



**SEP**  
SECRETARÍA DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD 096 CDMX-NORTE**

**“El desarrollo de las habilidades del pensamiento creativo mediante juegos de  
mesa en sesiones de Educación Física, con un enfoque interconductual”**

**TESIS**

**PARA OPTAR POR EL GRADO DE**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA  
ESPECIALIDAD EN HABILIDADES DEL PENSAMIENTO**

**PRESENTA**

**Lic. Mariana Velázquez Maldonado**

**ASESORA DE TESIS**

**Dra. Claudia Alaniz Hernández**

**CDMX, MARZO 2025**



Ciudad de México, a 03 de junio de 2025

## DESIGNACIÓN DE JURADO AUTORIZACIÓN DE ASIGNACIÓN DE FECHA DE EXAMEN

La Coordinación de Posgrado tiene el agrado de comunicarle que ha sido designado miembro del Jurado del Examen de Grado de **VELAZQUEZ MALDONADO MARIANA** con matrícula **220967004**, quien presenta el Trabajo Recepcional en la modalidad de **TESIS** bajo el título: **"EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES DEL PENSAMIENTO CREATIVO MEDIANTE JUEGOS DE MESA EN SESIONES DE EDUCACION FISICA, CON UN ENFOQUE INTERCONDUCTUAL"**. Para obtener el Título de la **MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA**

Jurado	Nombre
Presidente	<b>DRA. MARIANA HERNANDEZ OLMOS</b>
Secretario	<b>DRA. CLAUDIA ALANIZ HERNANDEZ</b>
Vocal	<b>DRA. TANIA ACOSTA MARQUEZ</b>
Suplente 1	-----
Suplente 2	-----

Con fundamento al acuerdo tomado por los sínodos y de la egresada, se determina la fecha de examen para:

**el martes 17 de junio de 2025 a las 10:00 am**  
**EXAMEN PRESENCIAL**

Atentamente

"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

**MIGUEL ANGEL OLIVO PEREZ**

RESPONSABLE DE LA MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

Cadena Original:

||1191|2025-06-03 13:56:45|096|220967004|VELAZQUEZ MALDONADO MARIANA|M|MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA|3|F|3|13|EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES DEL PENSAMIENTO CREATIVO MEDIANTE JUEGOS DE MESA EN SESIONES DE EDUCACION FISICA, CON UN ENFOQUE INTERCONDUCTUAL|DRA.|MARIANA HERNANDEZ OLMOS|DRA.|CLAUDIA ALANIZ HERNANDEZ|DRA.|TANIA ACOSTA MARQUEZ|||2025-06-17|10:00|1265|0|EnMpOjUeHu|

Firma Electrónica:

WnVhEilj/Cg1VYoIKLrCTHQzTrVvQt3knkTOhAYGhIDKB6bkQumiz7CleLnH0/CBcQx9ceqOQpxPd69XcmRxiG6Ozjb6zQjJlGIfgK2ZWwFQJj2sQybS4eejqY8lb0Cc1DC1YfNjmanPRHDxa04PbBglXIoB/3LH80mx3CTh78ix0YDts0rnPjRd+xa3gLTruR+DlnWNJyUfFJlIfqq1F901sg6sEvpV/NoOy43ywpG/Z+INwEW/AeQP+kXQq/bkald2Demg8rNDqhvovW322tdKlycLVSBR/Mwh4xSUs1j3qOkZZtfljsLvfliefGBokowvmQxd+M0dcIS93VipIzZUP3GoSVpQQid+GACaGtqzrLI5NQIISGiTAxMkaqEiYGE0v3wrgGkhK7huXhxavnj2XedUjwC/6H2kIM8BSmzTLky9YxcuvhcfwXjkNE1VoASNyDLnO4wfoEQ95L4NDHccH/xvgRYoyBQDkmWTxXaWLMONQp50qau5KEhxFjAszalizCaU0fxXkfVe3oByWMXaxpjodrCQDydhijz5L/x5db0MYFDAG/sBnnpcu2xDfQkHYN8NN/eXQ3ORgKwXsfp0GLfd8pauY6Ngv/hyAT8d17VffJ7Sz+b09i7f1hL5DwLo/HkelOBMRxFZO4Tvc2F67HqqQKRlthEfa3LZg=

Fecha Sello:

2025-06-03 13:56:45



"El presente acto administrativo ha sido firmado mediante el uso de la firma electrónica avanzada del funcionario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de la resolución, de conformidad con los artículos 38, párrafos primero, fracción V, tercero, cuarto, quinto y sexto, y 17 D, tercero y décimo párrafos del Código Fiscal de la Federación. De conformidad con lo establecido en los artículos 17-1 y 38, quinto y sexto párrafos del Código Fiscal de la Federación."

Carretera al Ajusco, No. 24 Col. Héroes de Padierna, Alcaldía Tlalpan C.P. 14200, Ciudad de México.  
Tel: (55) 56 30 97 00 www.upn.mx



## Índice

<b>Introducción</b>	1
<b>Capítulo 1. Marco conceptual la creatividad como una habilidad del pensamiento</b>	8
1.1 Definición de pensamiento creativo, como un estado del conocimiento	8
1.2 El concepto de pensamiento en las corrientes psicológicas actuales	9
1.3 El concepto de pensamiento desde el enfoque interconductual	14
1.4 Taxonomía funcional de la conducta formulada por Ribes y López (1985)	16
1.5 Transferencia del conocimiento	20
<b>Capítulo 2. Marco contextual: La importancia de la educación física en la infancia</b>	23
2.1 Macro contexto: la agenda 2030	23
2.2 Antecedente nacional la práctica deportiva y ejercicio físico en México	24
2.3 Contexto: la educación física en los planes de estudio y su transformación	31
2.4 Educación física y creatividad	37
2.5 Juegos de mesa y creatividad en la revisión de la literatura	38
<b>Capítulo 3. Metodología: Estrategia de intervención pedagógica</b>	41
3.1 Procedimiento	41
3.2 Evaluación inicial a alumnos	42
3.3 Aplicación del diagnóstico	43
3.4 Diseño de la secuencia didáctica	45
3.5 Evaluación final	51
3.6 Presentación de los resultados	57
3.7 Resultados de los alumnos en la evaluación inicial	60
3.8 Resultados la intervención pedagógica	62
<b>Conclusiones</b>	65
<b>Referencias</b>	68
<b>Anexos</b>	71

## INTRODUCCIÓN

La Educación Física (EF) cobra especial relevancia al aportar conocimientos, habilidades, actitudes y valores fundamentales para la formación humanista y el desarrollo de las facultades de mexicanas y mexicanos (SEP, 2022). En la actualidad, la creatividad es uno de los fines de la educación pública en México, y se busca que los estudiantes lleguen a dominar esta habilidad del pensamiento mediante la adquisición de conocimientos nuevos que pueden adaptar a su realidad (SEP, 2022).

La presente investigación parte de una problemática observada en alumnos de 6° de la primaria Jaime Torres Bodet (JTB), a quienes se les dificulta comportarse creativamente en las clases de Educación Física. Por ello, se trabajó una propuesta de intervención didáctica, aplicable en todas las escuelas de educación primaria, en la que los alumnos practiquen juegos de mesa, para mejorar su desempeño creativo, es decir, variados y efectivos (Ribes, 1990) en las clases de educación física.

Parte de las dificultades observadas en los alumnos de la escuela primaria JTB en clases de EF coordinadas por la autora de esta tesis, se centra específicamente en la ejecución del llamado “pase 5”, el cual es un juego de iniciación deportiva relacionado con el deporte handball. La importancia de dominar la ejecución del Pase 5, es que, la principal acción, que es el lanzamiento o el pase por medio del lanzamiento, forma parte de los patrones básicos de movimiento los cuales son los cimientos de la motricidad humana, se categoriza dentro de la habilidad óculo manual, esta habilidad es tan importante que la implementamos en nuestra vida cotidiana, como por ejemplo, 1. al tomar una cuchara con comida y dirigirla a la boca, 2. al sostener una pluma y escribir y 3. al parar un objeto que se dirige a nosotros, esto es lo meramente físico y se conecta con las habilidades del pensamiento al momento de razonarlo, al momento de analizar y darle un sentido útil para nuestra sobrevivencia, por ejemplo, en el caso antes mencionado de “tomar una cuchara y dirigirla a la boca”, es claro que el objetivo de esta acción es nutrir nuestro cuerpo por medio de la comida, para mantenerlo con vida, en la siguiente situación de “sostener una pluma y escribir” es importante porque nuestra sociedad porque además de ser una forma de comunicarse, favorece el pensamiento crítico, la creatividad y la solución de problemas

y, por ultimo “parar un objeto que se dirige a nosotros”, esto lo hacemos para sobre guardar nuestra integridad física, ya que, este objeto puede lastimarnos.

En los 3 ejemplos la habilidad óculo manual es la principal protagonista, es decir, es el ojo humano el que identifica el objeto y el cerebro humano es el encargado de ejecutar la acción que se requiera en cada uno de los ejemplos, pero es por medio de las habilidades del pensamiento que el cerebro trabaja en cada uno de los casos, en el caso 1° el cerebro identifica la comida y dicta al cuerpo que debe utilizar las manos para llevarla a la boca, este es una acción que se manifiesta desde bebés, los bebés toman la comida con las manos y las llevan a su boca para ingerirlas, con el paso del tiempo aprenden a utilizar un objeto, como la cuchara o tenedor, para realizar esta misma acción, en el 2° ejemplo el niño identifica el objeto, ya sea pluma, crayola, etc., y lo toma con su mano, acomodándola para expresar lo que habita dentro de su pensamiento, pero esta manifestación comienza desde que el niño identifica el color de su agrado, hay expertos que aseguran que cada color tiene un significado emocional, es decir, que hay un proceso intelectual interno complejo que conecta con situaciones emocionales, pero, si son bien dirigidas pueden culminar en el desarrollo de la creatividad. Y, por último, en la 3° situación al “parar un objeto que se dirige a nosotros”, la acción siguiente de estudiante es la observación, la descripción del objeto, la comparación y análisis, y la relación o clasificación, dentro de la observación el individuo presta atención en los detalles de objeto, explora y manipula para comprenderlo mejor, y lo importante es que ve más allá de lo que es evidente, es decir, con este objeto razona constantemente es las diversas formas en las que puede implementar o utilizar el objeto para que sea útil, esto a su vez le ayuda a resolver problemas, en la descripción además de darse cuenta de las características del objeto como el color, el tamaño y el peso, puede describir los cambios que se presentan, como la dirección al lanzarlo o la velocidad así como la fuerza que debe implementar para dirigirlo hacia la ubicación que el desee, al relacionarlo o clasificarlo, es aquí cuando el alumno establece una conexión con otros objetos comparando sus características, destaca las relaciones entre otros objetos y situaciones.

A continuación, describiré de manera general lo observado en una clase que deja ver la problemática de la práctica docente que me interesa transformar. Se llevó a cabo una clase de EF, donde implementé una estrategia llamada iniciación deportiva, en esta sesión jugaríamos “pase 5”. La esencia de este juego es de realizar pases o los lanzamientos con

las manos, y el objetivo es que conecten 5 pases entre los integrantes del equipo para tener derecho a un lanzamiento a la portería, con la finalidad de anotar y obtener un punto.

Al iniciar la sesión expliqué a los alumnos lo que jugaríamos y se verbalizaron las reglas del juego, después, me referí a la combinación de jugadas, les mencioné que deben tener una comunicación entre ellos, verbal o visualmente, para realizar los pases, porque al estar distribuidos en el patio los pases serán largos y deberían estar atentos. Después realicé la indicación de la delimitación del espacio patio. Continuamente indiqué a los alumnos que los desplazamientos se realizan corriendo o caminando, siempre en movimiento, se lanzarán los pases, así como el robo del balón, lo que se efectúa cuando el balón se encuentre en el aire. También les marqué que la suspensión temporal del juego debido a una falta, que se realizaría a la indicación del silbatazo, entonces, se sugirió a los alumnos que pusieran atención a este estímulo. Se organizaron dos equipos, con la cantidad de seis alumnos por equipo, esta cantidad de alumnos se acordó porque estábamos en semáforo naranja por la contingencia por la pandemia de covid-19 y muchos alumnos tomaban clase a distancia y, además, ese día asistieron 12 alumnos.

Al observar el desempeño del alumnado comencé a reflexionar sobre lo que estaba sucediendo. La reflexión del docente es una vía para mejorar su práctica (Schön, 1992). Con esta reflexión sobre mi práctica docente me doy cuenta de que los alumnos tienen deficiencias en sus habilidades motoras, particularmente al desempeñarse de manera efectiva y variada. En su lugar se advierte un comportamiento rutinario e inefectivo. Lo observado en la clase son prácticas escolares que conducirán al alumno a un tipo de comportamiento desfavorable para su desarrollo intelectual.

En ese mismo momento procuré intervenir para promover desempeños efectivos, que cumplieran los criterios del juego recreativo y desempeños variados para alcanzar el triunfo en el enfrentamiento. Terminada la clase y el registro de lo sucedido reflexioné sobre mi práctica docente. Las observaciones las sintetice de la siguiente manera:

- 1.- Los alumnos no comprendieron la jugada que expliqué.
- 2.- No pudieron crear o diseñar una jugada.
- 3.- Fueron intimidados fácilmente y además mostraron inseguridad al realizar los pases.

4.- En los intentos, uno de los equipos mejoró su actuación motriz y el otro mejoró escasamente.

5.- Uno de los equipos no pudo organizarse en cuanto a espacio y tiempo, ubicación o distribución de los jugadores en la cancha.

6.- Los alumnos tienen un comportamiento rutinario e inefectivo, repiten y repiten comportamientos inefectivos.

Si los alumnos no muestran inconformidad y desmotivación en la clase, entonces, ¿qué es lo que los hace permanecer inmóviles? y ¿por qué no pudieron conectar los pases si estaban organizados? A partir de esa reflexión de mi práctica docente me di cuenta de que los alumnos de 6º A tenían escaso desarrollo de sus habilidades del pensamiento, es decir, el comportamiento no era efectivo y variado (Ribes, 1990), de manera particular en su desempeño en la clase de educación física al participar en el juego de iniciación deportiva “pase 5”. Los alumnos carecen de elementos que les permitan crear nuevas acciones motrices para realizar los pases. Por ello, es preciso comenzar a trabajar con los alumnos otro tipo de experiencia motriz.

En las clases de EF, de acuerdo con lo que señala el Plan y Programa de Estudios (SEP, 2022), los alumnos deben desarrollar de manera inteligente, sensible y emocional el propio cuerpo, así como el trabajo en equipo y el placer por el movimiento corporal, además de sus potencialidades creativas. Dicho Plan de Estudios tiene como fundamento lo establecido en el artículo 3º constitucional, donde menciona que “toda persona tiene derecho a la educación” (p. 75) mencionando la EF como parte del currículo educativo.

Lo anterior, me lleva a problematizar desde el marco de acción de la EF, que el alumno desarrolle su habilidad del pensamiento creativo es decir comportamiento efectivo y variado en la creación de nuevas acciones motrices.

## **Justificación**

La educación está presente en todos los aspectos de la vida del ser humano: sociales, familiares, entre otros (SEP, 2022). La educación al sostener a la sociedad exige una orientación más precisa e innovadora, la cual está compuesta por conocimientos,

habilidades, actitudes, y la EF no es la excepción. De manera que el realizar aportaciones a la integración y consolidación de saberes, de habilidades, actitudes y conocimientos, se convierte en parte fundamental de la educación básica (SEP, 2017).

Así, durante una clase de EF, la educación se nutre de varias formas didácticas donde, entre otras actividades, al alumno se le presenta un reto o desafío motor que debe realizar o superar en cierto tiempo (Pérez-Martínez, 2021). La educación básica es similar ya que el periodo en que los alumnos cursan este nivel suele ser breve, por lo que este tiempo debe ser aprovechado al máximo para que el alumno culmine su preparación y esté listo para enfrentarse a una sociedad cada vez más exigente y compleja. Por ello, “la sociedad del conocimiento del siglo XXI demanda fomentar en el alumnado competencias vinculadas al desarrollo del pensamiento y la metacognición” (Dede, 2010; Perkins, 2016; Scott, 2015; Voogt y Pareja, 2012, citado en Cañas-Encinas, Pinedo-González y García-Martín, 2021, p. 387).

La educación básica ha pasado por muchos enfoques que a lo largo de la historia han desarrollado al alumno de diversas maneras, la educación física no es la excepción, a lo largo de varias décadas ha mejorado la estructura y ha aportado un conocimiento sobre el cuerpo y la forma en que se desarrolla. Y es justo en el último enfoque donde se encuentran inmersas las habilidades del pensamiento, “el pensar” como comportamiento inteligente, es decir, efectivo y variado, en la materia de EF, tal como Ribes (1990) lo ha señalado en diversas ocasiones.

Por su parte, la EF corresponde a un mundo profesional de enseñanza. Como área curricular deberá ser impartida por una persona con la formación y cualificación necesaria para desarrollar su trabajo en el contexto escolar. Su objetivo es proporcionar aprendizajes y contribuir al proceso de formación y socialización del alumnado a través de las actividades corporales. El valor educativo de la EF puede propiciar la ayuda de conocimientos que se generan desde la psicología educativa, la sociología, la pedagogía y la didáctica. Atiende a una especificidad propia, por ejemplo, las ciencias del deporte y la didáctica general, por lo que se conforma su propio objeto de estudio en torno a la educación de la persona a través del desarrollo corporal y las posibilidades de movimiento (SEP, 2017).

De acuerdo con Cañas-Encinas, Pinedo-González y García-Martín (2021), en el campo de conocimiento de la EF:

Se trata de ser inteligente motrizmente, saber qué hacer, cómo hacerlo, cuándo y con quién. Son reducidos los estudios que se centran en analizar el papel del pensamiento en las sesiones de EF de la Educación Primaria y de forma específica, las contribuciones del enfoque de pensamiento visible (p. 389).

### **Preguntas de investigación**

¿Cómo desarrollar el pensamiento creativo a través de la clase de educación física?

### **Hipótesis**

Si el niño participa efectivamente en juegos de mesa variados, al jugar en las sesiones de EF (juego pase 5) desarrollará el pensamiento creativo.

