

## 02 - INTERDISCIPLINARIEDAD DE LA EDUCACIÓN FÍSICA A LA GEOGRAFÍA PARA MEJORAR LA ADQUISICIÓN DE LOS APRENDIZAJES EN ALUMNOS DE CUARTO GRADO DE PRIMARIA.

PhD. JARED SAID GONZÁLEZ GARCÍA  
PhD. RICARDO FÉLIX INGUANZO  
est. SALVADOR KARIM MARTÍNEZ RAMÍREZ

Benemérita Escuela Normal "Manuel Ávila Camacho", Zacatecas, Zac. México.

doi: 10.16887/92.a3.02

### **Abstract.**

This academic work shows that currently the isolated teaching by teachers regarding each of the contents that the different training fields in basic education have, have been exceeded by the tastes and interests of the students, which is why there is a wide demotivation and therefore, a high educational lag on their part.

With the intention of preventing the above and through interdisciplinarity from the field of Physical Education, it seeks to innovate and facilitate the teaching-learning processes of students. For this reason, it is important that students who are in their academic training, pursuing a degree in Physical Education, know educational interdisciplinarity, and put it into practice constantly in each of their professional internships that they are carrying out in the grades of 4th grade, being opportune that from their classes they pay him to the training field of Geography for this grade, proposing in a schematic way, a series of motor games, using the latter as the main methodological and interdisciplinary approach, to achieve a teamwork, allowing teaching in the playground to be more attractive, interesting and effective for students than inside the classroom.

### **Keywords.**

Interdisciplinarity, learning, training fields, Physical Education

### **Resumen.**

Este trabajo académico muestra que en la actualidad la enseñanza aislada por parte de los docentes respecto a cada uno de los contenidos que poseen los distintos campos formativos en la educación básica, han quedado rebasados por los gustos e intereses de los alumnos, razón por la cual existe una amplia desmotivación y por ende, un alto rezago educativo por parte de los mismos.

Con la intención de prevenir lo anterior y mediante la interdisciplinaria desde el campo de la Educación Física, se busca innovar y facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje de los alumnos. Por tal motivo es importante que los estudiantes que se encuentran en su formación académica, cursando la Licenciatura en Educación Física conozcan la interdisciplinaria educativa, y la pongan en práctica de manera constante en cada una de sus jornadas de prácticas profesionales que se encuentran realizando en los grados de 4º de primaria, siendo oportuno que desde sus clases que realizan le abonen al campo formativo de la Geografía para este grado, proponiendo de manera esquemática, una serie de juegos motrices, utilizando este último como principal planteamiento metodológico e interdisciplinario, para lograr un trabajo en equipo, permitiendo que la enseñanza en el patio pueda ser más atractiva, interesante y efectiva para los alumnos que dentro del aula.

### **Palabras clave.**

Interdisciplinaria, aprendizaje, campos formativos, Educación Física

**Resumo.**

Este trabalho acadêmico mostra que atualmente o ensino isolado por parte dos professores relativamente a cada um dos conteúdos que as diferentes áreas de formação no ensino básico têm, tem sido ultrapassado pelos gostos e interesses dos alunos, razão pela qual existe uma grande desmotivação e, portanto, uma alta defasagem educacional de sua parte.

Com o intuito de prevenir o exposto e por meio da interdisciplinaridade do campo da Educação Física, busca inovar e facilitar os processos de ensino-aprendizagem dos alunos. Por isso, é importante que os alunos que estão em sua formação acadêmica, cursando a licenciatura em Educação Física, conheçam a interdisciplinaridade educacional e a coloquem em prática constantemente em cada um de seus estágios profissionais que estão realizando nas séries da 4ª série. , sendo oportuno que a partir das suas aulas o paguem ao campo de formação da Geografia para este ano, propondo de forma esquemática, uma série de jogos motorizados, utilizando estes últimos como principal abordagem metodológica e interdisciplinar, para conseguir um trabalho em equipa, permitindo o ensino no recreio para ser mais atraente, interessante e eficaz para os alunos do que dentro da sala de aula.

