-aprendizagem; material docente

Introducción

Durante mucho tiempo se ha desarrollado el proceso de **enseñanza-aprendizaje** sin comprender que cada persona aprende, posee potencial, tiene conocimientos y experiencias diferentes. Tradicionalmente el profesor se interesa por conocer los contenidos teóricos aprendidos por los estudiantes, sin poner mayor atención a las variadas características de cada uno en el proceso de asimilación y aprendizaje, pues de ellas depende el éxito o el fracaso de la verdadera enseñanza.

En este sentido, uno de los retos actuales es concebir el proceso de **enseñanza-aprendizaje** de manera tal que el estudiante asuma una posición activa en el mismo mediante la **motivación**, el **desarrollo del pensamiento lógico**, de las **valoraciones personales**, que lo hagan obtener un trabajo intelectual a su alcance y progresivamente exigente.

La formación de los estudiantes de la Licenciatura en Cultura Física no puede iniciarse sin que medie lo anterior, pues la misma incluye desarrollar hábitos de ubicar y procesar información, como la gestión en ambientes digitales, a fin de lograr una adecuada preparación

teórica, que le permita entonces el desarrollo coherente de la actividad práctica, la cual constituye una necesidad durante el proceso de **enseñanza-aprendizaje**.

Investigaciones realizadas por el Instituto Central de Ciencias Pedagógicas, dirigidas por Labarrere (1996), López (1996), Rico y Silvestre (1997), Zilbesstein (1997), entre otros, evidencian que en el proceso referido anteriormente existe un énfasis instructivo-cognoscitivo centrado en las acciones del profesor, y en menor medida, la de los estudiantes, lo que afecta el desarrollo de los recursos personales para la reflexión crítica de los contenidos. Ello conlleva a que se aprenda de forma reproductiva, a que no se evalúe con criterios valorativos adecuados y a la existencia de limitaciones en el desarrollo de habilidades para determinar sus deficiencias.

Dentro del currículo de la carrera Licenciatura en Cultura Física se encuentra la **Disciplina Principal Integradora**, compuesta por las asignaturas **PLI1 Educación Física y Recreación enseñanza primaria**, **PLI2 Educación Física y Recreación enseñanza secundaria** y **PLI3 Cultura Física Terapéutica, Recreación y Deporte para Todos**, donde la recreación constituye una de las esferas de actuación del futuro profesional y se materializa en la Educación Física de la enseñanza primaria en la planificación y desarrollo de las manifestaciones recreativas y físicas como programas A Jugar, ludotecas, festivales deportivo-recreativos y movimiento de pioneros exploradores. De ello emana la tarea de indagar en las frecuencias de las clases y en los estudios independientes de los estudiantes, para conocer su nivel de preparación teórico-práctico.

Fundamentación teórica

La definición y caracterización del proceso **enseñanza-aprendizaje** han sido abordadas por diversos autores e investigadores. Resulta significativa la aportada por Álvarez (1999), quien lo caracteriza como proceso formativo escolar y de carácter consciente que se dirige a la formación social de las nuevas generaciones, sistemáticamente.

Los articulistas asumen la definición dada por Fuentes y Álvarez (1998)

el proceso enseñanza-aprendizaje es el proceso que de modo consciente se desarrolla a través de las relaciones de carácter social que se establecen entre estudiantes y profesores con el propósito de educar, instruir y desarrollar, dando respuesta a las demandas de la



El material docente: una propuesta para el Programa A Jugar de la enseñanza primaria/ Teaching Material: a proposal for the Program A jugar of Elementary Education/O material docente: uma proposta para o Programa A Jogar do ensino fundamental

sociedad, para lo cual se sistematiza y recrea la cultura acumulada por la sociedad de forma planificada y organizada (p. 20).

Este concepto destaca el carácter eminentemente social del proceso, pues precisa que en él se establecen variadas relaciones con instituciones dada su complejidad, en tanto que la formación de las nuevas generaciones requiere de múltiples esferas de influencias escolares y extraescolares. Su connotación social constituye un elemento significativo en la investigación, puesto que permite potenciar la contribución de la ciencia, y los factores relacionados con su extensión social en la formación de un futuro profesional competente.

Por su parte, la teoría didáctica desarrollada por Álvarez (1996) posibilita analizar el proceso desde una base teórica en la que se considera a la **enseñanza-aprendizaje** de pregrado como un sistema de procesos conscientes, de naturaleza holística y dialéctica. Ello implica realizar su análisis sobre la base de las relaciones dialécticas.