### **Objetivo general**

Desarrollar en el alumnado de la Escuela Primaria Jaime Torres Bodet el pensamiento creativo mediante la práctica de juegos de mesa variados.

De esta forma, se propone desarrollar la habilidad creativa motriz, porque en la EF las actividades recreativas motrices generan experiencias vivenciales positivas que aportan constantemente conocimientos y la generación de conceptos nuevos del medio en el que el alumno se desenvuelve (SEP, 2022).

En la propuesta de intervención pedagógica se pretende desarrollar la fluidez, la flexibilidad y la originalidad del pensamiento creativo de los alumnos con la finalidad de que los estudiantes lleven esta práctica en su acción motriz de manera eficiente, y, a partir de la producción de alternativas con la información adquirida, se obtendrá variabilidad en las jugadas para obtener resultados convenientes para los alumnos.

Ahora bien, la presente tesis está conformada por 3 capítulos, en el capítulo 1 titulado, Marco conceptual la creatividad como una habilidad del pensamiento o que sería el marco teórico es en el que se desarrolla el concepto de comportamiento creativo, entendida como una habilidad del pensamiento. Primeramente, se expone un acercamiento a la revisión de la literatura-en este se mencionan publicaciones y estudios en el que se utiliza la teoría interconductual como base, posteriormente se aborda en la sección dedicada al concepto de inteligencia creativa como una habilidad del pensamiento. Para ello fue necesario a partir de la definición de pensamiento; posteriormente se aborda la definición de habilidades del pensamiento, y después se analiza la habilidad de la inteligencia creativa. Y para finalizar, se revisa lo que dice la teoría interconductual acerca del pensamiento creativo y cómo los niveles funcionales pueden desarrollar esta habilidad.

En el capítulo 2 nombrado Marco contextual: La importancia de la educación física en la infancia, se proporcionan datos y elementos contextuales globales relacionados con esta investigación y así como la importancia de la materia de educación física y su vinculación con la habilidad del pensamiento a desarrollar.

Y, por último, el capítulo 3 Metodología: Estrategia de intervención pedagógica, se describen los elementos considerados en esta intervención en el cual se mencionan el procedimiento, participantes, escenario, instrumentos, aplicación de evaluaciones y registro de las respuestas. Primeramente, se presentará la evaluación diagnóstica aplicada a los alumnos de 5º grado; posteriormente se describe la intervención aplicada a los alumnos; y, por último, la evaluación final que se aplicó a los alumnos al concluir la intervención pedagógica.

Los últimos apartados corresponden a las conclusiones y la relación de fuentes consultadas.

## **CAPÍTULO 1. MARCO CONCEPTUAL LA CREATIVIDAD COMO UNA HABILIDAD DEL PENSAMIENTO.**

En este capítulo presento el marco teórico en el que se desarrolla el concepto de comportamiento creativo, entendida como una habilidad del pensamiento. Primeramente, se presenta el estado del arte, en este se presentan publicaciones y estudios en el que se utiliza la teoría interconductual como base.

Posteriormente se aborda la sección dedicada al concepto de inteligencia creativa como una habilidad del pensamiento. Para ello, fue necesario comenzar por la definición de pensamiento; posteriormente se aborda la definición de habilidades del pensamiento, y después se analiza la habilidad de la inteligencia creativa. Y para finalizar, se revisa lo que dice la teoría interconductual acerca del pensamiento creativo y cómo los niveles funcionales pueden desarrollar esta habilidad.

### **1.1 DEFINICION DE PENSAMIENTO CREATIVO, COMO UN ESTADO DEL CONOCIMIENTO.**

Definir este término de manera concreta es un problema complejo por los diversos significados de este término, además de las condiciones que cada autor propone para que se lleve a cabo esta habilidad. A continuación, se destacan algunas definiciones que darán sentido a la presente tesis.

Guilford (1952) considera que “La creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente” (p.4), entonces, la creatividad es crear algo nuevo, cada idea nueva aporta un valor, para que en un proceso se dé solución a una problemática. Posteriormente en 1971 menciona que es la “Capacidad o aptitud para generar alternativas a partir de una información dada, poniendo el énfasis en la variedad, cantidad y relevancia de los resultados” (p.5), lo que quiere decir que se necesita de conocimiento previos.

En el mismo sentido, De Bono (1974) dice: “Es una aptitud mental y una técnica del pensamiento” (p.5). La creatividad es sin duda una aptitud mental, ya que el alumno debe de operar competentemente su acción dentro de una determinada actividad, para ello, debe de acumular información que le permita formular nuevas acciones que den solución al reto que se le presente.

Para Carpio (1999), desde la teoría interconductual, la creatividad es “un concepto que describe la tendencia a la ejecución de actos creativos, es necesario especificar la naturaleza de tales actos y sus productos” (p.43). Para reconocer si una acción es creativa o no, es necesario observar las acciones motrices de los alumnos bajo criterios específicos que describan minuciosamente estas acciones motrices creativas dentro del área de educación física, esto resaltaré y pondré en evidencia si es creativa o no.

## **1.2 EL CONCEPTO DE PENSAMIENTO EN LAS CORRIENTES PSICOLÓGICAS ACTUALES**

El pensamiento es un proceso mental que requiere de otras actividades cognitivas que nos permiten valorar la información, como la memoria, la atención, la representación, la observación, la descripción, entre otras. Este proceso es un proceso de alto nivel, ya que requiere de la manipulación de varias actividades cognitivas que debe mantener en sincronía para su correcta acción.

Existen varios autores que dan definiciones propias en relación con el “pensamiento” entre ellas podemos encontrar las siguientes:

Montoya (2004) “el pensar se ha asumido generalmente como un proceso cognitivo, un acto mental a través del cual es adquirido el conocimiento” (p.52), es decir, hay un proceso de interpretación y procesamiento de la información para la comprensión.

Allueva (2007) afirma que “pensar implica manejar un conjunto de destrezas o habilidades cognitivas para gestionar los conocimientos en función de las aptitudes e intereses de la persona” (p. 136), este autor afirma que no solo es el conocimiento y la

adquisición de la información, sino que parte del interés que tenga el individuo hacia un tema en específico.

Como se cita anteriormente, estos autores sostienen que el pensamiento es un proceso mental que solo sucede en la mente cuando surge alguna problemática, por lo tanto, son actividades ocultas que no pueden ser observables y que, sin embargo, están presentes y existen.

El pensamiento tiene su origen antes de nuestra era, para ser más exactos en el año 350 a. C. Lo analizó Aristóteles (en León et al., 2009) en *De Anima*, describe tres tipos de interrelaciones entre los seres vivos o los no vivos, en ellos se aborda el pensamiento desde una perspectiva naturalista.

- 1) interacción con otro ser que se asimila (es decir, la que nutre)
- 2) interacción con otro ser sin asimilarlo, pero afectando su materia y
- 3) interacción con otro ser, no en términos de su materia, sino en términos de su forma, es decir, interacción con inmateriales.

Para Aristóteles los seres inmateriales son seres que sólo existen como palabra, como referencia, y, por lo tanto, no tienen una existencia separada del que los nombra. Por lo tanto, el pensamiento, es una relación lingüística. Para él la facultad intelectual no está compuesta solamente de imágenes, sino a partir de éstas, con la cual puede realizar composiciones y deliberaciones.

La base de la presente investigación tiene como fundamento la estructura conceptual Aristotélica aplicada en *De Anima* (1978) de la corriente del pensamiento interconductual. Ahora abordaremos las definiciones que se tienen de pensamiento durante este siglo de diferentes autores:

El pensar es el despliegue de varias conductas implícitas y manifiestas que ponen al sujeto en cierta orientación con respecto a un complejo estimulativo a partir de la cual el sujeto podrá hacer ciertas actividades. Cada orientación es dar sentido a los objetos, por lo que la presencia de

estos no es en todos los casos necesarios, su lugar puede ser ocupado por la respuesta orientativa lingüística (Melgar, 2000, p.34)

Para definir el pensamiento desde el enfoque interconductual, es necesario tomar en cuenta, eventos psicológicos en los cuales se incluyen un conjunto de conductas. Es decir, cuando un suceso ocurre, otro puede presentarse en el mismo espacio y tiempo (Melgar, 2000).

Para Kantor (en Melgar et al, 2000), el pensamiento consiste:

En la manipulación manifiesta e implícita de cosas y situaciones como procesos preliminares frecuentemente dirigidos a prácticamente otras actividades inmediatas [...] son anticipatorias o acciones instrumentales que hacen el camino o proveen los detalles para una actividad o ajuste que seguirá en un momento apropiado (p.28).

Ribes (en Melgar et al, 2000), coincide con Kantor ya que “el pensar tiene su origen en la conducta sustitutiva: conducta convencional que transforma las situaciones contingenciales a las cuales uno o más individuos en relación están respondiendo. [...] En el pensar el sujeto transforma las mismas contingencias para él y a las que solo él responde” (p.28). Es decir, las acciones son resultado de los pensamientos, de lo que se ve y se conoce del medio.

Específicamente hablando de la habilidad a trabajar en la presente tesis, la creatividad, es una palabra que tiene muchas definiciones, pero en el actual trabajo utilizaremos la que precisa el comportamiento creativo de Ribes (1990), es decir, entenderemos la creatividad como comportamiento efectivo y variado.

Se tienen cuatro tipos diferentes de conducta, en la tabla 1 se puede visualizar.

Tabla 1. Tipos de comportamiento

*Tipos de comportamiento*

	Variación	Sin variación
Efectividad	Conducta inteligente	Conducta diestra y rutinaria
Inefectividad	Conducta creativa	Conducta deficiente

Fuente: Ribes, 2002

Alcaraz en 2023 define los conceptos de la tabla de la siguiente manera:

Conducta inteligente, el desempeño es efectivo y variado. Se cumple un criterio de eficacia, pero se puede hacer y se hace de maneras distintas, dependiendo de las circunstancias, Conducta diestra o rutinaria, el desempeño es efectivo, pero no variado. Conducta creativa, el desempeño es variado, pero no efectivo. Conducta deficiente, es aquella que conlleva a un desempeño repetitivo e inefectivo (p. 48).

En la presente tesis se considera que los alumnos deben localicen bajo el mejor desempeño, que es el de conducta inteligente, para ello, se debe considerar la variación y la efectividad en la aplicación de la propuesta de intervención, ya que de acuerdo a la figura 1, estos dos criterios nos llevarán a que el alumno desarrolle esta conducta, pero también nos indica que es por medio del ensayo y error que el alumno la domine, el alumno debe tener un bagaje amplio de situaciones para categorizarlas en “efectivas” o “no efectivas”, esto hará que el alumno en determinado tiempo o circunstancia retome las “no efectivas” para adecuarlas y crear nuevas opciones, innovándolas, pero siempre considerando que dentro de esta adecuación e implantación tendrá fallas hasta obtener un acierto.

Ahora bien, el objetivo de la tesis es que el alumno desarrolle su conducta creativa, para ello, el alumno deberá sumergirse en nuevas prácticas, sin perder la finalidad, que es que el alumno desarrolle nuevas jugadas, jugadas novedosas que serán aplicadas inmersas en un grado de inefectividad, es decir, el alumno deberá aplicar con el riesgo de fallar

y asumir que aunque no logre resolver con éxito, su comportamiento es creativo ya que constantemente crea nuevas alternativas recopilando nueva información que a su vez seguirá aplicando hasta sistematizar sus combinaciones de juego, hasta que estas sean efectivas.

Conceptos que se considerarán para la elaboración de las rúbricas de evaluación, que definen claramente el comportamiento inteligente que se desarrolla a continuación.

Para Ribes (1989) “la inteligencia, como capacidad, no es más que la tendencia a actuar inteligentemente, es decir, a realizar actos efectivos en forma variada y apropiada a cada situación” (p. 53), que serán observables por las acciones motrices de los alumnos durante las sesiones de educación física.

Por lo tanto, ser inteligente, es actuar inteligentemente. Se habla de inteligencia cuando se observan actos que satisfacen criterios (Alcaraz, 2023, p. 49), estos criterios forman parte de los parámetros de evaluación de la propuesta de intervención.

El desempeño inteligente se puede aprender a través de la práctica, el ejemplo y el discurso didáctico; pero no toda práctica puede conducir al desempeño inteligente (Ribes, 1989). Para atender esta posible situación, se implementan diversos juegos de mesa, que de acuerdo con su diversidad atraerá la atención del alumno, para que éste sostenga una atención constante durante el juego, y esto a su vez, lo motivará a pensar en sus posibilidades y en la acción que deberá de realizar, y lo más importante, que sea conveniente para su juego.

Por lo tanto, el comportamiento se denomina inteligente cuando cumple dos requisitos Ribes (como se citó en Bueno, 2008):

Primero es un comportamiento que satisface determinado criterio de efectividad. Segundo satisface dicho criterio en contextos o en situaciones novedosas o variadas. Satisfacer un criterio de efectividad se refiere a que el comportamiento produce un efecto que es requerido en la situación en la cual ocurre. La efectividad del comportamiento no es algo intrínseco a

éste, ya que depende de las características de la situación en que ocurre y de lo requerido en ella (p. 261).

Si se cumple con ambos criterios estamos garantizando que el alumno adapte a los cambios, resuelva diversos problemas, maneje emociones de manera asertiva y por ende interaccione socialmente y a su vez influya de manera positiva.

### 1.3 EL CONCEPTO DE PENSAMIENTO DESDE EL ENFOQUE INTERCONDUCTUAL

La descripción del comportamiento creativo tiene como plataforma conceptual el modelo de organización del comportamiento planteado por Ribes y López (1985) y la categoría de criterio de ajuste propuesta por Carpio (1999).

Los criterios de ajuste que la conducta creativa puede generar son cinco: de ajuste, de efectividad, de pertinencia, de congruencia y de coherencia según Carpio, quien los describe de la siguiente manera:

*El criterio de ajuste* se refiere a los requisitos de adecuación formal y espacio temporal de la actividad del individuo en función de las propiedades formales y espaciotemporales de los objetos y eventos respecto de los cuales ésta tiene lugar. Para ello, los alumnos cuentan con juegos que tienen un área delimitada de ataque o de ofensiva.

*El criterio de efectividad* implica requerimientos conductuales orientados a la producción de efectos específicos en la situación en la que se encuentra el individuo, quien debe interactuar con objetos manipulándolos directamente, mediante aparatos e instrumentos, o hablando y escribiendo. Este criterio de efectividad es observable cuando el alumno conduce las piezas, es decir, los juegos de mesa y las diversas piezas de colores e interpretaciones que el alumno les dé.

*El criterio de pertinencia* impone demandas de variabilidad conductual efectiva que el individuo debe imprimir a sus acciones de acuerdo con la variabilidad del ambiente y sus condiciones. Esto será observable cuando el alumno realice jugadas que sean convenientes para su juego.

*El criterio de congruencia* requiere que la actividad del individuo se independice morfológicamente de las propiedades físicas específicas de la situación en la que se encuentra. Será observable cuando el alumno logre realizar acciones que involucren la imaginación espacial, donde en su mente pueda elaborar jugadas que vista desde diferentes ángulos sean eficientes.

*El criterio de coherencia* consiste en requerimiento de reorganización de productos lingüísticos, es decir, en el establecimiento de nuevas relaciones entre productos lingüísticos abstraídos de las situaciones concretas en las que fueron inicialmente elaborados. (Carpio, 1999, p. 45-46). Para este criterio el alumno deberá de verbalizar su jugada y explicar cómo artículo esa idea.

Estos criterios nos ayudan a entender de qué manera se manejan los estímulos externos e internos que son determinantes para la conducta de un individuo.

En el mismo tenor, según Alcaraz (2023):

Satisfacer el criterio de logro correspondiente, de manera estereotipada con base en la experiencia de una repetida exposición a esa situación o a otras muy parecidas, ya sea repitiendo lo que en tales exposiciones ha resultado efectivo o copiando lo que otros hacen en la situación actual (p. 52).

El reto es que el alumno cumpla con el criterio de logro, ya que este representa la problemática a la cual el alumno se está enfrentando, el desarrollo de pensamiento creativo. Carpio (1999, p. 43) dice que la conducta es creativa cuando se satisfacen dos condiciones fundamentales:

a) cuando la conducta es novedosa, no una mera copia o repetición de otras conductas, y b) cuando la conducta, más que limitarse a un ajuste a los criterios preestablecidos en la situación en la que tiene lugar, genera nuevos criterios de ajuste que estructuran funcionalmente dicha situación; es decir, cuando es funcionalmente original (en el sentido de dar origen).

Esto será observable en todo momento, ya que, el alumno en cada acción deberá de innovar su jugada y ajustar su conducta para que esta sea eficiente y conveniente a su juego.

Como lo describe Alcaraz, “la conducta creativa no puede ser entrenada, sin embargo, si puede ser promovida mediante la forma en la que se pueden resolver los problemas, por tanto, la conducta creativa emerge de la conducta inteligente” (2023, p. 54).

La conducta inteligente y la conducta creativa comparten algunos factores. Considerando los principales criterios de efectividad y variabilidad, en la conducta inteligente se cumplen cuando se tiene un inmenso bagaje de soluciones o conocimientos que al aplicarlos son efectivos para dar solución a esa problemática, y la conducta creativa, como lo menciona Alcaraz emerge cuando de este bagaje de conocimientos los alumnos crean algo novedoso y útil, y al ser útil es efectivo. Esta forma de adaptar su conocimiento y moldearlo para aplicarlo al entorno es un signo de inteligencia, por ello, considero que Alcaraz tiene razón al mencionar que “la conducta creativa emerge de la conducta inteligente”.

#### **1.4 TAXONOMÍA FUNCIONAL DE LA CONDUCTA FORMULADA POR RIBES Y LÓPEZ (1985)**

El objetivo de retomar la taxonomía es para tener un marco de referencia, de un análisis experimental del comportamiento, es identificar las condiciones históricas, situacionales y paramétricas de los factores que participan en medios particulares de organización de las interacciones entre organismo y ambiente (conducta), como lo describe Ribes y López (1985)

Desde la perspectiva de Ribes y López (1985), resulta trascendente en cualquier intento sistemático por “identificar y analizar niveles jerárquicamente organizados de interacción del organismo [individuo] con su medio ambiente.” (p.55) como las interacciones que se dan en el patio entre el profesor y el alumno; ya que categoriza y delimita de forma cualitativa la función estímulo-respuesta que puede darse en un campo de contingencias.