**Palavras chave.**

Interdisciplinaridade, aprendizagem, campos de formação, Educação Física

**Introducción.**

En la actualidad los procesos de enseñanza-aprendizaje en áreas como la Educación Física, deben desarrollarse en un espacio que incorpore la combinación de enfoques de distintas ciencias sobre un mismo objeto, por lo que se ha optado utilizar la interdisciplinariedad como un medio para crear enfoques integradores entre los distintos campos formativos que componen los distintos currículos de la educación básica.

Respecto al concepto de interdisciplinariedad y de acuerdo con a Kaplan (1992, citado en García, 2011) éste es entendido como uno de los campos de la innovación educativa que supone colaboración entre especialistas para poder romper las rígidas líneas divisorias de los campos formativos. Por lo que el docente del siglo XXI debe estar preparado para enfrentar múltiples retos y exigencias relacionando unas disciplinas con otras, ya no basta con transmitir conocimientos curriculares al alumnado; hoy en día unas de las primicias en la educación es la motivación, para captar su atención y que tengan la satisfacción de sentirse realizados mediante la construcción de su propio aprendizaje.

Tal y como establece Martín, E., & Zapata, J. (2013) el campo formativo de la Educación Física resulta sumamente atractivo en este principio interdisciplinar por las bondades que brinda, ya que es un espacio en donde gracias a sus objetivos y contenidos, se pone de manifiesto muy fácilmente la motivación, el interés, la curiosidad y la diversión.

De acuerdo con la Secretaría de Educación Pública (SEP, 2017) el campo formativo de Geografía en la educación básica para el 4º año del nivel primaria en México, contribuye a que los alumnos se reconozcan como parte del espacio en el que se desenvuelven y desarrollen habilidades. Abordando como tema principal el “espacio geográfico” en donde el aprendizaje esperado consiste en que el alumno reconozca la extensión territorial de México y las entidades federativas que lo integran, posteriormente las “representaciones del espacio geográfico” que tiene como aprendizaje esperado reconocer la utilidad de los mapas para obtener y conocer información acerca del territorio nacional. De acuerdo con Delgado (1991) la Educación Física en este aspecto será utilizada como técnica de enseñanza al emplear el juego motor como su método principal de transferencia al aprendizaje, ya que este según Navarro, V. (2009) es un fenómeno que se promueve a través de la variabilidad en la presentación de las prácticas y del análisis reflexivo de las situaciones, permitiendo a los alumnos

actuar sobre su entorno, ya que las tareas ahí realizadas no son cerradas y provocan adaptación de las conductas motrices, de manera que supone un fuerte incentivo de curiosidad, satisfacción e interés.

El objetivo de dicha investigación es presentar cinco juegos motores interdisciplinarios al campo formativo de la Geografía correspondiente al 4º grado de primaria para que estos incidan en la reflexión y posteriormente en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes en formación pertenecientes a la Licenciatura en Educación Física, y que una vez ya como profesionistas sean capaces de generar y proponer de manera autónoma diversas técnicas de enseñanza, que sean mayormente emotivas y de interés, para facilitar la adquisición del conocimiento y comprensión por parte de cada uno de los alumnos a su cargo, sobre los distintos campos formativos correspondientes al grado que impartirán sus clases, todo esto abordado desde el campo de la Educación Física.