En función del carácter participativo y desarrollador que se le atribuye, se reconocen el protagonismo activo del estudiante; el proceso de enseñanza-aprendizaje como actividad y comunicación; el aprendizaje y el desarrollo como procesos interactivos de construcción social e individual del conocimiento, donde el conflicto cognitivo y el aprendizaje significativo son condiciones necesarias para una adecuada preparación teórica; la **motivación** como fuerza motriz del aprendizaje y condición interna de su efectividad; la comunicación por diferentes vías (la explicación, demostración, materiales impresos, videos, fotos) como esencia del proceso de **enseñanza-aprendizaje** y base del sistema de relaciones e interacciones sociales que dentro de este se producen y sin las cuales no existiría.

En el proceso se manifiesta la necesidad del empleo de **materiales didácticos** para la enseñanza del contenido de las manifestaciones físico-recreativas, de manera que permite la independencia cognoscitiva. Sin embargo, la asignatura **PLI1 Educación Física y Recreación** carece de **materiales docentes** que se inserten de manera coherente al programa, lo cual no permite una adecuada preparación teórica. Además, es insuficiente el uso de métodos que favorezcan los conocimientos actualizados en el contenido de las manifestaciones recreativas y físicas, así como el desarrollo de habilidades como la explicación y valoración crítica de las actividades prácticas.

Asimismo el proceso de **enseñanza-aprendizaje** en la escuela es insuficiente, al no concebir la complejidad del aprendizaje debido a su carácter unitario, pues todos deben alcanzar los objetivos, aprender el contenido, ser activos en la enseñanza, desarrollar al máximo sus potencialidades, la independencia cognoscitiva y ser sujetos que se autorregulan de manera consciente.

Por tanto, la aplicación del proceso implica en cada asignatura un análisis minucioso para lograr su utilización efectiva, en correspondencia con las etapas del aprendizaje, los objetivos de la clase, las características particulares del contenido y el uso que deba dársele a los **materiales didácticos**.

Los materiales docentes o didácticos

Los **materiales docentes** son todos aquellos componentes del proceso de **enseñanza-aprendizaje** que le sirven de soporte material a los métodos de enseñanza, para posibilitar el logro de los objetivos planteados. En esta investigación se trabaja este término como el medio material (digitalizado o no), necesitados por profesores y estudiantes para la orientación efectiva y racional del proceso de instrucción y educación, que contiene información actualizada y se utiliza como fuente de conocimientos.

Los **materiales docentes** se elaboran como consecuencia de las necesidades sociales del hombre, y en especial por el carácter científico del aprendizaje y la enseñanza. Los mismos deben servir para mejorar las condiciones de trabajo y de la vida de los profesores y estudiantes, en ningún momento para deshumanizar la enseñanza. También deben contribuir a objetivar la enseñanza y al contacto directo del hombre con el mundo exterior, pues no pueden sustituir la función educativa y humana del profesor, ya que es él quien dirige, organiza y controla el proceso. Los mismos influyen en la personalidad de los estudiantes de la siguiente manera:

- Durante la clase: los **materiales docentes** son la base sobre la que los estudiantes asimilan la realidad objetiva desde el punto de vista práctico e intelectual.
- Los **materiales docentes** pueden colaborar a la formación concreta de algunos aspectos de la personalidad.



El material docente: una propuesta para el Programa A Jugar de la enseñanza primaria/ Teaching Material: a proposal for the Program A jugar of Elementary Education/O material docente: uma proposta para o Programa A Jogar do ensino fundamental

Métodos

Métodos Teóricos:

Análisis-síntesis: estudio teórico y práctico acerca de materiales docentes y su incidencia y condicionamiento en la apropiación y comprensión de los contenidos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Inductivo-deductivo: para conocer las características y experiencias del empleo de materiales docentes en otras asignaturas de la carrera, experiencias anteriores y lograr generalizarlo al objeto de la investigación.

Métodos Empíricos:

Observación: para recopilar información y verificar las principales dificultades que presentan los estudiantes en cuanto a la apropiación y comprensión del contenido del Programa A Jugar.

Técnicas de entrevistas a estudiantes: para conocer los diferentes criterios acerca de la preparación teórico-práctica.

Técnicas de encuesta a estudiantes: para determinar las disponibilidades que tienen los mismos para realizar los estudios independientes con **material docente** de la asignatura **PLI 1 Educación Física y Recreación** y valorar el nivel de actualización de las bibliografías.

Procedimiento Estadístico-Matemático:

Cálculo porcentual: Se utilizó en el análisis y valoración, procesamiento e interpretación de los datos obtenidos.