La taxonomía funcional formulada por Ribes y López (1985), deriva del análisis experimental de la conducta y el análisis del comportamiento humano que deriva en un sistema conceptual, tales como: contingencia, mediación y desligamiento funcionales.

Bajo esta dirección, es importante el aumento de las interacciones para el desarrollo del pensamiento creativo en la clase de educación física, es decir, promover el pensamiento eficaz para el desarrollo de conductas específicas en los alumnos. Que el alumno llegue a dominar pensamientos creativos, generará conductas creativas, es necesario propiciar situaciones donde el alumno pueda generar ideas nuevas para posteriormente trabajar niveles más complejos de comportamiento y con ello llevarlo a su vida cotidiana.

Según Guevara (2006):

Existen evidencias de que si las competencias que desarrollan los alumnos alcanzan los niveles más complejos de comportamiento -Sustitutivo referencial y sustitutivo no referencial- la probabilidad de que lo aprendido en una situación educativa formal sea aplicado en la vida cotidiana, así como se logra que dichos aprendizajes también se asocian con mayor generalización hacia otras situaciones académicas. (p. 1048)

Por ello, se proponen actividades donde el alumno desarrolle progresivamente conductas creativas más complejas. Esta habilidad del pensamiento creativo será desarrollada bajo el término creatividad motriz en el área de educación física, según los lineamientos de la NEM.

Desde la perspectiva de Ribes y López (1985), nos dice que “el objetivo de un análisis experimental de la conducta es identificar las condiciones históricas, situacionales y paramétricas de los factores que participan en medios particulares de organización de las interacciones entre organismo y ambiente.” (p.55), Por ello, se cuidará el grado de interacción o participación de los alumnos.

Ahora bien, el concepto de desligamiento funcional que significa “la posibilidad funcional que tiene el organismo de responder en forma ampliada y relativamente autónoma respecto a las propiedades físico químicas concretas de los eventos” (Ribes y López, 1985, p.58). En concreto, en dicho desligamiento el individuo interactúa con situaciones sin estar estrictamente limitado por la temporalidad y/o espacio del estímulo. Esto será observado al cambiar de ambiente, pasando del juego de mesa al patio.

Los niveles son: 1) Contextual, 2) Suplementario, 3) Selector, 4) Sustitutivo referencial y 5) Sustitutivo no referencial.

### **A. Función contextual**

**La función Contextual** representa el nivel más elemental de la inteligencia vista desde el paradigma interconductual no corresponde a algún evento observable; sino que según Ribes

...es un concepto aplicado a eventos que definen como conjunto una tendencia: la de una capacidad de interacción, donde la conducta del individuo, el alumno no altera las relaciones con el entorno, sólo se ajusta a ella. Dichas interacciones son consideradas como las más simples que se pueden establecer entre el organismo (R) y un aspecto del ambiente (E), éstas corresponden desde la teoría de la conducta a los denominados “reflejos (Ribes y López, 1985, p. 111).

Esta es la más elemental, el alumno no está en posibilidades de modificar el medio físico. Se centra en el contexto del individuo y cómo influye en la inteligencia, el pensamiento y la acción, entonces, en esta función el comportamiento no se puede entender como algo aislado sino se basa en la idea de que el comportamiento está influenciado por múltiples factores contextuales. A continuación, se describen las diferentes funciones:

### **B. Función suplementaria**

**La función Suplementaria** según Ribes y López (1985), las relaciones contextuales dependen de la respuesta del organismo y, por consiguiente, las dimensiones funcionales relevantes de la respuesta cambian. En este nivel el alumno modula su comportamiento produciendo cambios en la interacción. El individuo suplementa la interacción contextual, modificando el entorno.

En este nivel el alumno responde para controlar la estimulación del ambiente. Se puede decir que es una relación que agrega o quita componentes del campo de contingencias,

como se mencionó anteriormente consiste en la mediación de una relación contextual a través de una respuesta, de modo que esta respuesta es incluida la relación contextual, como la respuesta mediadora.

### **C. Función selectora**

Según **la función Selectora** para Ribes (1990), dice que las interacciones en este nivel se caracterizan por constituir relaciones en las que el alumno altera su entorno, es decir, en este nivel debe elegir qué procedimiento seguirá y qué regla aplicará.

En este existe una relación estímulo-respuesta, es decir, la respuesta se ve condicionada al estímulo. También se puede decir que es un tipo de interacción en la cual la conducta de un organismo es modulada por eventos de estímulo que adquieren distintos valores funcionales, por ello, el individuo elige de acuerdo con su criterio que regla seguirá para dar una respuesta.

### **D. Función sustitutivo referencial**

En el nivel **Sustitutivo Referencial** según Ribes (1990), dice que la función sustitutiva referencial es "... una inteligencia lingüística, extra situacional, transformadora de las circunstancias presentes con base en las dimensiones experimentales en tiempo, espacio y propiedades de otras situaciones distintas." (p. 214). El papel del lenguaje es primordial, es decir, es un decir y hacer como práctica efectiva.

En esta predomina la mediación, por parte de la respuesta de la interacción de un individuo o de la relación que establece con el evento. Entonces, es una interacción en la que una persona media la relación de otra persona con un evento, contingencia u objeto, a su vez, permite que una persona actúe como si estuviera en otra, pero también implica un sistema de contingencias que estructura al menos dos situaciones a modo de posibles respuestas, ya sea conductual o lingüística o ambas.

### **E. Función sustitutivo no referencial**

Posteriormente el nivel **Sustitutivo no Referencial**, para Ribes (1990) “Se trata de una inteligencia simbólica, transituacional, en que el individuo y su entorno se confunden como relación de convenciones.” (p. 214)

En esta el reto con el que interactúa el alumno debe de manejar conceptos específicos de una disciplina, por ejemplo, educación física, la interacción se considera efectiva cuando el individuo es capaz de explicar a través del lenguaje la tarea solicitada en forma de una regla, pauta, principio o definición, esta función se caracteriza por no haber eventos concretos, es un nivel de interacción psicológico de mayor complejidad. Es decir, el alumno no necesariamente tiene que interactuar, mediante un conocimiento previo puede dar una respuesta asertiva.

## **1.5 TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO**

La transferencia del conocimiento tiene gran importancia en la presente tesis ya que los niveles inferiores son indispensables como puente de transferencia para los niveles superiores (Guevara, 2006; Ibáñez, 2005; Varela, 2014), sin estos no podríamos asegurar la permanencia del conocimiento que el alumno adquiere durante la aplicación de la propuesta de intervención didáctica.

Entonces, la elaboración de propuestas didácticas que consideren los cinco niveles funcionales de interacción, ajustando las actividades a los criterios definidos por Ribes y López (1985), ya que también garantizan la transferencia del conocimiento del alumno.

Mares (2009) define la Transferencia: Cuando una competencia aprendida en una situación específica ocurre en una situación distinta o facilita un nuevo aprendizaje (p. 109), quiere decir que el alumno aprendía bajo un contexto determinado y, posteriormente, aplicó ese conocimiento en una situación similar, este a su vez, le creó un nuevo aprendizaje.

Mares (2000) señala que para lograr que los niños transfieran o apliquen lo aprendido en otros contextos se requiere la integración de competencias observacionales, operativas y lingüísticas:

- 1) las referidas a observar y diferenciar las secuencias, las transformaciones y las relaciones de dependencia entre los objetos, organismos y eventos de la naturaleza, denominadas observacionales.
- 2) las referidas a nombrar, organismos y eventos estudiados por la ciencia, a elaborar lingüísticamente secuencias, transformaciones y relaciones de dependencia, a explicar diferentes fenómenos de la disciplina, así como realizar inferencias basadas en aspectos elementales de los sistemas lingüísticos, denominadas lingüísticas y,
- 3) las que posibiliten a través de la aplicación de procedimientos, o del manejo de instrumentos, o de la manipulación directa de los fenómenos que estudia la disciplina, denominadas operativas o instrumentales.

En esencia la transferencia del aprendizaje es la capacidad de aplicar el conocimiento pasado a situaciones nuevas. Es decir, los alumnos podrán transferir lo que saben. Esto supone un ajuste interactivo de tipo contextual (Ribes y López, 1985) entre el alumno y su medio.

En la clase de educación física deben transferir lo aprendido en las sesiones de juegos de mesa y aplicarlas a las sesiones en patio.

## **CAPÍTULO 2. MARCO CONTEXTUAL: LA IMPORTANCIA DE LA EDUCACION FISICA EN LA INFANCIA**

El presente capítulo se estructura en 5 apartados que tiene como propósito enmarcar criterios en los que emerge la necesidad de explicar por qué se debe retomar la habilidad y bajo qué criterios debe ser estudiado; además, esta contextualización analiza los diferentes aspectos que rodean la temática de la presente tesis.

Kantor (1926) en el modelo interconductual describe los constructos a partir de la evolución histórica individual, hace la mención de la identificación de las interacciones organismo/sujeto (O)→ medio ambiente (MA) que conducen a funciones específicas, es decir, indica que el ambiente en el que se desarrolla el alumno.

El contexto se define en función de lo siguiente: 1) Organismo, b) objetos y/o eventos, y c) condiciones situacionales e históricas que facilitan o interfieren la relación entre el estudiante y los objetos de conocimiento (Irigoyen, Jiménez y Acuña, 2004).

Debido a la contingencia sanitaria el mundo se sometió a situaciones muy complicadas, que trajo como consecuencia rezago educativo; los inesperados y rápidos cambios en la normalidad por la falta de capacitación de los docentes de educación física ante la llamada contingencia provocada por la COVID 19, situación que afectó de manera física, mental y emocional a muchas personas del orbe, pero ¿Qué ha pasado con nuestros alumnos?, ¿Cómo ha afectado esta situación a su motricidad? ¿Cómo la motricidad ha sido afectada por la salud física? ¿Cómo lo emocional los ha limitado en su desarrollo físico?

Esta pandemia revolucionó el trabajo académico con el uso de tecnologías digitales como nunca se había visto. Las clases de educación física pasaron de ser en patio o al aire libre a ser en casa, con un mínimo espacio para el desarrollo de la motricidad. Cambió la perspectiva en cuestión de tiempo y espacio, la intensidad de las clases pasó de ser de moderadas e intensas a ser pasivas, afectando al alumno emocionalmente y en su seguridad. En consecuencia, las acciones motrices que realiza ahora son limitadas y rígidas y se ha acrecentado la inseguridad, la apatía y el desánimo por probar sus límites motrices, así el alumno no explora su capacidad motriz.

Adicionalmente, en México, se implementaron medidas para evitar la propagación o contagios, siendo dos acciones del regreso seguro para evitar la propagación del contagio de la COVID 19 que más afectaron a la clase de educación física, además del confinamiento voluntario, fueron: a) el uso de cubrebocas, ya que limita la respiración provocando que el alumno manifieste necesitar aire y tener sensación de asfixia, limitando las actividades en patio para prevenir la ocurrencia de algún incidente como el desmayo por falta de oxígeno y; b) la sana distancia, que restringe el trabajo colaborativo, el trabajo entre pares y el préstamos e intercambio de materiales de trabajo, debido a que en educación física el trabajo en equipo es muy importante y más aún cuando se trabaja iniciación deportiva. En esta estrategia es forzoso la implementación de un móvil que constantemente se está compartiendo en un juego.

Con respecto al escenario físico de interacción, Mares y Guevara (2004) lo refieren como las condiciones del espacio que pueden ser descritas con escalas físicas o arreglos arquitectónicos, tales como condición de temperatura, ventilación, humedad, arreglo del mobiliario, dimensiones del espacio y otras similares.

## **2.1 MACRO CONTEXTO: LA AGENDA 2030**

En este apartado se proporcionan datos y elementos contextuales globales relacionados con la presente investigación y así como la importancia de la materia de educación física. Está formado principalmente para actuar y hacer frente a las decadencias de América Latina, la agenda 2030 representa el consenso entre gobiernos que tomaron políticas nacionales para combatir diversas problemáticas sociales, siendo el mayor plan global para mejoramiento de nuestro país.

En el objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) No. 3 Salud y Bienestar, dice: “Para lograr el desarrollo sostenible es fundamental garantizar una vida saludable y promover el bienestar para todos a cualquier edad” (p.23). El alumno de educación básica durante su paso por la educación preescolar, primaria y secundaria es instruido en diversos temas para llevar una vida saludable y de ser posible que practique un deporte o actividad física.

Adicionalmente a esto, el documento indica que “se han logrado grandes avances en cuanto al aumento del acceso al agua limpia y el saneamiento” (p. 23), hablar de limpieza y saneamiento, también es referirse a higiene, que es abordado en educación física como higiene deportiva, mantenerse limpios, lavar adecuadamente nuestros alimentos, cuidar lo que se consume, realizar buenas posturas al ejecutar los ejercicios, para el disfrute de una actividad física segura y saludable, son acciones que nuestra materia constantemente reafirma.

En conclusión, la educación física está inmersa dentro de las acciones que se realizan en la agenda 2030, aunque es cierto, que no está explícitamente nombrado, muchas de las acciones que son mencionadas en este objetivo, son acciones que la materia de educación física trabaja y atiende, durante la travesía de los alumnos en la educación básica.

## **2.2 ANTECEDENTE NACIONAL LA PRÁCTICA DEPORTIVA Y EJERCICIO FÍSICO EN MEXICO**

En este apartado comenzaré describiendo los porcentajes de la práctica deportiva y el ejercicio en México. Según INEGI en su último estudio del año 2022, dice que “en áreas urbanas 42.1% de la población de 18 años y más dijo que, en su tiempo libre, practica algún deporte o ejercicio físico, como fútbol, basquetbol, aeróbics, bicicleta, caminar u otros” (p. 1). Este dato resulta relevante ya que es menos del 50% de la población que realiza actividades físicas, siendo que todas las personas, es decir, el 100% de las personas deberían realizar actividad física, para mejorar o mantener un buen estado de salud.

En este mismo comunicado indica que “de esta población activa físicamente, 55.0% lo hace con el nivel de suficiencia requerida (tiempo e intensidad) para mejorar la salud” (p. 1), y es debatible, ya que se puede considerar que con el dicho nivel no se realiza un mejoramiento físico significativo, el dato puede revelar que tristemente se cumple con la actividad física mínima.

Ahora bien, un dato de suma importancia se relaciona con la división por sexo, y dice, que el “49.5% de los hombres y 35.6% de las mujeres realizaron alguna actividad física. La brecha fue de 13.9 puntos porcentuales” (INEGI, 2023, p. 1), tristemente esta

estadística nos confirma que los hombres cuentan con mayor interés y tiempo para realizar actividades físicas, para mejorar su salud. Esto es evidentemente explicable, solo basta con recapitular las actividades cotidianas que realizan en un día cada uno.

Un dato aún más alarmante dice que “29.4% de la población de 18 años y más nunca ha realizado deporte o ejercicio físico en su tiempo libre” (INEGI, 2023, p. 1), esto quiere decir que las actividades físicas que se realizan son por alguna exigencia académica o laboral.

De manera comparativa analizaremos estos datos 1. “El tiempo promedio semanal de práctica físico-deportiva, tanto para hombres como para mujeres que alcanzaron nivel de suficiencia, fue superior a cinco horas” y 2. “La población que cumplió un nivel insuficiente realizó menos de dos horas semanales de ejercicio” (INEGI, 2023, p. 6), primeramente, existe una brecha de tiempo de 3 horas de diferencia entre ambos datos.

Además, en diversos medios televisivos la Secretaría de Salud Pública informa que mínimamente se deben realizar 30 min de caminata continua para mantener la salud, y en el segundo caso no se cumple con esta recomendación.

Programas del Once como *Actívate* presentan una serie de rutinas de actividad física en la que distintos entrenadores muestran ejercicios, *En forma* que es una serie de 130 episodios dirigida a mujeres de 30 a 40 años en los que a través de diferentes disciplinas se les invita a realizar las rutinas de ejercicios, *Aprende a envejecer* es un programa dirigido a adultos mayores que permite reflexionar sobre la salud física y mental este programa invita y fomentan la cultura del envejecimiento, entre otros.

Otro dato importante son los espacios recreativos para realizar las actividades físicas, y de ello el comunicado dice que “la población realiza más actividad físico-deportiva en los lugares públicos como parque, calle, campo, plaza” (INEGI, 2023, p. 6), es decir, que en las zonas urbanas existen opciones para que la población realice actividad física, y muchos somos testigos de estos espacios, en cada colonia existe un parque o un camellón que fue dispuesto para la práctica del acondicionamiento físico.

Ahora bien, ¿para qué realizar actividades físicas? Para responder esta pregunta el comunicado dice que “en el 2022, el motivo principal para realizar actividad físico-deportiva en el tiempo libre, sin importar si se cumplió o no con un nivel suficiente de actividad física, fue la salud, con 67.1 por ciento” (INEGI, 2023, p. 7), esto quiere decir que la población considera la salud como propósito fundamental para la práctica de algún deporte o actividad física, aunque lo ideal debería ser que el 100% de la población considere, se preocupe y se ocupe por su salud.

“El MOPRADEF pregunta, a quienes realizan actividad física, ¿quién fue la figura que las motivó a hacer ejercicio?, 7 de cada 10 personas respondieron a nadie” (INEGI, 2023, p. 8), este dato que nos proporciona el comunicado me hace pensar en mi práctica docente, ya que con esta información considero que el educador físico no está siendo figura de ejemplo para la práctica deportiva y adicionalmente a esto no está motivando al alumno de manera significativa.

El educador físico debe ser motor que impulse al alumno al deporte o a la práctica de actividades físicas. Las sesiones de educación física deben de ser preparadas para el disfrute y desarrollo motriz del alumno, de lo contrario el alumno no seguirá buscando su bienestar físico. Asimismo, deberían visualizar su sesión con gran importancia, considerando que esta no es para compensar la falta de actividades físicas extraescolares, es una sesión para consolidar hábitos saludables, como lo es la práctica de actividad física diaria y la buena alimentación, así como la hidratación, y que además de proporcionar al alumno experiencias motrices, la educación física es una herramienta para la prevención de diversas enfermedades.