### **Metodología.**

De acuerdo con Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Pilar Baptista, (2010) la presente investigación es de tipo descriptivo ya que busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice, para llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Para lograr lo anterior se realizará una investigación documental basada en conocimientos ciertos y fundamentados, ya que en su mayoría son estudios o proyectos a realizar, con propuestas concretas y soluciones reales. El Docente titular tuvo la encomienda como primer momento realizar el planteamiento del problema, identificando el objeto de estudio y dando a conocer este trabajo mediante una clase magistral dentro del aula de clases, emitiendo a los estudiantes en formación, información conceptual específica para el conocimiento teórico del mismo y posteriormente como segundo momento lo práctico, realizado en la cancha de básquetbol y/o aulas amplias de la institución, en donde se plantearon respuestas tentativas como hipótesis para llevar a cabo los juegos motrices que se muestran más adelante y que fueron utilizados para ejemplificar el abordaje de los aprendizajes esperados respecto a los contenidos que alberga el campo formativo de la Geografía en 4º grado de primaria.

### **Muestra.**

El universo de la Benemérita Escuela Normal “Manuel Ávila Camacho” ubicada en la capital del estado de Zacatecas, México y en la cual se llevó a cabo esta investigación, maneja el programa educativo de Licenciatura en Educación Física, impartida en turno matutino y la cual alberga un total de 78 de estudiantes. Utilizamos como muestra para dicha investigación un total de 18 estudiantes (7 mujeres y 11 hombres) mismos que cursan el 4to. semestre grupo “A” de esta misma Licenciatura y que constituyen el 23.07% del total de la población estudiantil, con edades comprendidas entre los 20 y 21 años, dicho grupo se encuentra en la fase intensiva de sus prácticas profesionales en escuelas de educación básica ubicadas en distintos municipios del estado de Zacatecas, todos practicando específicamente en los grados de 4to. de primaria, , siendo esta es la razón principal por la que fueron seleccionados para realizar a esta investigación.


### **Resultados.**

Se obtuvo con éxito un gran interés, aceptación y participación por parte de los 18 estudiantes en formación, tanto en abordaje teórico del tema como primer momento y posteriormente la realización de su puesta en práctica de cada uno de los juegos motrices anteriormente descritos, en donde por parte de algunos participantes hubo mejor comprensión de lo que era la interdisciplinariedad en este segundo momento, y qué también fue aquí en donde se pusieron de manifiesto múltiples propuestas

y variantes de cada juego motriz presentado por parte de algunos de ellos, incluso, de cómo abordar otros campos formativos distintos al de la Geografía desde la clase de Educación Física. Comprobando y verificando de esta manera sobre el razonamiento y conocimiento adquirido de cada uno de los docentes en formación, aportándoles una opción más para dar respuesta y cumplimiento de manera oportuna a las demandas que exigen los campos formativos y el alumnado actual al que va dirigido la adquisición del conocimiento.

A continuación, se muestran los juegos motrices propuestos a los docentes en formación para abordar el campo formativo de Geografía en el 4º grado de primaria, mismos que les fueron explicados de manera teórica primeramente y posteriormente puestos en práctica en el aula y patio de la institución.

La actividad siguiente, busca el análisis del espacio geográfico, de modo que el alumno reconozca la extensión territorial de México y las entidades que lo integran, tal y como lo señala el aprendizaje esperado para 4to de primaria en el eje “Análisis espacial y cartografía”. Al ser un juego tradicional se vuelve altamente significativo para el estudiante y al tener un factor de socialización promueve el aprendizaje en conjunto y la sana competencia.