Resultados

El **material docente** es considerado una necesidad para profesores y estudiantes en la orientación efectiva y racional del proceso de instrucción y educación, pues contiene información actualizada y se utiliza como fuente de conocimiento. Por tal razón se propone en el estudio la elaboración del **material docente** de la asignatura **PLI 1 Educación Física y Recreación** con el objetivo de aportar beneficios a los estudiantes mediante la palabra escrita, la animación y el sonido, combinaciones que se utilizan para la enseñanza; así como actividades teórico-prácticas que los motiven.

Con la confección de este tipo de **material** se pueden desarrollar efectivamente las clases, pues el mismo constituye el eslabón para lograr resultados satisfactorios en las diferentes actividades programadas. Esta práctica va a permitir que los estudiantes puedan observar por sí solos cómo se realizan estas actividades, y que sean capaces de reproducirlo después, y desarrollar habilidades tales como observar, ejecutar, resumir, valorar, entre otras.

El material docente consta de los siguientes aspectos:

1. Objetivo
2. Características
3. Actividades a desarrollar en un programa A Jugar
4. Niveles de realización o ejecución de la actividad
5. Estructura

Objetivo

- Brindar a los niños y jóvenes actividades recreativas que satisfagan sus necesidades y sean una consecución de la clase de Educación Física y el Deporte Para Todos.
- Estimular la competencia fraternal, mediante la formación moral y el desarrollo de cualidades como el colectivismo, la responsabilidad, etc.

Características

El Programa A Jugar es una manifestación físico-recreativa que se realiza en los centros de enseñanza general como continuación del proceso docente-educativo; así como reforzamiento de los programas impartidos en la clase de Educación Física. Su complemento tiene como resultado la competencia participativa a nivel de estos centros educacionales a lo intramural y la comunidad a nivel extramuros. Se realiza en las escuelas, donde se organizan equipos de 12 niños, los que se integran por cuatro niños de 4º, 5º y 6º grado (se sitúan 2 niñas y 2 niños por cada grado en la enseñanza primaria).

Los equipos estarán numerados del 0 al 9 y su cumplimiento será responsabilidad de cada centro escolar o comunidad participante.



Actividades a desarrollar en un programa A Jugar

El Programa A Jugar se organiza y desarrolla a través de competencias de juegos predeportivos, de habilidades físicas y cognitivas. Por lo general se realiza en forma de recorrido con obstáculos a vencer en las que participan los diferentes equipos.

En esta actividad se potencian en el niño cualidades físicas como la velocidad, la resistencia, la flexibilidad y la fuerza, entre otras; también el desarrollo y dominio de los programas y deportes y el desarrollo de cualidades volitivas que estimulan a los protagonistas a realizar estos juegos.

Niveles de realización o ejecución de la actividad

1. Centros estudiantiles
 2. Aula o grupos
 3. Grados
 4. Ciclo
 5. Intramurales
 6. Municipal
 7. Provincial
 8. Nacional
 9. Comunidad
- Se deberá escoger en cada barrio una instalación deportiva u otro lugar apropiado donde no existan obstáculos que ofrezcan peligros.
 - Se competirá cada vez en seis o más juegos, donde el equipo que resulte vencedor, ganará 10 puntos, el segundo 8 y el tercero 6 en cada juego, lo cual sumaría el acumulado final para determinar el ganador del programa.
 - Los juegos que tengan puntos adicionales se suman conjuntamente con los puntos acumulados en dependencia del lugar obtenido.
 - Se organizará un calendario único de eventos competitivos más importantes de la Recreación, que está vinculado al principal de todos los centros de formación deportiva del país, donde se señalen las fundamentales actividades en el macrociclo y se den a conocer a todos los integrantes o factores, entre los barrios y las zonas.

- Se le dará un nombre a cada equipo con el fin de identificarlos con el barrio y realizar la divulgación de las diversas actividades planificadas dentro del Proyecto Integrador del Programa Recreativo, en cada uno de los consejos populares y circunscripciones.

Tareas y Acciones para su desarrollo

- Implementar el proyecto técnico-metodológico para la realización del Programa A Jugar, tanto a nivel de base, municipio y provincia.
- Creación y funcionamiento del grupo de trabajo de las actividades de participación masiva.
- Confeccionar y desarrollar las baterías de juegos según los requerimientos metodológicos y los diferentes grupos de edades.
- Potenciar e incrementar el desarrollo de programas A Jugar en el marco de los festivales recreativos.

Ejemplificación de una actividad

Proyecto A Jugar de Educación

Horario del Deporte para Todos.

Horario extracurricular: después de las 4:20 pm.

Los fines de semana.