Por otro lado, respecto a la población inactiva en México INEGI menciona que “Con información de noviembre de 2022, 57.9% de la población de 18 años y más declaró no hacer práctica físico-deportiva en su tiempo libre” (INEGI, 2023, p. 9), este dato que nos proporciona me hace concluir que la realidad de la inactividad física es por falta de interés por parte de las personas, ya que si hay tiempo y espacios gratuitos para realizar actividades físicas y no lo ocupan para ejercitarse, entonces, no hay una conciencia de la importancia de la salud y la prevención de enfermedades.

“En su distinción por sexo, 64.4% de las mujeres mencionó ser inactiva físicamente; de ese total, 24.5% dijo nunca haber realizado prácticas físico-deportivas. En contraparte, 50.5% de los hombres declaró no hacer ejercicio y 8.4% dijo nunca haberlo realizado” (INEGI, 2023, p. 9). Este porcentaje es alarmante, ya que el bombardeo comercial de la imagen femenina o del parámetro de belleza, exige que las mujeres sean delgadas y/o atléticas y, sin embargo, el porcentaje es mayor en mujeres que en hombres.

“La población que ha realizado alguna vez práctica físico-deportiva y actualmente no lo hace, reportó la falta de tiempo, el cansancio por el trabajo y los problemas de salud como las principales razones para el abandono del ejercicio” (INEGI, 2023, p. 9). Desglosando esta información debo decir que, una dificultad conlleva a otra, es decir, la falta de tiempo para realizar actividad física se da por el exceso de trabajo, lo cual, sin duda alguna desata el estrés y al no realizar actividad física por esta razón, se generan problemas de salud que indudablemente se deben por lo antes mencionado, el estrés.

Existen recomendaciones donde se hace referencia que, al disminuir el estrés en la vida de las personas mediante la actividad física, indudablemente mejora o mantiene un buen estado de salud (El estrés y la Salud, Gob.). Como los spots de *comer saludable* del gobierno de México donde la temática en general es la alimentación saludable y hacer ejercicio para mejorar el sistema inmune. Este comercial muestra a los alimentos saludables compitiendo en una carrera de obstáculos contra los alimentos chatarra, donde los alimentos saludables son siempre los ganadores.

Ahora bien, “la población inactiva físicamente que declaró nunca haber realizado práctica físico-deportiva dio, como las primeras tres razones para no hacerlo fue por falta de tiempo (39.4%), el cansancio por el trabajo (17.6%) y la pereza (16.9%)” (p. 10). De estas tres razones la más alarmante es “la pereza”, una razón difícil de modificar, ya que se requiere de voluntad y disposición para realizar la actividad física, ¿cómo se logra que las personas abran su visión para realizar actividad física?, ¿qué motivó los haría cambiar de parecer?, ¿es necesario que las personas enfermen para ver necesario la realización de alguna actividad física?

La respuesta está en la clase de educación física, esta debe de crear una motivación y fomentar la continuidad de la actividad física durante toda la vida, la conciencia, los hábitos de salud y prevención de enfermedades deben ser conceptos que impacten a los alumnos. Si trabajamos estos conceptos en la etapa de la niñez reduciremos significativamente el porcentaje de inactividad física.

Obesidad y sobrepeso son una gran problemática en las escuelas durante la niñez. En el artículo “Obesidad y sobrepeso. Menos kilos, más vida”, explica y describe a profundidad este tema. Primeramente, nos explica lo que es la obesidad y el sobrepeso y dice: “De acuerdo con la Organización Mundial de la Salud (OMS) el desequilibrio entre el ingreso y el gasto de calorías es la causa fundamental de la obesidad y el sobrepeso: una acumulación anormal y excesiva de grasa que puede ser perjudicial para la salud” (PROFECO, 2021 mayo 18, párr.1).

La forma correcta de identificar algunos de estos dos padecimientos es por medio del Índice de Masa Corporal (IMC) y este artículo nos especifica que: “es uno de los criterios más importantes para conocer las condiciones de nutrición, desnutrición, peso adecuado, sobrepeso y obesidad en las personas considerando tres factores: sexo, peso actual y estatura” (PROFECO, 2021 mayo 18, párr.2). Este dato se extrae de los certificados médicos, que son abalados por el sector salud de las diversas instituciones públicas y privadas de salud. Es un dato muy importante para el educador físico, ya que con este el profesor planea las actividades y regula la intensidad de la actividad física.

Estadísticamente, de acuerdo a la “Encuesta Nacional de Salud y Nutrición (ENSANUT 2018), en México del total de adultos de 20 años y más, 39.1% tienen sobrepeso y 36.1% obesidad (75.2%), mientras que en el caso de los niños de 0 a 4 años 22.2% tiene riesgo de sobrepeso y los de 5 y 11 años 35.6% muestran esta condición”; es decir, que la niñez es el momento adecuado para fomentar los malos hábitos de alimentación y ejercicio, para que en la niñez de los 5 a los 11 años los alumnos ya tengan alguna de estas enfermedades, que limitan su desarrollo motriz.

Debería ser lo contrario, el educador físico debe involucrarse más en la enseñanza y

motivar al alumno a exigir a sus tutores una alimentación adecuada y a la asistencia de una actividad física constante, mostrarle al niño a rechazar ciertos alimentos procesados y empaquetados, así como los dulces y las frituras y, claro, eliminar definitivamente el refresco.

El artículo menciona una situación de suma importancia, dice que: “estimaciones realizadas por la Organización Mundial de la Salud (OMS) desde 1975 a la fecha, informa que la obesidad se ha casi triplicado en todo el mundo, en 2016 más de 1900 millones de adultos de 18 o más años tenían sobrepeso, de los cuales, más de 650 millones eran obesos” (PROFECO, 2021 mayo 18, párr.4). Este fenómeno, a mi consideración, ha sido causado por diversas situaciones, la vida nos exige más, más trabajo, más tiempo y nos genera más estrés, resolvemos el tema de la alimentación con comidas empaquetadas y con sustancias como los colorantes o saborizantes artificiales, azúcares, conservantes, estabilizantes, emulsionantes, aglutinantes, aumentadores de volumen, etc., que son de fácil adquisición y solo se necesitan ingerir.

Las medidas preventivas que se muestran tanto en programas, spots y recomendaciones médicas son: realizar ejercicio, practicar una alimentación balanceada y evitar los excesos, estas evitaran el sobrepeso y obesidad, así como las enfermedades que se desarrollan de estas.

Tan solo los países que conforman la OCDE, dedican 8.4% de su presupuesto total en salud al tratamiento de enfermedades relacionadas con la obesidad, padecimiento que está detrás del 70% de todos los costos de tratamientos relacionados con la diabetes, 23% con enfermedades cardiovasculares y 9% del cáncer (OMS, 2021. párr.6).

Este es un dato alarmante ya que no se cubre la necesidad real de estos padecimientos, por ello, se debe prevenir mediante la práctica de actividad física y la buena alimentación. Hablemos de México, en 2019 “las principales causas de defunción en 2019 fueron las enfermedades del corazón (20.9%), la diabetes (14.0%) y tumores malignos (11.9%), padecimientos asociados con el sobrepeso y obesidad” (OMS, 2021, párr.7), que deben

ser fácilmente prevenidas, si y sólo si, los alumnos son instruidos desde pequeños para tomar buenas decisiones alimentarias y de actividad física.

Este tema es tan importante que durante la contingencia sanitaria por el COVID-19 fue las enfermedades determinantes para la mortalidad de los seres humanos, el artículo especifica lo siguiente: “la obesidad aumenta el riesgo de desarrollar síntomas graves si te infectas con el virus que causa la enfermedad por coronavirus 2019 (COVID-19), es probable que requieran tratamiento en unidades de cuidado intensivo o incluso asistencia mecánica para respirar” (OMS, 2021, párr.9).

Con base en este suceso y desde mi punto de vista, el educador físico debe enseñar al alumno a mantener su cuerpo en las óptimas condiciones, para enfrentar cualquier enfermedad, si el cuerpo está sano al contagiarse tiene mayor resistencia y puede combatir el padecimiento con un número mayor de posibilidades de sobrevivencia.

El Diario oficial de la federación, en el numeral 6.- Objetivos prioritarios, encontramos decretos a lo que se aspira conseguir con la ejecución de algunas acciones, destacando el numeral 5 que dice:

Garantizar el derecho a la cultura física y a la práctica del deporte de la población en México con énfasis en la integración de las comunidades escolares, la inclusión social y la promoción de estilos de vida saludables. (PSE, 2024, párr.1).

Como bien se expresa en el párrafo anterior el Programa Sectorial pretende, impulsar el desarrollo de habilidades motrices por medio del fomento de la cultura física y la promoción de los estilos de vida saludable en niños y adolescentes, es decir, la educación física cumple con un rol crucial para el buen desarrollo de infantes, pero además, promueve la inclusión con la diversificación de sus estrategias de trabajo, en este espacio los alumnos pueden adquirir conocimientos de su cuerpo y el cuidado del mismo, de lo que su cuerpo puede hacer, y además, de las interrelaciones con sus compañeros.

Dentro de este mismo numeral menciona que:

El desarrollo integral se centra en hacer realidad las potencialidades del ser humano en todas sus dimensiones: cognitivas, emocionales, sociales, éticas y físicas. Este proceso se orienta hacia la búsqueda de la plenitud y el bienestar de las personas, para lo cual el deporte y la actividad física forman parte indispensable y fundamental de esta integración total (PSE, 2024, párr.4).

En esta cita se menciona lo valioso y significativo, indispensable y fundamental que es incluir la educación física en la educación pública, ya que favorece al desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes para la edificación de las capacidades cognitivas y sociales. En las clases de Educación Física, el alumno manifiesta su espontaneidad, se fomenta el crecimiento de su capacidad creativa, también permite conocer, respetar y valorarse a sí mismo y a los demás.

### **2.3 CONTEXTO: LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LOS PLANES DE ESTUDIO Y SU TRANSFORMACIÓN**

El Plan de Estudios que emite la Secretaría de Educación Básica tiene como particularidades, orientar la formación académica de los alumnos de educación básica, este compromiso conlleva a realizar cambios curriculares para darle un nuevo enfoque y metodología, que le permita el mejoramiento de la enseñanza y el aprendizaje de nuestros niños mexicanos. Esta perspectiva, genera que el plan de estudios se convierta en objeto de interés para la crítica curricular. Al respecto, encontramos diversas orientaciones curriculares sobre este Plan de Estudios.

Los planes y programas de educación básica que diseña y proporciona la SEP, son una herramienta para el docente que da dirección a la educación, su principal objetivo es dar a conocer las materias que la conforman, el orden en el que están establecidas, las áreas de estudios a las que van enfocadas; así como el proceso de enseñanza.

El presente análisis es un instrumento nos permitirá conocer y reflexionar en torno a los cambios de los aspectos que se proponen para dirigir la educación y el trabajo docente en México.

La historia de la educación física en la educación pública en México ha tenido muchos cambios a través del tiempo, se han enfrentado a desafíos que implica la enseñanza. A continuación, mencionaré el origen y evolución de la educación física en México, señalando las características generales en cada etapa

La Educación física comenzó con un enfoque militar (1940-1959) donde los ejercicios se enfatizaron en el orden y control del cuerpo. Después en 1960 a 1987 siguió el enfoque deportivo y psicomotor orientado a los fundamentos técnico-deportivos y psicomotores.

Posteriormente se implementó el enfoque naranja en 1988 a 1993, llamado así porque consideraba a las habilidades como un contenido general, un órgano funcional, orientado al desarrollo biológico, anatómico-funcional, es en este enfoque donde se comienza a considerar rasgos cognitivos en relación al cuerpo, como la imagen corporal donde el alumno debe de imaginar y conceptualizar su cuerpo (procesos mentales), sus movimiento e incluso su funcionamiento, además se trabajó la coordinación de ejes, lateralidad y ubicación espacial que le exige imaginación del cuerpo con respecto al espacio, y claro, el control corporal.

Después se aplicó en 1994 a 2006 en secundaria y en primaria 2009-2010 el enfoque motriz de la integración dinámica, donde claramente se puede observar un crecimiento significativo en la curricular educativa de esta materia. Hace aportaciones como el movimiento corporal como objeto de estudio, siendo este el eje principal, la materia se comienza a estructurar de manera más organizada, tratando de abarcar todas las necesidades educativas en la materia en ejes temáticos:

1. Estimulación perceptivo motriz,
2. Capacidades físicas condicionales,
3. Formación deportiva básica,
4. Actividad física para la salud y
5. Integración social.

El principal fundamento de este enfoque se encuentra en estudios desarrollados por Kurt Meinel, Peter Hirtz y Heinz Spengler, que agrupan concepciones vinculadas al proceso

educativo del entrenamiento deportivo, capacidades físicas coordinativas, físicas condicionales y estudio de las fases sensibles.

Después tuvimos el enfoque global de la motricidad (2011-2017) donde se destacan las competencias:

1. Manifestación global de la corporeidad
2. Expresión y desarrollo de habilidades y destrezas motrices,
3. Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa,

Así mismo, sus ámbitos son los siguientes:

1. Ludo y socio motricidad,
2. Promoción de la salud y
3. Competencia motriz

Y, por último, sus ejes pedagógicos:

1. La corporeidad como el centro de la acción creativa,
2. El papel de la motricidad y la acción motriz,
3. La educación física y el deporte escolar,
4. El tacto pedagógico y el profesional reflexivo,
5. Valores, género e interculturalidad.

Seguidamente, el enfoque sistémico e integral de la motricidad basado en aprendizajes clave (2017-2021) para la edificación de la competencia motriz, además, del cuidado y aceptación del cuerpo, vivenciar y aceptar capacidades, habilidades y destrezas, solucionar problemas con creatividad, desarrollar el pensamiento creativo, asumir valores y actividades asertivas y la convivencia sana y pacífica. Sus propósitos generales, el desarrollo de la motricidad, la integración de la corporeidad valora la diversidad, emplear la creatividad y asumir la vida saludable. Este enfoque se define en 4 elementos:

1. La intervención pedagógica del educador físico,

2. La interacción de capacidades, habilidades, destrezas que promueven la educación física,
3. Planificación y evaluación en educación física y
4. La salud como tema transversal en educación física.

En la actualidad el enfoque de la Nueva Escuela Mexicana (NEM, Plan 2022) es sistemático e integral de la motricidad con un sentido humanista. En relación con este término tan ostentoso, deberé decir, que desde mi perspectiva considera los enfoques anteriores.

Empezaré el análisis con el término “integral” que, según el glosario del plan 2017, dice:

La educación integral, es el conjunto de principios educativos que parten de la noción de que el ser humano se educa en relación con su comunidad, su entorno natural y valores fundamentales de respeto a la dignidad humana. requiere de conocimiento y habilidades que atiendan a todas las capacidades humanas en términos físicos, emocionales cognitivos y sociales (SEP p. 294, 2017),

Es decir, incorpora aspectos esenciales del ser humano. Este término ya se había empleado en el enfoque motriz de la integración dinámica (1994-2006 en secundaria y en primaria 2009-2010) y posteriormente aún más parecido al enfoque sistémico e integral de la motricidad basado en aprendizajes clave (2018-2021) para la edificación de la competencia motriz.

En el documento Anexo, NEM, Octava sesión de Consejo Técnico Escolar, emitido el 30 de junio del 2023 para el ciclo escolar 2022-2023, lo define de la siguiente manera: “Se considera Integral porque las acciones motrices responden a procesos de crecimiento y maduración en los que exploran sus capacidades, habilidades y destrezas de manera global, ya que en las sesiones no se estimulan de manera aislada” (SEP, 2022, p. 13). Volviendo a remarcar que ninguna habilidad se fomenta o se aprende de manera aislada, requiere de otras áreas para su edificación.

Y el término sistemático lo de la siguiente manera y dice;

Es Sistémica porque ocurre en un contexto determinado y responde de manera organizada a satisfacer los intereses, necesidades y expectativas de NNA, destacando que el desarrollo corporal y motor se comparte y vivencia de forma colectiva e incide en el aprendizaje de todas y todos; esto se logra en la construcción permanente y la vivencia cotidiana de su corporeidad (SEP, 2022, p. 13)

Adicionalmente a esto, retoma términos de todos los planes anteriores como la corporeidad y la competencia motriz que son mencionadas en el plan 2011 y 2017, habla de las orientaciones integrales que se mencionan en el plan puesto en marcha en los años de 1994-2006 en secundaria y en primaria 2009-2010 y también en el plan basado en aprendizajes clave (2017-2021, desarrollo del potencial cognitivo que es explícitamente citado en el enfoque naranja (1988-1993), ya que en este se conceptualiza al cuerpo y su funcionamiento y también nombra los procesos mentales, las potencialidades físico y motriz son referidas en todos los planes antes citados , las potencialidades expresivas y creativas son referidos en el plan 2011, lo afectivo y la importancia de convivir y relacionarse así como de colaborar con los demás son aludidos en el plan que se llevó a cabo en 1994-2006 en secundaria y en primaria 2009-2010, para enriquecer la identidad y el sentido de la comunidad son citados en el plan 2011 como interculturalidad, los estilos de vida activos y el cuidado de la salud son mencionados en el plan de Aprendizajes clave (SEP, 2018).

Estos aspectos los aborda en el campo formativo “de lo humano a lo comunitario” al cual pertenece educación física y los menciona como objetos de aprendizaje.

En relación con la habilidad del pensamiento creativo, este concepto es retomado en el plan 2011 donde se menciona como “acciones creativas” y en el plan 2017 donde se habla de solucionar problemas con creatividad, desarrollar el pensamiento creativo y emplear la creatividad. Así mismo, este término es mencionado un total de 121 veces a lo largo del plan 2017, inclusive este último plan tiene una definición de este concepto en el apartado de glosario y dice de la “Creatividad. Habilidad para relacionar ideas, combinarlas y producir algo nuevo, ya sea para resolver problemas o para afrontar

diversos retos. Se caracteriza por la innovación y la originalidad en relación con un contexto determinado” (SEP, 2017, p. 659)

Posteriormente lo define como:

Pensamiento creativo. Estrategia de pensamiento consistente en poner en consideración vínculos que resultan poco evidentes entre diversos temas, con el fin de encontrar nuevas perspectivas y concepciones a lo ya conocido. Requiere exceder los límites establecidos por las definiciones y buscar relaciones en lo inusual, y mantener siempre una vinculación lógica o analógica, causal o por similitud con el problema original. Por su flexibilidad característica facilita resolver y abordar problemas de toda índole (p. 67)

Para aterrizar en el Plan 2022 NEM la habilidad del pensamiento creativo en educación física es mencionada un total de 63 veces a lo largo del plan de estudios. En el Anexo, NEM, Octava sesión de Consejo Técnico Escolar, emitido el 30 de junio del 2023 para el ciclo escolar 2022-2023 nos proporciona una definición de creatividad directamente relacionada con educación física y dice:

Creatividad motriz. Se entiende la creatividad, como la capacidad de diseñar nuevas ideas, llevarlas a la práctica y elaborar diversas respuestas para afrontar las tareas o situaciones que se presentan; mientras que la acción motriz es la suma de las distintas conductas y desempeños que realiza una persona; esta representa la oportunidad para explorar sus posibilidades y tomar decisiones (SEP, 2022, p.17).

La creatividad motriz es considerada uno de los *Elementos centrales de la Educación Física*, junto con la corporeidad y la motricidad, adicionalmente dice que estos tres elementos representan el *ADN* de la materia de educación física (SEP 2022, p.13).

En conclusión, la educación física se ha transformado a lo largo de 70 años, y ha ido perfeccionando sus planes al considerar no solamente lo meramente físico, si no lo cognitivo, lo expresivo, lo social y, por último, directamente las Habilidades Pensamiento

como lo son imaginar y conceptualizar, solucionar problemas con creatividad, desarrollar el pensamiento creativo, habla sobre emplear la creatividad e inclusive nos proporciona una definición de pensamiento creativo y creatividad motriz, tema central de la presente Tesis.

Sin duda alguna con el término, Creatividad Motriz, diseñado directamente para la materia de educación física, los educadores físicos podremos dejar atrás los aprendizajes meramente repetitivos, e inefectivo, de orden y control del cuerpo, para fomentar al alumno un pensamiento creativo, donde el podrá diseñar y ajustar sus movimientos para resolver los retos de manera efectiva y variada (Ribes, 1990).

## 2.4 EDUCACIÓN FÍSICA Y CREATIVIDAD

Como ya se había mencionado anteriormente en este plan de estudios de la NEM, la creatividad pasa a ser parte del ADN de la clase de educación física, es decir, uno de los principales componentes y de las prioridades a trabajar en educación básica.

Pero, hay que mencionar que esta habilidad tiene antecedentes, es un concepto que se ha utilizado e investigado en otros países de manera crítica, destacando la importancia y su aplicación y dejando atrás la monotonía y la falta de valor, siendo un concepto descuidado.

Hay que considerar que cuando se habla de creatividad se piensa en palabras que la asemejan como originalidad, productividad, inventiva, novedad y también hay que destacar que se atribuye a estas otras habilidades como la imaginación, observación, la relación, la clasificación y la resolución de problemas que funcionan conjuntamente.

Ahora bien, en este momento es prioridad que los alumnos lleguen a desarrollar su creatividad, que sean seres pensantes que puedan producir ideas novedosas y que generen ideas que puedan solucionar problemas, pero ¿cómo hacerlo si las escuelas carecen de infraestructura y materiales para desarrollar esta habilidad?

Pérez, Suárez y Suri (2014), aportan en la relación del área de Educación Física con el aspecto de creatividad desde la motricidad:

Desde el área de Educación Física, también, se desarrolla la Creatividad, pero desde la motricidad es decir una Creatividad Motriz, porque desde esta área se aporta con las actividades lúdica, actividades expresivas, actividades deportivas, actividades recreativas, actividades culturales, que permiten de una u otra manera estimular y desarrollar la Creatividad Motriz; en un ambiente creativo donde se motive y eleve una autoestima que favorece al desarrollo de la creatividad motriz (p.24).

Y es el término de “Creatividad Motriz” lo que señala el plan de la NEM que se debe trabajar la clase de educación física ampliar.

Bajo esta línea de trabajo señalado por las autoridades educativas mediante el documento del Programa de la NEM la autora de esta tesis propone una estrategia de juego o actividades lúdicas (juegos de mesa) que garantiza el desarrollo de esta habilidad, y más a favor, ya que los planes de estudio han dado el espacio adecuado para desarrollarla y es, en la clase de educación física.

En cada jugada que se juega en educación física, ninguna es igual, cada una depende de la actuación que dé el móvil, este móvil, nunca se queda inerte, siempre desempeña un rol dinámico, e impreciso. En cada juego el alumno debe de seguir el movimiento del móvil, ubicarse en el espacio del patio o de la cancha, formar una jugada para determinar su siguiente movimiento, para ello, requiere de la creación de nuevas jugadas, es aquí donde nuestra habilidad se torna la acción mental más importante durante el juego.

Pero ¿cómo es posible ejercitar la creatividad con los juegos de mesa?

## **2.5 JUEGOS DE MESA Y CREATIVIDAD EN LA REVISION DE LA LITERATURA**

En la literatura relacionada con la creatividad y los juegos de mesa, existen coincidencias sólidas que explícitamente garantizan el desarrollo de esta habilidad.

En la búsqueda de esta información primeramente se consideró que fueran lecturas relacionadas con la habilidad a desarrollar, es decir la creatividad, ya que era necesario conocer a profundidad los alcances que esta habilidad podría desarrollar en los alumnos, también se considere importante que fuera aplicada en educación básica y claro que las lecturas no rebasarán los últimos 10 años de aplicación o edición del artículo

En artículos como “Competencia y creatividad: una experiencia en la elaboración de Juegos de mesa en colegios secundarios” de Martínez Carod, Nadina y Fracchia, Claudia

Carina, donde se desea vincular la creatividad con el pensamiento crítico, el cual es la capacidad de adoptar una línea de pensamiento, implicando análisis de datos y evidencias para tomar decisiones a partir de los mismos, confirma que a la creatividad se le atribuye otras habilidades del pensamiento.

Además, en este mismo artículo, Martínez Carod, Nadina y Fracchia, Claudia Carina, menciona que: “El juego permite la expresión lúdica del estudiante, permite proporcionar alegría, incorporarse a la vida social y al trabajo en equipo, además de crear, inventar, comunicar y transformar” (p, 78) lo que confirma que los juegos de mesa si desarrollan el pensamiento creativo.

Y por último dice que: “Los resultados positivos de utilizar una metodología de enseñanza alternativa cambiando la manera tradicional de enseñar y aprender han incentivado la proyección de nuevas competencias a futuro.” (p.82) con esto se puede esperar que la utilización de juegos de mesa en educación física no arroje un resultado favorable para el desarrollo del pensamiento creativo.

Cierro el capítulo mencionando que el interconductismo considera el desarrollo psicológico del niño y señala que lo importante es analizar cómo se desarrollan las interacciones del niño con objetos, personas y eventos de su medio, ubicados en contextos de interacción específicos.

Este enfoque observa las interacciones que el organismo tiene con los objetos o eventos, por ello, es de suma importancia, ya que en esta aplicación pedagógica el alumno debe de reaccionar ante el estímulo de un objeto, que son los juegos de mesa.

Este enfoque ayudará a clasificar y explicar los comportamientos que el alumno tenga en relación con el estímulo al cual está participando

En la presente investigación se mencionan los cinco niveles de la taxonomía de Ribes y López para delimitar de forma cualitativa el nivel de logro alcanzado en una interacción. Estos niveles son el contextual, suplementario, selector, sustitutivo referencial y sustitutivo no referencial. El método del trabajo realizado fue cualitativo y de análisis

teórico al comparar los planes y programas del 2022 de estudio en el tema de creatividad y el análisis de conducta.

### **CAPÍTULO 3. METODOLOGIA: ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA**

En el actual apartado se describen los elementos considerados en esta intervención en el cual se mencionan el procedimiento, participantes, escenario, instrumentos, aplicación de evaluaciones y registro de las respuestas.

Primeramente, se presenta la evaluación diagnóstica aplicada a los alumnos de 5º grado; posteriormente se describe la intervención aplicada a los alumnos; y, por último, la evaluación final que se aplicó a los alumnos al finalizar la intervención pedagógica.

#### **3.1 PROCEDIMIENTO.**

El elemento que le da significado al procedimiento es que me desempeño como profesora de educación física en nivel primaria. Mi formación profesional es en Licenciatura en Educación Física desde el año 2017 y a partir del mismo año que egresó de la carrera. Imparto clases en una escuela pública a los alumnos de nivel primaria, y aunque no ha sido el único nivel de educación básica en el que he ejercido en estos 7 años de servicio activo consecutivos, es el nivel en el que ejerzo actualmente, el nivel de primaria ha marcado mi estancia como docente de Educación Física en la SEP.

Como docente me he percatado que los alumnos ingresan a sexto grado sin las habilidades motrices necesarias para elaborar creativamente jugadas en juegos de iniciación deportiva; esta deficiencia no permite que tengan una buena disposición hacia las actividades de la clase.

En mi experiencia docente, he observado las dificultades que los alumnos deben enfrentar para crear jugadas congruentes, variadas y efectivas para ganar los juegos de iniciación deportiva. Esta problemática ha sido observada en varios ciclos escolares y se intensificó con la contingencia sanitaria por COVID-19, al tener que reducir significativamente las actividades físicas de los alumnos en este nivel educativo. Por lo tanto, lo que busco es que el alumno pueda utilizar su creatividad para diseñar jugadas de forma efectiva y variada (Ribes, 1989).

En el ciclo escolar 2021-2022, durante la actividad llamada “pase 5” de iniciación deportiva con alumnos de 6to grado de primaria, se observó que la mayoría de los alumnos tienen una deficiencia en la creatividad ya que manifiestan comportamientos rutinarios e inefectivos durante las jugadas. Al estar en el último año de primaria, consideró que es de suma importancia un trabajo de intervención que permita mejorar el área de oportunidad que presentan mis alumnos, y utilizando como guía principal la teoría interconductual.

### **3.2 EVALUACIÓN INICIAL A ALUMNOS**

Para la primera evaluación, se utilizó el juego de “pase 5” con los parámetros de evaluación de dicho juego, es decir, se utilizará la evaluación individual. Este describirá con precisión lo que se pretende desarrollar en la motricidad y el comportamiento creativo del estudiante. El objetivo de esta evaluación es ofrecer una un punto de partida y una visión de la situación motriz y creativa actual de los alumnos.

Esta actividad está conformada por 3 intentos para formar una jugada, que evaluará la creatividad de cada equipo y el desempeño individual de cada alumno.

La evaluación está formada por rasgos que el alumno debe de manejar para poder crear diferentes jugadas. Estos reactivos fueron seleccionados porque forman parte de los estándares curriculares de 5º grado. Estos se encuentran en: el campo formativo “De lo Humano a lo Comunitario”, en los contenidos de quinto grado denominado “pensamiento lúdico, divergente y creativo”, donde se especifica que el alumno debe “planificar e implementar estrategias ante situaciones de juego y cotidianas, para contar con opciones que incrementen la efectividad de su actuación” (SEP, 2022, p. 65).

El instrumento diagnóstico (anexo 1) se encontraron constituidos por el juego “pase 5” o “los 5 pases”. A continuación, se realiza una descripción de la actividad:

Primeramente, se dividió todo el grupo en dos equipos, en función del número de jugadores del que se disponga y se delimito el espacio. A continuación, se mencionó las reglas del juego:

1. El juego consiste en pasarse el balón con las manos realizando lanzamientos, sin que el otro equipo consiga interceptar, el jugador que posee el balón no se puede mover hasta realizar el pase.
2. Los desplazamientos de los jugadores se realizan corriendo o caminando.
3. Las intercepciones se realizan únicamente cuando el balón se encuentra en el aire.
4. En caso de que alguno de los dos equipos consiga conectar cinco pases se consideró como un punto para el equipo o se dio la oportunidad de anotar en la portería realizando lanzamiento de manos a mano y se permitió que haya un portero del otro equipo, esta variante se acordada con los alumnos.
5. Si el jugador que recibe el pase no consigue recepcionar y el balón toca el suelo, no se siguió contando los pases realizados anteriormente y tuvo que volver a empezar a contar los pases.
6. Se dio la indicación de que en ningún momento habrá contacto físico, en ciertos casos la docente tuvo que señalar cambios, faltas o por alguna razón se dio un silbatazo.

Es importante mencionar que en la evaluación final se jugará con los mismos integrantes del equipo, esto para poder realizar la evaluación grupal.

### **3.3 APLICACIÓN DEL DIAGNÓSTICO.**

Esta etapa se desarrolló en el mes de marzo de 2024 y fue aplicada a los alumnos de 5° “A”. El grupo de 5° “A” está conformado por 22 alumnos, de los cuales 12 son mujeres y 10 hombres y sus edades se encuentran entre los 10-11 años. Debido a la inasistencia hubo la necesidad de organizar dos grupos, de 7 alumnos y uno de 8, para la aplicación de la evaluación de inicio, esto con el fin de cuidar la integridad de cada uno de los alumnos. Por lo tanto, la primera aplicación se realizó 14 de 22 alumnos, y al segundo grupo de 8 alumnos el día 12 de marzo. A pesar de que anteriormente se menciona que el grupo está conformado por 22 alumnos, únicamente se aplicó esta evaluación inicial a 14 niños(as), debido a que los alumnos faltan continuamente a clases. Se realizó la

evaluación inicial de forma individual, la cual inició aproximadamente a las 17:05 y concluyó a las 17:20 de la tarde.

La intención era conocer si el alumno tenía las habilidades necesarias para elaborar jugadas de forma efectiva.

Cabe señalar que la realización de este proyecto de intervención no pudo llevarse a cabo en la escuela del origen de la problemática, debido a que en la Escuela Primaria “Jaime Torres Bodet” no contaba con el tiempo libre para poder ofrecer un horario para aplicar el proyecto. Por ello, se gestionó el permiso con los directivos de la Escuela Primaria “Republica de Birmania”, la cual proporcionó el grupo, el espacio y el mejor horario para su aplicación.

La escuela se encuentra ubicada en Volcán Pico de Orizaba No. 18, La pradera I Secc. Gustavo A. Madero, C.P. 07500, Ciudad de México. La escuela primaria “Republica de Birmania” cuenta con los servicios y materiales necesarios para que la docente de educación física.

La aplicación de la evaluación diagnóstica se llevó a cabo en la explanada principal del patio durante el horario proporcionado por la docente frente al grupo. Es un lugar con bastante luz y en donde se siente calor a pesar de la maya sombra que protege del sol, debo mencionar que este espacio no está exento de ruidos cotidianos por las actividades que otros docentes realizan en el patio, así como, de los ruidos propios de la calle como patrullas que continuamente pasan, etc. Sin embargo, estos distractores no fueron significativos para que los alumnos no continuaron la realización de este, ya que son agentes con los que los alumnos tienen que lidiar constantemente en la clase.

#### **a) PARTICIPANTES**

Como se señaló anteriormente, la población considerada fue de 22 estudiantes del turno vespertino de la Escuela Primaria “Republica de Birmania”. Estos alumnos comprenden edades de entre 10 a 11 años; y de los cuales 12 son mujeres y 10 son hombres. La

asistencia de algunos de los participantes no fue constante ya que algunos de ellos faltaron por situaciones familiares, enfermedades no crónicas, etc. De esta manera se eliminaron aquellos alumnos que no estuvieron presentes durante todas las clases de intervención.

## b) ESCENARIO

La intervención se realizó en el aula del grupo, cuenta con un espacio grande con 15 mesas en forma de trapecio, en las cuales se sentaron 3 a 5 alumnos. Durante el horario proporcionado por la docente frente al grupo la profra. Rosa Elizabeth Balderas Herrera.

Tabla 2. Cronograma de actividades. MARZO-ABRIL 2024

<b>Cronograma de actividades</b>				
MARZO-ABRIL 2024				
<b>LUNES 11 de MARZO</b>	<b>MARTES 12 de MARZO</b>	<b>MIÉRCOLES 13 de MARZO</b>	<b>JUEVES 14 de MARZO</b>	<b>VIERNES 15 de MARZO</b>
<b>17:00 a 18:00hrs</b> Evaluación diagnóstica Círculo de juegos de mesa	<b>14:00 a 15:00hrs</b> Círculo de juegos de mesa	<b>17:00 a 18:00hrs</b> Círculo de juegos de mesa	<b>15:00 a 16:00hrs</b> Círculo de juegos de mesa	<b>SUSPENSIÓN DE LABORES</b>
<b>LUNES 18 de MARZO</b>	<b>MARTES 19 de MARZO</b>	<b>MIÉRCOLES 20 de MARZO</b>	<b>JUEVES 21 de MARZO</b>	<b>VIERNES 22 de MARZO</b>
<b>SUSPENSIÓN DE LABORES</b>	<b>14:00 a 15:00hrs</b> Círculo de juegos de mesa	<b>17:00 a 18:00hrs</b> Círculo de juegos de mesa	<b>15:00 a 16:00hrs</b> Círculo de juegos de mesa	<b>FESTIVAL</b>
<b>LUNES 8 de ABRIL</b>	<b>MARTES 9 de ABRIL</b>	<b>MIÉRCOLES 10 de ABRIL</b>	<b>JUEVES 11 de ABRIL</b>	<b>VIERNES 12 de ABRIL</b>
<b>17:00 a 18:00hrs</b> Círculo de juegos de mesa	<b>14:00 a 15:00hrs</b> Círculo de juegos de mesa	-----	<b>15:00 a 16:00hrs</b> Círculo de juegos de mesa Evaluación diagnóstica	-----

Fuente: Elaboración propia

## 3.4 DISEÑO DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS

Esta etapa se inició a partir del 11 de marzo y concluye el 22 de marzo 2024. Es importante mencionar que durante estos días las intervenciones se fueron consecutivas debido a que la docente frente a grupo y los administrativos tuvieron disposición a colaborar con la presente investigación.