Estructura

- Se constituirá un jurado compuesto por una cifra impar (5 o 7) de integrantes que deben ser profesores de la propia especialidad de Recreación, Cultura Física, guías de grupos, glorias del deporte, destacados de diferentes organismos como Central de trabajadores de Cuba (CTC), Unión de Jóvenes Comunistas (UJC), Federación de Mujeres Cubanas (FMC), Comité de Defensa de la Revolución (CDR), Partido Comunista de Cuba (PCC), Fuerzas Armadas Revolucionarias (FAR), discapacitados, pioneros muy destacados, entre otros.
- Los jueces deben ser 5 por cada equipo, situados en la arrancada, uno en el recorrido y al final, y tres jueces principales que serán los encargados de ordenar la salida y de informar el lugar en que entran los equipos.
- Se debe crear una Comisión donde se discuta la organización general, el asesoramiento de cada programa, así como velar porque todos los equipos dominen el reglamento de los juegos.



El material docente: una propuesta para el Programa A Jugar de la enseñanza primaria/ Teaching Material: a proposal for the Program A jugar of Elementary Education/O material docente: uma proposta para o Programa A Jogar do ensino fundamental

¿Cómo confeccionar las baterías de juegos para desarrollar un Programa A Jugar?

1. Se organiza y desarrolla con juegos predeportivos para el desarrollo de habilidades físicas y cognitivas. Se realizará en forma de recorrido con obstáculos a vencer en el trayecto, en las que participan los diferentes equipos.
2. Se confeccionarán juegos con cuatro habilidades según las clases de Educación Física, actividades recreativas y el proyecto Saltando con alegría, además de las matemáticas y el ajedrez.
3. Las baterías de juegos para las etapas de clasificación serán de 5 juegos, es decir cuatro habilidades y una (la matemática o el ajedrez). En la final serán siete juegos: 5 habilidades además de la matemática y el ajedrez.

Discusión

La propuesta de **material docente** presentada constituye una guía de apoyo para el profesor que debe impartir la asignatura **PLI1 Educación Física y Recreación** en la enseñanza primaria. Cuenta de una estructura en la cual se muestran el objetivo, características, actividades a desarrollar y niveles de realización o ejecución de la actividad a desarrollar en un **Programa A Jugar**, a fin de facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. El mismo estimula la motivación en los educandos, al desarrollar en ellos habilidades, capacidades y valores mediante la socialización, la imaginación, la valoración crítica y el carácter participativo y desarrollador.

Conclusiones

La caracterización epistemológica permitió reconocer las inconsistencias teóricas y prácticas que conllevaron a la necesidad de dar tratamiento al problema que se investiga.

Los resultados del diagnóstico revelan la existencia de las insuficiencias que poseen los estudiantes del CPE en el contenido referido al Programa A jugar y su relación con la diversidad de recursos didácticos.

Se elaboró el **material docente** para la preparación teórico-práctica del contenido del **Programa A Jugar** de la asignatura **PLI1 Educación Física y Recreación** en los estudiantes del CPE del seminternado Nguyen Van Troi de Santiago de Cuba.

Referencias bibliográficas

- Álvarez, C. (1996). *Hacia una escuela de excelencia*. Academia.
- Álvarez, C. (1999). *Didáctica: la escuela en la vida*. Pueblo y Educación.
- Fuentes H., y Álvarez I. (1998). *Dinámica del proceso Docente Educativo. Monografía*. Centro de Estudios Manuel F. Gran.
- Labarrere, A. F. (1996). *Pensamiento. Análisis y autorregulación de la actividad cognoscitiva de los alumnos*. Pueblo y Educación.
- López, J. A. (1996). Tratado de Pedagogía General. La educación de la complejidad humana. *Revista Complutense de Educación*, 7(2).
https://www.researchgate.net/publication/27585984_Lopez_Herrerias_J_A_1996_Tratado_de_Pedagogia_general_La_educacion_de_la_complejidad_humana
- Rico, P., y Silvestre, M. (1997). *El proceso de enseñanza-aprendizaje*. Instituto Central de Ciencias Pedagógicas (ICCP). La Habana.
- Sánchez, L. (2009). Mitos y realidades en la carrera docente. *Revista de Educación*, (348).
https://www.researchgate.net/profile/Encarnacion-Sanchez-Lissen/publication/28241405_Mitos_y_realidades_en_la_carrera_docente/links/00b49523208768fb70000000/Mitos-y-realidades-en-la-carrera-docente.pdf?origin=publication_detail
- Zilberstein, J. A. (1997). *¿Necesita la escuela actual una nueva concepción de la enseñanza? Desafío escolar*. CEIDE.