Se realizaron un total de 10 intervenciones pedagógicas y 2 evaluaciones en el grupo de 5° A de la siguiente manera:

1. Una hora al día se realizó el circuito de juegos de mesa, durante 10 días.
2. Se combinaron los participantes en cada estación de juego de mesa.
3. El horario fue establecido por la docente frente a grupo, de acuerdo con su planeación.
4. Todos los materiales son nuevos y fueron proporcionados por la docente de educación física que realiza la presente investigación.
5. Las sesiones duran 60 minutos dependiendo de la necesidad del grupo.

A continuación, se describen las estaciones del circuito y la fundamentación pedagógica, organizadas en una tabla:

Tabla 3. Descripción de la secuencia de los juegos de mesa

Fase 5	Grado 5°	Campo: De lo Humano a lo Comunitario	
<b>Finalidades del campo formativo para la educación preescolar, primaria y secundaria</b>	Desarrollen sus potencialidades: afectivas, motrices, creativas, de interacción, y solución de problemas; reconociendo, valorando y respetando las de otras personas.		
<b>Proyecto</b>	“Todos en acción: juguemos para el pensamiento creativo”	<b>Escenario</b>	Salón de clase
<b>Objetivo general:</b> Que el alumnado de la Escuela Primaria Republica de Birmania desarrolle la habilidad del pensamiento creativo, mediante la práctica de juegos de mesa variados.			
<b>Campo</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Proceso del desarrollo del aprendizaje</b>	
	Pensamiento lúdico, divergente y creativo.	Planifica e implementar estrategias ante situaciones de juego y cotidianas, para contar con opciones que	

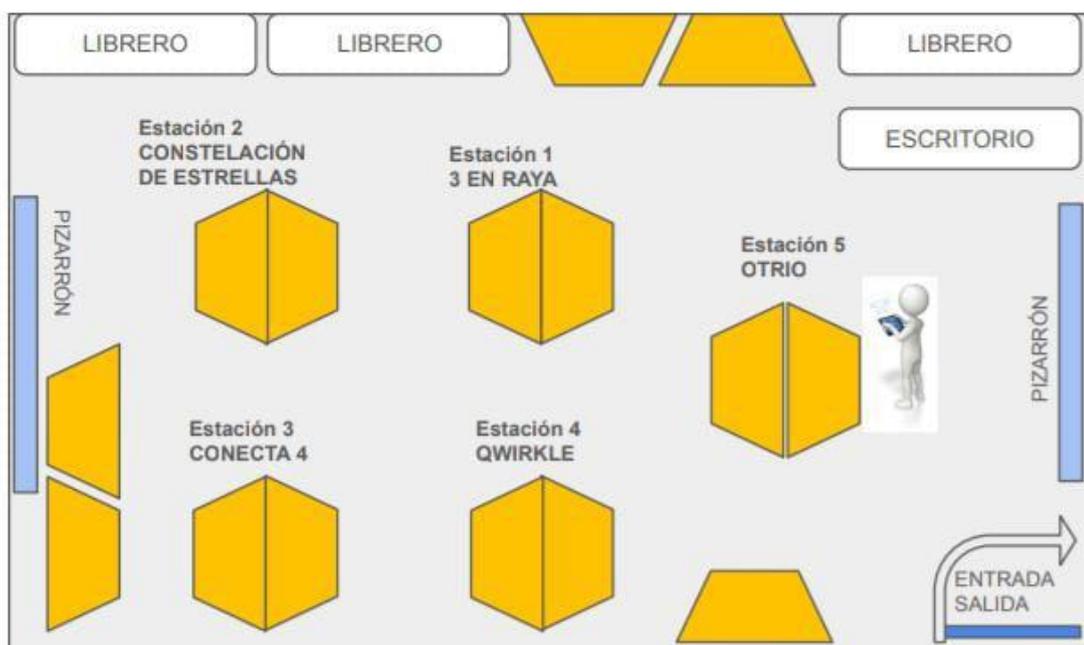
		incrementen la efectividad de su actuación
<b>Estrategia</b>	Círculo de juegos de mesa	<b>Tiempo de aplicación</b> 60 min
<b>Recursos: Juegos de mesa</b> Conecta 4 de Hasbro, 3 en línea en tablero, Constelación de estrellas, Otrio y Qwirkle		

Fuente: Elaboración propia

A continuación, describiré las reglas de cada juego del circuito de juegos de mesa:

Al inicio se darán indicaciones y explicará la dinámica de a seguir, del cambio de estación y bajo la indicación de la docente que presenta la propuesta didáctica.

**Círculo de juegos de mesa:** Para esta sesión es necesario que la docente prepare el salón con anticipación. Primeramente, se deberá ordenar circularmente las mesas con sillas en el salón de clase, Posteriormente se dejará sobre la mesa 1 juego. Por último, se formarán equipos y se designará una estación para cada equipo. Ya ordenados se dará la explicación de cada uno de los juegos de mesa. Ejemplo:



**Reglas de los juegos de mesa:**

Los enfrentamientos se realizan entre 2 miembros de los equipos de la estación, mientras los demás jugadores observarán las jugadas que están creando los que se están enfrentando.

**Estación Qwirkle:** el juego consiste en conectar 5 fichas con el mismo color y la misma figura, los contrincantes deberán de buscar conectar sus fichas y bloquear el juego del contrincante.

1. Se dividirán las piezas en partes iguales, cada pareja tomará acuerdo del color o la figura que escoge.
2. Cuando estén listos se realizará un “piedra papel o tijeras” para designar el primero que deberá poner la pieza sobre la mesa. A este se le denomina jugador 1.
3. A partir de esta tirada, el contrincante, es decir, el jugador 2, deberá cubrir una de los 4 lados de la pieza, ya que estos representan las opciones que tiene el jugador 1 para conectar 5 piezas del mismo color y de la misma figura.



**Estación Otrio:** el juego consiste en conectar 9 fichas con el mismo color, los contrincantes deberán de buscar conectar sus fichas y bloquear el juego del contrincante. En este juego se comienza colocando una de las piezas para marcar su posición en el tablero. Durante el juego los contrincantes podrán invadir la posición de su contrincante, ya que en cada espacio caben 3 piezas.

1. Cada jugador tomará sus fichas, es decir, cada pareja tomará acuerdo del color que usará durante el juego.
2. Cuando estén listos se realizará un “piedra papel o tijeras” para designar el primero que deberá poner la pieza sobre la mesa. A este se le denomina jugador 1.

3. A partir de esta tirada, el contrincante, es decir, el jugador 2, deberá colocar una pieza para designar una posición en el tablero y conectar 9 piezas del mismo color y sobre la misma línea, al mismo tiempo bloquear las jugadas del jugador 1.



**Estación Constelación de estrellas:** este juego consiste en conectar las estrellas. Este juego es parecido a los laberintos, pero a diferencia del laberinto donde solo hay 1 o 2 caminos para llegar a la meta, en este se presentan más opciones para conectar una estrella a otra. Al no haber laberinto el alumno puede crear caminos nuevos para conectar las estrellas.

1. Dentro del tablero habrá estrellas del mismo color y tamaño.
2. El alumno deberá pintar con un marcador un camino para llegar de una estrella a la otra estrella,
3. Deberá de tener cuidado de no encerrar estrellas ya que el juego termina al conectar todas las estrellas.



**Estación 3 en línea en tablero:** el juego consiste en conectar 3 fichas y al mismo tiempo bloquear la jugada del contrincante.

1. Cada jugador tomará las fichas y el color que decida en acuerdo con su contrincante.

2. Cuando estén listos se realizará un “piedra papel o tijeras” para designar el primero que deberá poner la pieza sobre el tablero a este se le denomina jugador 1.
3. A partir de esta tirada, el contrincante, es decir, el jugador 2, deberá colocar su posición en el tablero y conectar sus piezas al mismo tiempo que cubre la jugada del contrincante.
4. Para mover sus piezas o fichas deberán deslizarse sobre las líneas que conectan cada posición en el tablero, éstas están diseñadas o marcadas con un círculo.



**Estación Conecta 4 de Hasbro:** las reglas que se ocupan son las reglas del juego original. Este juego resulta ser más rápido, es decir, las jugadas son cortas y se requiere de pensar veloz y eficazmente, por ello, existe mayor práctica al crear las jugadas.

1. Los jugadores escogen las fichas rojas o amarillas y las colocan en la rejilla
2. Cuando estén listos se realizará un “piedra papel o tijeras” para designar el primero que deberá poner la pieza sobre el tablero a este se le denomina jugador No.1.
3. Comenzando por el centro o el borde, intentan alinear 4 en horizontal, vertical o diagonal.
4. El alumno deberá de crear nuevas formas para bloquear a su contrincante mientras intenta ser el primero en colocar 4 en línea para ganar.



Como se muestra en la tabla 3 el objetivo general de la intervención fue que los alumnos lograrán adquirir el aprendizaje esperado: “planificar e implementar estrategias ante situaciones de juego y cotidianas, para contar con opciones que incrementen la efectividad de su actuación” que pertenece a el contenido denominado “pensamiento lúdico, divergente y creativo” (SEP, 2022, p. 65).

En cada una de las estaciones se puede determinar algunas habilidades que se utilizan para aumentar la eficacia y las jugadas, estas habilidades son más enfocadas a las habilidades que se trabajan en el juego de pase 5, es decir, los alumnos la trabajan en los juegos de mesa para después ponerlas en práctica en la cancha, a continuación, mencionare brevemente cada una de estas habilidades por estación.

En la primera estación de Qwirkle el objetivo era conectar y bloquear con las fichas, en la segunda estación Otrio lo primordial era que el alumno encontrara una posición en el tablero y al mismo tiempo realizar desplazamientos para invadir y bloquear la jugada del contrincante, en la tercera estación Constelación de estrellas se procuró que el alumno formara caminos para conectar estrellas, en la cuarta estación 3 en línea en tablero donde se practicó el desplazamiento y la posición de las fichas, y por último la quinta estación conecta cuatro donde se practicó la velocidad de y eficacia de las jugadas cortas.

De tal forma, que durante las sesiones de la intervención cumplan con el criterio de variabilidad que menciona Ribes (1989), criterio que será de suma importancia ya que en el patio no hay regularidad en las jugadas, y por ello, el alumno constantemente debe crear nuevas jugadas en cada encuentro.

### 3.5 EVALUACIÓN FINAL (POS TEST)

El instrumento de evaluación final será el mismo que la evaluación diagnóstica el juego denominado “pase 5” o “los 5 pases”. Para esta prueba es necesario que se formen los equipos como en la evaluación diagnóstica, es decir, con los mismos integrantes. Nuevamente se realiza una descripción de la actividad a los alumnos, entonces:

A continuación, se presentan las reglas del juego:

1. El juego consiste en pasarse el balón con las manos realizando lanzamientos, sin que el otro equipo consiga interceptar, el jugador que posee el balón no se puede mover hasta realizar el pase.
2. Los desplazamientos de los jugadores se realizan corriendo o caminando.
3. Las intersecciones se realizan únicamente cuando el balón se encuentra en el aire.
4. En caso de que alguno de los dos equipos consiga conectar cinco pases se consideran como un punto para el equipo o se podrá dar la oportunidad de anotar en la portería con lanzamiento de manos y se permite que haya un portero del otro equipo, esta variante se acuerda con los alumnos.
5. Si el jugador que recibe el pase no consigue recepcionar y el balón toca el suelo, no cuentan los pases realizados anteriormente y tendrán que volver a empezar a contar los pases.
6. Se dan la indicación de que en ningún momento habrá contacto físico, en caso de que la docente tenga que señalar cambios, faltas o por alguna razón deba detener el juego lo realiza dando un silbatazo.

Cabe mencionar que los alumnos ya conocen la actividad, por ello, debo destacar que se facilitó su práctica y los alumnos mostraron mayor confianza de su actuar motriz.

La evaluación final se aplicó a 10 alumnos de los 22 que conforman el 5<sup>a</sup> grado grupo A. Inició a las 15:08 hrs. y terminó a las 15:28 de la tarde.

Esta población se vio disminuida por las ausencias de los alumnos por situaciones familiares o de salud no crónicas. De esta manera se eliminaron aquellos alumnos que no estuvieron presentes en la evaluación final.

La aplicación de la evaluación final se realizó en la mitad de la cancha de la explanada del patio de la Escuela Primaria “Republica de Birmania”, con una medida de 14m x 7m.

Durante la evaluación en el patio se escuchaba ruidos de automóviles, vendedores de tamales, pero el que en ningún momento distrajo a los alumnos, estos sonidos se encontraban afuera de la escuela.

En este apartado se describe el proceso y las características propias del instrumento y del parámetro de evaluación. Al igual que el diagnóstico, para el instrumento de evaluación final se utilizó la misma actividad, el llamado “pase 5” anteriormente descrito.

A continuación, se muestra la tabla del parámetro de evaluación inicio y final que se utilizó en el proyecto de intervención didáctica, aplicado en la Escuela Primaria “Republica de Birmania”.

Tabla 4. Parámetros de evaluación

Descripción	Nivel de logro del juego "Pase 5"			
	L = Logrado	EP= En proceso	MD= Muestra Dificultad	I= Insuficiente
<b>Efectivo</b> La respuesta al aplicarse debe ser eficaz	La solución al reto ha permitido dar una <b>respuesta convincente</b> .	La solución al reto ha permitido dar una solución al reto en algunas jugadas.	La solución al reto ha permitido dar una solución al reto en pocas jugadas.	La solución al reto ha sido elaborado pero sin ser completado de manera convincente o no ha sido completado
El alumno debe identificar el problema	El alumno rápidamente <b>identifica los componentes del juego</b> y los usa a su favor	El alumno identifica los componentes del juego y los usa a su favor.	El alumno tarda en identificar los componentes del juego y los usa a su favor.	El alumno no identifica los componentes del juego y los usa a su favor.
El alumno debe de diseñar soluciones a la problemática	El alumno rápidamente <b>diseña jugadas</b> que le permite dar solución al reto.	El alumno diseña jugadas que le permite dar solución al reto.	El alumno tarda en diseñar jugadas que le permite dar solución al reto.	El alumno no diseña jugadas que le permitan dar solución al reto.
El pensamiento del alumno debe mostrarse flexible a los cambios	El alumno muestra nuevas conexiones en sus ideas que hacen que las jugadas sean <b>flexibles</b> , es decir, no se ata a una sola jugada, la puede cambiar o modificar constantemente.	El alumno muestra algunas conexiones en sus ideas que hacen que las jugadas sean <b>flexibles</b> , es decir, no se ata a una sola jugada, la puede cambiar o modificar constantemente.	El alumno muestra pocas conexiones en sus ideas que hacen que las jugadas sean <b>flexibles</b> , es decir, no se ata a una sola jugada, la puede cambiar o modificar constantemente.	El alumno no muestra conexiones en sus ideas que hacen que las jugadas sean <b>flexibles</b> , es decir, no se ata a una sola jugada, la puede cambiar o modificar constantemente.
<b>Variado</b> El alumno debe de generar diversas soluciones	El trabajo muestra una gran <b>cantidad de ideas</b> que no se repiten.	El trabajo muestra algunas ideas que no se repiten.	El trabajo muestra con dificultad algunas ideas que no se repiten.	El trabajo no muestra ideas que se repiten.
El alumno debe generar ideas originales y nuevas	El alumno genera una gran cantidad de <b>ideas novedosas</b>	El alumno genera algunas ideas novedosas	El alumno genera con dificultad algunas ideas novedosas	El alumno no genera ideas novedosas
El alumno debe de responder con velocidad	<b>La velocidad de reacción</b> es extraordinariamente rápida	La velocidad de reacción es muy rápida	La velocidad de reacción es rápida	La velocidad de reacción le es lenta
<b>Actuación motriz</b> Técnica de pase	El estudiante ejecuta el pase o lanzamientos con una técnica impecable, utilizando la parte superior del cuerpo y una postura adecuada.	El estudiante ejecuta el pase o lanzamientos con una técnica aceptable, aunque puede mejorar la precisión y la fuerza.	El estudiante presenta dificultades para ejecutar correctamente la técnica de pase o el lanzamiento, ya sea por falta de precisión, fuerza o postura incorrecta.	El estudiante no realiza ninguna acción motriz, se queda inerte en una zona, sin desplazarse, ni saber cómo reaccionar al pasarle la pelota
Precisión del pase	El estudiante logra pasar el balón con precisión, a la zona deseada y al compañero indicado en todas las ocasiones.	El estudiante logra pasar el balón con cierta precisión, pero en algunas ocasiones no llega a la zona deseada o al compañero indicado.	El estudiante tiene dificultades para pasar el balón con precisión, ya sea por errores constantes en la dirección o en el objetivo.	El estudiante no logra pasar el balón con precisión, comete errores en la dirección o en el objetivo.
Recepción del balón	El estudiante recibe el balón de manera correcta manteniendo la posesión sin problemas.	El estudiante recibe el balón de manera aceptable, aunque en alguna ocasión puede tener dificultades para controlarlo o mantener la posesión.	El estudiante muestra dificultades para recibir el balón de manera adecuada, perdiendo el control o la posesión en la mayoría de los casos	El estudiante no realiza movimientos para cazar el balón y se queda inerte
Comunicación y cooperación	El estudiante se comunica eficientemente con sus compañeros durante el ejercicio, realizando pases precisos y manteniendo una actitud colaborativa.	El estudiante se comunica de manera aceptable con sus compañeros, aunque en algunas ocasiones puede mejorar la precisión de los pases o la colaboración en el juego.	El estudiante tiene dificultades para comunicarse y cooperar con sus compañeros durante el ejercicio, afectando la ejecución de los pases y la dinámica de juego.	El estudiante al recibir la pelota opta por entregar de manera voluntaria al equipo contrario, se niega a jugar con sus compañeros y a realizar el pase hacia su equipo.

Actitud y participación	El estudiante muestra una actitud positiva, participa activamente y demuestra interés en mejorar sus habilidades de pase y recepción impecable, controlando	El estudiante muestra una actitud aceptable, participando en el ejercicio y mostrando cierto interés en mejorar sus habilidades.	El estudiante tiene una actitud negativa o apática, mostrando poco interés y participación durante el ejercicio.	El estudiante se niega a participar en el juego, opta por estar sentado mirando el juego.
-------------------------	---	--	--	---

Fuente: Elaboración propia

Los instrumentos de evaluación fueron constituidos por 4 niveles de logro. Para analizar las respuestas correspondientes se emplearon las siguientes categorías: L = Logrado, EP= En proceso, MD= Muestra Dificultad y I= Insuficiente que fueron anotadas diariamente en lista de cotejo, en cada nivel se tomó en cuenta características del pensamiento creativo y del actuario motriz que se espera observar en los alumnos (Anexo 1).

Las 2 primeras categorías que se describen en la tabla son características del pensamiento creativo según de Ribes y López (1985), ellos sostienen que para que haya un pensamiento creativo se debe observar efectividad y variabilidad, ahora bien dentro de estas contemplé sus peculiaridades más obvias, por ejemplo, en la categoría de efectividad, lo primero que se menciona que la respuesta debe ser eficaz, es decir, que hubo una respuesta con éxito, para ello el alumno debió identificar los componentes del juego para poder clasificar el problema y con lo que él ya tuviera de información en relación a la problemática, él pudiera diseñar una jugada para ser aplicada y en dado caso de presentarse una nueva situación debes de tener un pensamiento flexible para poder modificarlo. Dicho de manera más simples, si el alumno no cumple con la primera característica de dar una respuesta conveniente, esto quiere decir que no hubo una identificación de los componentes del juego, no se diseñó una jugada que permitiera dar solución al reto y el alumno no tuvo un pensamiento flexible para poder modificar y adecuar su comportamiento.

Como siguiente tenemos la categoría de la variabilidad, en esta lo primero que se prioriza es la cantidad de ideas que genera el alumno y su peculiaridad es que no se repiten, esto quiere decir, que son ideas novedosas, porque son ideas originales, donde el alumno, además, ocupó información de la primera categoría, como los componentes del juego y que aplico su pensamiento flexible para embonar una respuesta que fuera conveniente y

como resultado exitoso. Todo esto en cuestiones de segundos, es decir, hubo una velocidad de respuesta extraordinariamente rápida.

En la última categoría denominada actuación motriz, se utilizaron características propias de la materia de educación física, las categorías anteriores se utilizan y se observan rasgos del pensamiento, en esta última, se observan componentes que competen a la materia de educación física, como la técnica de pase, sin ésta no puede haber una respuesta eficiente, ya que el alumno se puede equivocar al realizar el lanzamiento, pero no porque no hubo un pensamiento eficaz si no porque el lanzamiento no fue direccionado correctamente, así mismo con la precisión del pase, la recepción del balón, la comunicación y la cooperación con sus compañeros y su actitud y participación en el juego.

Cabe mencionar y aclarar que durante la evaluación del denominado juego “pase 5” se utilizaron las 3 categorías, y durante la aplicación del proyecto “Todos en acción: juguemos para el pensamiento creativo”, se utilizaron solamente las primeras 2 categorías de efectividad y variabilidad.

#### **- PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS**

Se utilizaron diferentes momentos para organizar y analizar los resultados, los cuales se describen a continuación:

En el primer momento que denomine evaluación inicial (pre-test):

1. Se registró a los alumnos del grupo con su nombre.
2. Se captaron los resultados de este primer momento en una lista de cotejo elaborada en Excel

En la segunda parte del trabajo de la docente, es decir, durante la aplicación de la intervención pedagógica:

1. Se captaron los resultados de la aplicación del circuito de juegos de mesa, en una lista de cotejo elaborada en Excel, esta fue firmada por la docente frente a grupo, como testigo para validar el trabajo aplicado.

2. Se elaboró una tabla estadística para visualizar el proceso de desarrollo durante este momento.

En el tercer momento que denomine evaluación final (post- test), se:

1. Se captaron los resultados de este momento en una lista de cotejo elaborada en Excel
2. Se estableció una comparación entre los resultados obtenidos en el diagnóstico

Este procedimiento permitió obtener los elementos suficientes para encontrar regularidades, y nuevos hallazgos de la investigación para presentar los resultados y realizar el análisis y conclusiones.

### **3.6 PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS**

En el presente apartado se exponen los resultados en la prueba inicial, para poder evaluar cuantitativamente los resultados obtenidos, se describen a continuación sus puntajes respectivos: LOGRADO, EN PROCESO, MUESTRA DIFICULTAD e INSUFICIENTE. Así mismo, se ubicó a los alumnos en cada una de las 4 categorías establecidas.

Algunas observaciones que se realizaron durante la aplicación de esta primera evaluación son:

1. Los equipos se conformaron aleatoriamente de manera mixta, se permitió que estos equipos se conformarán a consideración de los mismos alumnos, esto principalmente para detectar al alfa de cada equipo.
2. Los alumnos manifestaron verbalmente ya conocer el juego, en uno de los equipos durante su desempeño, se observa, que los alumnos se aglomeran y trabajan de manera individualizada, tomando la pelota corriendo sin conectar los pases con otros compañeros de su equipo, lo que sugiere que conocen el juego, pero, no saben jugarlo.
3. H8, quien tiene problemas de obesidad, se mantiene quieto en un espacio de la cancha y aunque no se desplaza, si recepciona y lanza, sus compañeros le facilitan esta acción que lo hace integrarse al juego.
4. En esta evaluación las mujeres se muestran extraordinariamente activas,

toman el liderazgo, buscan conectar, organizan verbalmente los pases y a su equipo para los lanzamientos, así como el conteo de sus pases, y sorprendentemente los miembros de su equipo las siguen como líder.

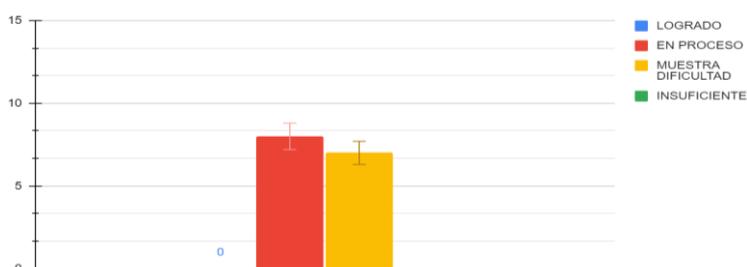
Ahora bien, tenemos que, del total de los 14 alumnos evaluados inicialmente ninguno se ubicó en la categoría más alta, el 53.3% de los alumnos se encuentran en proceso, el 46.6% muestra dificultad y el 0% mostró insuficiencia durante la actuación motriz.

Tabla 5. Resultados obtenidos en el pretest

Categorías de evaluación inicial	Cantidad de alumnos	Porcentaje total del grupo evaluado
LOGRADO	0	0%
EN PROCESO	8	53.3%
MUESTRA DIFICULTAD	6	46.6%
INSUFICIENTE	0	0%

Fuente: Elaboración propia.

Figura 1 Resultados obtenidos en el pretest de la actividad Pase 5, respecto a la creatividad motriz.



Fuente: Elaboración propia

Los resultados demuestran cómo los alumnos de 5ºA evaluados no alcanzan el más alto nivel de logro que se espera, esto según el Plan 2022 la habilidad del pensamiento creativo en educación física de la NEM, Octava sesión de Consejo Técnico Escolar, emitido el 30 de junio del 2023 para el ciclo escolar 2022-2023 y según su definición de creatividad

directamente relacionada con educación física que dice:

Creatividad motriz. Se entiende la creatividad, como la capacidad de diseñar nuevas ideas, llevarlas a la práctica y elaborar diversas respuestas para afrontar las tareas o situaciones que se presentan; mientras que la acción motriz es la suma de las distintas conductas y desempeños que realiza una persona; esta representa la oportunidad para explorar sus posibilidades y tomar decisiones (p.17).

Lo que indica que educación física no ha solidificado el desarrollo de la creatividad motriz ni ha fomentado el pensamiento creativo de manera satisfactoria en alumnos que transitan la educación primaria, especialmente en alumnos de la Escuela Primaria “Republica de Birmania”.

Tabla 7. Resultados de evaluación inicial o pretest por alumno.

ALUMNO	L	EP	MD	I
H1			X	
H2		X		
H3		X		
M1			X	
H4			X	
M2				
H5			X	
H6			X	
H7				
M3		X		
M4				
M5		X		
M6		X		
M7				
H8			X	
M8		X		
M9		X		
M10				
M11				
H9				
M12		X		
H10			X	
TOTAL	0	8	6	0

Fuente: Elaboración propia.

Durante la evaluación inicial, esperaba que algunos (H9 y 10, M12) alumnos tuvieran un comportamiento efectivo y variado, de acuerdo con comentarios de la docente, donde indica que en clases de educación física son los más destacados. Sin embargo, los alumnos tuvieron inasistencias y se mantuvieron mayormente “En proceso” (EP), pero sorprendentemente la realidad fue que las mujeres son quienes toman el liderazgo organizando las jugadas

Estos resultados me permitieron reafirmar que era necesario realizar una intervención para que los alumnos pudieran cumplir con uno de los propósitos de la educación física para la educación básica: “La creatividad motriz es considerada uno de los Elementos centrales de la Educación Física, junto con la corporeidad y la motricidad, adicionalmente dice que estos tres elementos representan el ADN de la materia de educación física” (SEP, 2022, p.13).

### 3.7 RESULTADOS DE LOS ALUMNOS EN LA EVALUACIÓN INICIAL

En el presente apartado se exponen los resultados en la prueba final, para poder evaluar cuantitativamente los resultados obtenidos se utilizó los mismos parámetros de evaluación que en el pretest, con el mismo nivel de logro. Con base en los resultados obtenidos se ubicó a los alumnos en cada una de las cuatro categorías establecidas. Quedando de la siguiente manera:

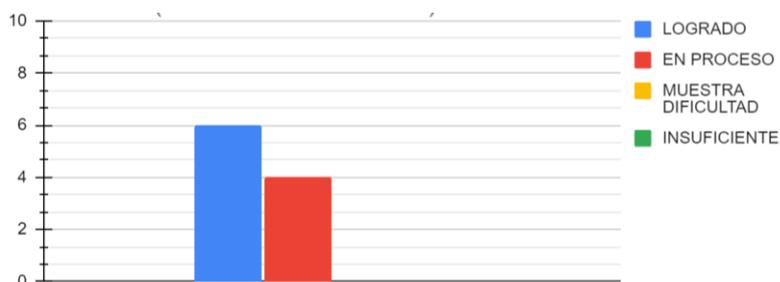
Tabla 8. Resultados obtenidos en el post test

<b>Categorías de evaluación inicial</b>	<b>Cantidad de alumnos</b>	<b>Porcentaje total del grupo evaluado</b>
LOGRADO	6	60%
EN PROCESO	4	40%
MUESTRA DIFICULTAD	0	0%
INSUFICIENTE	0	0%

Fuente: Elaboración propia.

Esto quiere decir que en su mayoría los alumnos mediante los juegos de mesa desarrollaron su pensamiento creativo, es decir, dieron una respuesta conveniente, identificaron los componentes del juego, diseñaron jugadas efectivas, esas jugadas fueron flexibles, tuvieron una gran cantidad de ideas novedosas, y estas fueron extraordinariamente rápidas.

Figura 2. Diagrama de barras de los resultados obtenidos en el post test.



Fuente: Elaboración propia

De esta forma, tenemos que, del total de los 10 alumnos evaluados el 60% se ubicó en la categoría más alta, el 40% de los alumnos se encuentran en proceso, el 0% muestra dificultad y el 0% mostró insuficiencia durante la actuación motriz.

En la figura 9 se observa la cantidad de alumnos que obtuvieron el mayor nivel de logro y en la categoría EN PROCESO que conformaron la evaluación final.

Tabla 9. Resultados de evaluación inicial o post test por alumno.

ALUMNO	L	EP	MD	I
H1				
H2	X			
H3				
M1	X			
H4				
M2		X		
H5	X			
H6				
H7				
M3				
M4				
M5	X			
M6				

M7				
H8				
M8	X			
M9	X			
M10				
M11				
H9		X		
M12		X		
H10		X		
TOTAL	6	4	0	0

Fuente: Elaboración propia.

La figura 9 nos muestra que el promedio del grupo fue ALTO, y que además la calificación que la mayoría de los alumnos obtuvo fue de Logro (L). En este punto es importante señalar que una de las limitantes de los alumnos que se identificó durante la evaluación final fue que algunos estudiantes tuvieron problemas con la asistencia, lo que obstaculizó alcanzar el máximo nivel de logro a nivel grupal.

Este apartado mostrará los resultados obtenidos en la evaluación inicial y final, de las cuales se rescatará el impacto que se obtuvo después de la intervención pedagógica y cómo se logró alcanzar la meta que se tenía al inicio de este trabajo.

### 3.8 RESULTADOS DE LA INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

En el presente apartado se exponen los resultados de la intervención pedagógica de los alumnos que tuvieron el 100% de asistencia durante la aplicación, ya que estos alumnos nos pueden brindar con seguridad el proceso de su avance durante la intervención.

Primeramente, se tiene que considerar que en cada sesión de juego de mesa se conformaron de manera aleatoria con jugadores distintos, además de que durante esta aplicación hubo tres pausas que aplazaron la aplicación de manera consecutiva.

Al principio se contaba con un grupo de 22 alumnos de los cuales solamente 3 alumnos contaron con el 100% de asistencia, sin duda alguna el ausentismo fue la primera dificultad a la que me enfrenté en la aplicación de la propuesta didáctica.

Tabla 10. Resultados de la intervención pedagógica

No.	E.I.	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	E.F.
M1	EP	MD	MD	MD	EP	EP	EP	EP	L	L	L	L
H5	MD	MD	MD	MD	MD	MD	MD	EP	EP	EP	L	L
M9	EP	MD	EP	EP	EP	EP	L	EP	L	L	L	L

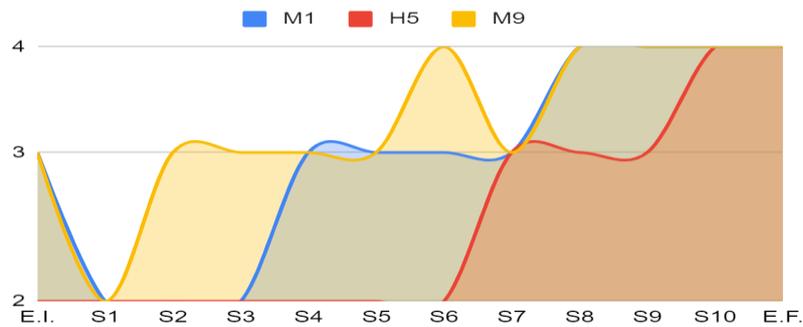
Fuente: Elaboración propia

La primera pausa se realizó con dos días de clase y dos de fin de semana, es decir, 4 días entre la sesión 4 y 5, después en la segunda pausa se realizó por las vacaciones de abril con una distancia de 17 días entre la sesión 7 y 8 y, por último, la tercera pausa fue con una distancia de 2 días entre la sesión 9 y 10, como se muestra en la tabla anterior.

En el primer corte que va de la sesión 4 a la sesión 5, se puede observar que no hubo un deceso es el desempeño de los alumnos, posteriormente, en el segundo corte entre la sesión 7 a la sesión 8, los participantes M1 y M9 superaron su nivel de logro mientras H5 se mantuvo y, por último, en el tercer corte, satisfactoriamente se puede observar que M1 y M9 se mantuvieron en el máximo nivel de logro, mientras tanto H5 subió a este mismo nivel de logro, y se destaca que todos mantuvieron su nivel de logro hasta la evaluación final.

Para visualizar el avance de los alumnos con 100% de asistencia, y darle otra interpretación se realizó una gráfica y sustituye los parámetros de evaluación por números, donde el nivel de logro más alto “Logrado (L) es representado por el número 4”, el siguiente “En Proceso (EP) es representado por el número 3”, seguido de “Muestra Dificultad (MD) es representado por el número 2” y por último, “Insuficiente (I) es representado por el número 1”.

Figura 3. Gráfica de resultados de la intervención pedagógica

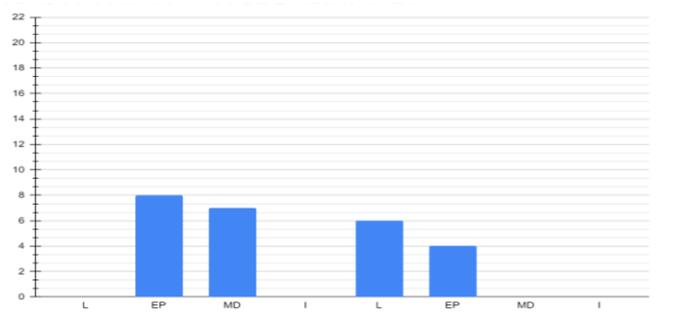


Fuente: Elaboración propia

Aquí se puede observar que el alumno M1 se mantiene en MD por las primeras 3 sesiones y en EP por las siguientes 4 sesiones y sube su nivel a L en las siguientes y últimas 3 sesiones. Posteriormente se observa que el alumno H5 se mantiene en MD por las primeras 6 sesiones y en EP 3 en las siguientes sesiones y en la última sesión sube a L. Por último, el alumno M9 se mantiene en MD en la 1ª sesión y en EP por las siguientes 4 sesiones, sube de nivel a L en 1 sesión y vuelve a MD en la subsiguiente sesión y en nuevamente sube a L en 3 últimas sesiones.

A continuación, se presentan comparativamente los resultados de las evaluaciones obtenidas antes y después de la intervención pedagógica.

Figura 4. Resultados comparativos de las evaluaciones



Fuente: Elaboración propia.

Primeramente, se tiene que el número de alumnos disminuyó de un 68.1% (15 alumnos) a un 45.4% (10 alumnos). Sin embargo, hay un brinco significativo, positivamente ascendente en los niveles de logro “LOGRADO, EN PROCESO y MUESTRA DIFICULTAD”.

Además, es de suma importancia destacar como en la evaluación final o post test se tuvo un aumento significativo, esto debido a la intervención pedagógica llevada con el objetivo principal de desarrollar el pensamiento creativo, al realizar acciones efectivas y variadas para la implementación de jugadas de iniciación deportiva.

Como se mencionó anteriormente, el ausentismo fue el principal reto para esta aplicación, no hay una situación exacta referida o comprobada por la que los alumnos faltan a la escuela, y aunque hubo motivación por parte la de docente y de los participantes, las situaciones que viven los alumnos en casa rebasan el control en este tema.

## CONCLUSIONES

El objetivo general de la presente investigación fue implementar una estrategia de intervención didáctica para desarrollar en los alumnos de 5º grado de primaria la creatividad mediante juegos de mesa en clases de educación física, para el mejoramiento de su desempeño en juegos de iniciación deportiva.

Pudimos observar un avance significativo en los alumnos después de la intervención realizada. El progreso fue favorable para todos los participantes además de ser recreativo. Para explicar mejor esta situación, me basé en la taxonomía de la conducta formulada por Ribes y López (1985), sustitutivo referencial, ya que esta dice que el individuo media la relación que tiene con un evento específico a través de una respuesta convencional, es decir, que el alumno actúa con congruencia, y es extra situacional, porque este actuar congruente le funciona en dos situaciones diferentes, se desliga de una situación para ligarse a otra diferente. Una característica esencial de esta taxonomía es el lenguaje, debe desarrollarse la lingüística, y esto fue observable mediante el lenguaje corporal, pero antes hubo acuerdos verbales de jugadas, elaborando estrategias de juego para su victoria.

Al iniciar el presente trabajo nos planteamos la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo desarrollar el pensamiento creativo a través de la clase de educación física?, la respuesta fue mediante la aplicación de circuitos de juegos de mesa en clases de educación física. Se pudo apreciar que las actividades realizadas permitieron desarrollar en los alumnos la conducta creativa, esto fue registrado y comparado estadísticamente, tal como se pudo apreciar en el capítulo tres de esta tesis.

La transferencia del conocimiento me permitió mejorar el discurso didáctico, es decir, el argumento de cómo sucede este proceso y sobre todo describir lo observable. De tal forma, que no solo se quedó en la práctica en donde el alumno repite y repite conductas motrices erróneas, sino que va más allá, permite que el alumno reflexione su actuar y lo puede aplicar en situaciones de juego de iniciación deportiva.

Al haber resuelto favorablemente esta pregunta de investigación aquí planteada, también se puede considerar que se confirma mi hipótesis: Si el niño participa efectivamente en

juegos de mesa variados, entonces jugará creativamente en las sesiones de EF (juego pase 5). En relación se puede señalar que efectivamente los alumnos lograron desarrollar sus jugadas con creatividad al emplear la variabilidad, como lo plantea Emilio Ribes.

Ahora bien, la principal dificultad que se presentó en la aplicación de la intervención pedagógica fue, encontrar una escuela que me brindara el espacio, el tiempo y el grupo para aplicarlo, ya que en la escuela donde surge la problemática, por motivos internos no se pudo aplicar. sin embargo, la problemática se presenta en cualquier escuela, por lo que se considera una aplicación exitosa.

La maestría me permitió tener una visión diferente a mi práctica docente, cambiar la ideología que dice que “en la clase de educación física no se piensa”. Al implementar y trabajar las habilidades del pensamiento, mediante este enfoque interconductual, puedo confirmar de manera tangible, que en esta materia está presente las habilidades del pensamiento y que se pueden trabajar y desarrollar mediante la intervención pedagógica.

En mi práctica docente antes de la maestría, pude detectar varias áreas de oportunidad donde los alumnos mostraron deficiencia en su potencial debido a mi falta de conocimiento para motivarlos a desarrollarla, había situación que yo observaba que requieren de atención inmediata, sin embargo, no podía atender estas situaciones por falta de conocimientos. La maestría me ha ayudado a ser más reflexiva en cuanto a mi actuar como docente, me ha dado herramientas para realizar acciones que ayuden al estudiante desarrollarse plenamente, pero sobre todo a dirigir mi esfuerzo para mejorar mis estrategias de trabajo y apoyar al escolar a transitar efectivamente hacia su aprendizaje y alcanzar los objetivos de formación.

Cabe mencionar que uno de los principales temas que se relacionan con el pensamiento creativo, es el pensamiento estratégico. Durante la aplicación de este proyecto en repetidas ocasiones se mencionó al alumno “elabora una estrategia de juego”, para elaborar esto debía tener desarrollado su pensamiento creativo para después desarrollar su pensamiento estratégico, en planes y programas 2022 NEM en los proceso de desarrollo de aprendizajes (PDA), en primaria, viene marcado en contenido el “pensamiento lúdico, divergente y estratégico”, primeramente pone en práctica la

creatividad (1º y 2º año), después menciona que el alumno debe diseñar estrategias para atender situaciones o resolver problemas que se presentan durante el juego (3º y 4º año)', para por último, cambiar el contenido por "pensamiento lúdico, estratégico y creativo", es decir, prioriza el pensamiento estratégico en los últimos grados de este nivel (5º y 6º año).

La importancia de desarrollar el pensamiento estratégico se basa en que el alumno debe de realizar una serie de interacciones cognitivas y sociales complejas para sobrevivir o destacar en un ambiente difícil, incluida la capacidad para encontrar conflictos y, por ende, proponer soluciones a las problemáticas. Como parte de nuestra evolución, es indispensable considerar el valor de esta habilidad y categorizándola como una "habilidad superior", ya que para que esta se lleve a cabo debe de dominar algunas, si no es que todas, las habilidades del pensamiento básicas. Por ejemplo, todas las tareas físicas requieren de un plan, pero, para trabajar eficazmente se requieren de una designación de roles, estos roles otorgan una jerarquización dentro de un grupo, de acuerdo con las aptitudes de los individuos involucrados, aunado a esto, otra cosa que es muy importante son los recursos, el alumno debe de organizar o adecuar para su implementación, el alumno debe de visualizar su técnica de manejo y antes de probarla, debe valorar si es funcional o no. Pero es en su paso por la educación básica, que el alumno debe de adquirir la experiencia mediante el juego, para que al egresar cuente con el conocimiento técnico, táctico, académico y experiencial para resolver problemas con éxito, por medio de un pensamiento estratégico, de un plan de actuación eficaz. Sin duda alguna, es educación física la materia idónea para desarrollar este pensamiento.

A partir del trabajo realizado es posible establecer como futuras líneas de investigación Para el nivel de secundaria, pues el contenido continúa como "pensamiento lúdico, estratégico y creativo" y marca que se debe trabajar la estrategia antes que la creatividad. Pero ¿por qué este cambio?, ¿será que la creatividad realmente está íntimamente ligada al pensamiento estratégico?, ¿de qué manera se trabaja el pensamiento estratégico en educación física?, ¿será que se puede desarrollar el pensamiento estratégico mediante la transferencia del conocimiento?, ¿habrá un comportamiento estratégico, similar al comportamiento creativo? y ¿qué los diferencia?

Sin duda alguna son preguntas que se deben esclarecer en la trayectoria del doctorado.



## Referencias

Alcaraz R. (2023). *La Creatividad como una Habilidad del Pensamiento para el Aprendizaje de Fracciones en Alumnos de Sexto grado de Primaria*. UPN: Tesis de titulación de maestría.

Aristóteles. (1978). *Acerca del alma*. España: Gredos.

Bueno, R. (2008). *El comportamiento inteligente: La visión interconductual*. Cultura. Asociación de docentes de la Universidad de San Martín de Porres, 22 (95), 1-603. Recuperado de <https://www.revistacultura.com.pe/portfolio-item/cultura-22/>

Campiran, Guevara, Sánchez (2000). *Habilidades de pensamiento crítico y creativo*, Universidad Venezuela, Cap. 3, p. 45-58

Cañas-Encinas, M., Pinedo-González R., y García-Martín N., 2021, La promoción y la enseñanza de las habilidades del pensamiento profundo y visibles en las sesiones de Educación Física en Educación Primaria. Retos 41: nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, 387-398.

Clínica Mayo (2021). Obesidad. Consultado el 12 de enero de 2021, en: <https://www.mayoclinic.org/es-es/diseases-conditions/obesity/diagnosis-treatment/drc-20375749>

Encuesta Nacional de Salud y Nutrición, 2018. Consultado el 11 de enero de 2021, en [https://ensanut.insp.mx/encuestas/ensanut2018/doctos/informes/ensanut\\_2018\\_presentacion\\_resultados.pdf](https://ensanut.insp.mx/encuestas/ensanut2018/doctos/informes/ensanut_2018_presentacion_resultados.pdf)

Esquivias, M. T. (2004). *Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones*. Revista Digital Universitaria. 5 (1), 1-17.

GOBIERNO DE MÉXICO. *El estrés y tu salud*  
<https://www.gob.mx/issste/articulos/el-estres-y-tu-salud?idiom=es>

INEGI (2022). *Módulo de práctica deportiva y ejercicio físico (moprade)*. <https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2023/moprade/moprade2022.pdfm>

INEGI, *Principales causas de mortalidad*, consultado el 13 de enero de 2021, en: <https://www.inegi.org.mx/programas/mortalidad/>

Irigoyen, J., Jiménez, M. y Acuña, K. (2004). *Evaluación del ejercicio instruccional en la enseñanza universitaria*. En: Enseñanza e Investigación Psicológica. Vol. 9, Núm. 2, 293-302.

Mares, G. & Guevara, Y. (2004). *Propuesta para analizar la práctica educativa durante la enseñanza de las ciencias naturales en educación primaria*. En Irigoyen, J. & Jiménez, Y. Análisis funcional del comportamiento y educación. pp. 11-36. Sonora, México. Universidad de Sonora

Mares, G. & Guevara, Y. (2004). *Propuesta para analizar la práctica educativa durante la enseñanza de las ciencias naturales en educación primaria*. En Irigoyen, J. & Jiménez, Y. Análisis funcional del comportamiento y educación. pp. 11-36. Sonora, México. Universidad de Sonora

Mares, G. (2000). *La transferencia desde una perspectiva interconductual*. Desarrollo de competencias sustitutivas. Disertación doctoral inédita no publicada, Universidad Nacional Autónoma de México, México.

Mares, G. (2009). *Maneras de leer que promueven el aprendizaje y su transferencia*. Universidad Nacional Autónoma de México, México

Martínez, N. & Fracchia, C (2020). *Competencia y creatividad: una experiencia en la elaboración de Juegos de mesa en colegios secundarios*. Universidad Nacional de Comahue. pp. 75-83

Norma Oficial Mexicana NOM-174-SSA1-1998 *Para el manejo integral de la obesidad*. <http://www.economia-noms.gob.mx/normas/noms/2000/174ssa1.pdf>

Organización Mundial de la Salud (OMS), *Obesidad y sobrepeso*. Consultado el 11 de enero de 2021, en: <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/obesity-and-overweight>

Pérez, M., Suárez, C., & Suri, G. (2014). *La creatividad motriz en las clases de Educación Física*. Obtenido de EF Deportes: [http://m.efdeportes.com/articulo/la\\_creatividad\\_motriz\\_en\\_las\\_clases\\_de\\_educacion\\_fisica/127](http://m.efdeportes.com/articulo/la_creatividad_motriz_en_las_clases_de_educacion_fisica/127)

Real Academia Española. (2017). Crear. Obtenido de *Diccionario de la Real Academia Española*: <https://dle.rae.es/?id=BD1roaf>

Ribes, E. y López, F. (1985). *Teoría de la conducta*. México: Trillas.

Ribes, E. (2002). *Psicología del aprendizaje*. México. Manual Moderno.

Ribes, E. (2022). “Ingenio”: una habilidad del pensamiento. Comunicado personal. *didácticas y sugerencias de evaluación*. México. Secretaría de Educación Pública.

Secretaría de Educación Pública, (SEP, 2022). *Plan de Estudios de la Educación Básica*. México. Secretaría de Educación Pública. México.

Secretaría de Educación Pública, (SEP, 2022, p. 8). *Estrategia Nacional de Formación Continua 2022*. Marco Normativo, México

Secretaría de Educación Pública, SEP. (2021) *Obesidad y sobrepeso*. Menos kilos, más vida <https://www.gob.mx/profeco/documentos/obesidad-y-sobrepeso-menos-kilos-mas-vida>

Secretaría de Educación Pública (SEP, 2017). *Aprendizajes clave para la educación integral. Educación física. Educación básica. Plan y Programas de estudios, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación*. México

Secretaría de Economía (2021). Seminario “*Sobrepeso obesidad y diabetes: efectos sobre la competitividad del país*”. Consultado el 13 de enero de 2021, en: <https://www.gob.mx/se/articulos/la-situacion-de-sobrepeso-obesidad-y-diabetes-ha-provocado-emergencia-economica-nacional?idiom=es>

UNESCO. *Sistema de Información de Tendencias Educativas en América Latina*. <http://www.siteal.iipe.unesco.org>

Varela, J. (2008). *Conceptos básicos de interconductismo*. México: AutismoABA.org

Varela, J (2014). *La transferencia del conocimiento: resto de la institución educativa*. En: Creative Commons. Pp. 1-14

## Anexo 1

Descripción	Nivel de logro del juego "Pase 5"			
	L = Logrado	EP= En proceso	MD= Muestra Dificultad	I= Insuficiente
<p><b>Efectivo</b></p> <p>La respuesta al aplicarse debe ser eficaz</p> <p>El alumno debe identificar el problema</p> <p>El alumno debe de diseñar soluciones a la problemática</p> <p>El pensamiento del alumno debe mostrarse flexible a los cambios</p>	La solución al reto ha permitido dar una <b>respuesta convincente</b> .	La solución al reto ha permitido dar una solución al reto en algunas jugadas.	La solución al reto ha permitido dar una solución al reto en pocas jugadas.	La solución al reto ha sido elaborado pero sin ser completado de manera convincente o no ha sido completado
	El alumno rápidamente <b>identifica los componentes del juego</b> y los usa a su favor	El alumno identifica los componentes del juego y los usa a su favor.	El alumno tarda en identificar los componentes del juego y los usa a su favor.	El alumno no identifica los componentes del juego y los usa a su favor.
	El alumno rápidamente <b>diseña jugadas</b> que le permite dar solución al reto.	El alumno diseña jugadas que le permite dar solución al reto.	El alumno tarda en diseñar jugadas que le permite dar solución al reto.	El alumno no diseña jugadas que le permitan dar solución al reto.
	El alumno muestra nuevas conexiones en sus ideas que hacen que las jugadas sean <b>flexibles</b> , es decir, no se ata a una sola jugada, la puede cambiar o modificar constantemente.	El alumno muestra algunas conexiones en sus ideas que hacen que las jugadas sean <b>flexibles</b> , es decir, no se ata a una sola jugada, la puede cambiar o modificar constantemente.	El alumno muestra pocas conexiones en sus ideas que hacen que las jugadas sean <b>flexibles</b> , es decir, no se ata a una sola jugada, la puede cambiar o modificar constantemente.	El alumno no muestra conexiones en sus ideas que hacen que las jugadas sean <b>flexibles</b> , es decir, no se ata a una sola jugada, la puede cambiar o modificar constantemente.
<p><b>Variado</b></p> <p>El alumno debe de generar diversas soluciones</p> <p>El alumno debe generar ideas originales y nuevas</p> <p>El alumno debe de responder con velocidad</p>	El trabajo muestra una gran <b>cantidad de ideas</b> que no se repiten.	El trabajo muestra algunas ideas que no se repiten.	El trabajo muestra con dificultad algunas ideas que no se repiten.	El trabajo no muestra ideas que se repiten.
	El alumno genera una gran cantidad de <b>ideas novedosas</b>	El alumno genera algunas ideas novedosas	El alumno genera con dificultad algunas ideas novedosas	El alumno no genera ideas novedosas
	<b>La velocidad de reacción</b> es extraordinariamente rápida	La velocidad de reacción es muy rápida	La velocidad de reacción es rápida	La velocidad de reacción le es lenta
<p><b>Actuación motriz</b></p> <p>Técnica de pase</p> <p>Precisión del pase</p> <p>Recepción del balón</p> <p>Comunicación y cooperación</p> <p>Actitud y participación</p>	El estudiante ejecuta el pase o lanzamientos con una técnica impecable, utilizando la parte superior del cuerpo y una postura adecuada.	El estudiante ejecuta el pase o lanzamientos con una técnica aceptable, aunque puede mejorar la precisión y la fuerza.	El estudiante presenta dificultades para ejecutar correctamente la técnica de pase o el lanzamiento, ya sea por falta de precisión, fuerza o postura incorrecta.	El estudiante no realiza ninguna acción motriz, se queda inerte en una zona, sin desplazarse, ni saber cómo reaccionar al pasarle la pelota
	El estudiante logra pasar el balón con precisión, a la zona deseada y al compañero indicado en todas las ocasiones.	El estudiante logra pasar el balón con cierta precisión, pero en algunas ocasiones no llega a la zona deseada o al compañero indicado.	El estudiante tiene dificultades para pasar el balón con precisión, ya sea por errores constantes en la dirección o en el objetivo.	El estudiante no logra pasar el balón con precisión, comete errores en la dirección o en el objetivo.
	El estudiante recibe el balón de manera correcta manteniendo la posesión sin problemas.	El estudiante recibe el balón de manera aceptable, aunque en alguna ocasión puede tener dificultades para controlarlo o mantener la posesión.	El estudiante muestra dificultades para recibir el balón de manera adecuada, perdiendo el control o la posesión en la mayoría de los casos	El estudiante no realiza movimientos para cazar el balón y se queda inerte
	El estudiante se comunica eficientemente con sus compañeros durante el ejercicio, realizando pases precisos y manteniendo una actitud colaborativa.	El estudiante se comunica de manera aceptable con sus compañeros, aunque en algunas ocasiones puede mejorar la precisión de los pases o la colaboración en el juego.	El estudiante tiene dificultades para comunicarse y cooperar con sus compañeros durante el ejercicio, afectando la ejecución de los pases y la dinámica de juego.	El estudiante al recibir la pelota opta por entregar de manera voluntaria al equipo contrario, se niega a jugar con sus compañeros y a realizar el pase hacia su equipo.
	El estudiante muestra una actitud positiva, participa activamente y demuestra interés en mejorar sus habilidades de pase y recepción impecable, controlando	El estudiante muestra una actitud aceptable, participando en el ejercicio y mostrando cierto interés en mejorar sus habilidades.	El estudiante tiene una actitud negativa o apática, mostrando poco interés y participación durante el ejercicio.	El estudiante se niega a participar en el juego, opta por estar sentado mirando el juego.