<p><b>JUEGO:</b> Alto Geográfico</p>	<p><b>INTERDISCIPLINARIEDAD:</b> Geografía</p>
<p><b>DESCRIPCIÓN:</b> Se dibuja un círculo grande, uno más chico en medio y se divide en varias partes. Se escribe el nombre de cada estado de la República mexicana. En el círculo de en medio ponen Alto o Stop. Uno pone un pie en donde puso su estado. Deberán elegir a una persona que dirá: "Declaro la guerra en nombre de mi peor enemigo que es... (Monterrey)" (Capital del estado de Coahuila). El niño con ese nombre, debe pisar el círculo más chico y decir "Alto o Stop", luego todos corren lo más que puedan. Al escuchar al compañero que grita Alto o Stop, se detiene el que dijo "Alto o Stop" escogerá a un niño (a) parado fuera del círculo y deberá decir cuántos pasos tiene que dar para llegar hasta el compañero, si adivina la cantidad para llegar al niño(a) más cercano, se le pone un punto en la parte del círculo que le corresponde. Si no llega, se le pone al que no llegó con los pasos. Quien lleve cinco puntos, se le pone un cartelito en su nombre entre todos. (Incluir 2 o más niños en una casilla si el grupo es grande.)</p>	
<p><b>IMAGEN:</b></p> 	
<p><b>ESTRATEGIA DIDÁCTICA:</b> Juego tradicional.</p>	<p><b>RECURSOS:</b> Gises.</p>

**Fuente:** Elaboración propia

Las lunetas territoriales es una introducción a las representaciones del espacio geográfico, en donde el alumno es capaz de reconocer la utilidad de los mapas para obtener y conocer información acerca del territorio nacional. El factor clave en esta actividad es la conversión de un mapa común y corriente


a una manta que no se asemeja, pero que cumple esta función, haciendo más ameno el aprendizaje a su vez que existe el movimiento.

<p><b>JUEGO:</b> Lunetas Territoriales</p>	<p><b>INTERDISCIPLINARIEDAD:</b> Geografía</p>																								
<p><b>DESCRIPCIÓN:</b> Se dividirá el grupo por parejas (Mixtas). Posteriormente se le asigna a cada pareja un tapete de colores para ubicarlo en el suelo y junto al tablero indicador de tareas, un miembro de la pareja será quien cumplirá con las acciones en el tapete, el otro miembro estará a cargo de indicar y de indicarle a su compañero los movimientos a generar (pie o mano, izquierdo o derecho, color en el que el alumno tendrá que colocar la extremidad indicada), dependiendo de la posición que se encuentra en el círculo y color indicado, de modo que coloque su extremidad en la posición de un nombre de algún: estado, capital, municipio o comunidades de la Federación Mexicana.</p> <p><b>Objetivo:</b> Dependiendo de la habilidad motriz de cada uno de los alumnos, podrán participar tres miembros por tapete al mismo tiempo.</p>																									
<p style="text-align: center;"><b>ESQUEMA:</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <table border="1" data-bbox="519 913 747 1207"> <tr><td>Q</td><td>P</td><td>M</td><td>A</td></tr> <tr><td>H</td><td>S</td><td>O</td><td>Z</td></tr> <tr><td>V</td><td>G</td><td>B</td><td>R</td></tr> <tr><td>I</td><td>U</td><td>L</td><td>T</td></tr> <tr><td>C</td><td>Y</td><td>D</td><td>N</td></tr> <tr><td>E</td><td>J</td><td>F</td><td>K</td></tr> </table>  </div>		Q	P	M	A	H	S	O	Z	V	G	B	R	I	U	L	T	C	Y	D	N	E	J	F	K
Q	P	M	A																						
H	S	O	Z																						
V	G	B	R																						
I	U	L	T																						
C	Y	D	N																						
E	J	F	K																						
<p><b>ESTRATEGIA DIDÁCTICA:</b> Juego modificado.</p>	<p><b>CURSOS:</b> Manta, círculos de cartulina (con marcador o plumón, tijeras, pegamento)</p>																								

**Fuente:** Elaboración propia

El Construye México, es una actividad que sigue atendiendo la importancia que tienen los mapas y el reconocimiento de nuestras entidades federativas, de este modo se atiende los requerimientos curriculares, se promueve la participación activa del estudiante y sobre todo el trabajo cooperativo con enfoque en un fin en común.

<p><b>JUEGO:</b> Construye México</p>	<p><b>INTERDISCIPLINARIEDAD:</b> Geografía</p>
---	--

<p><b>DESCRIPCIÓN:</b></p> <p>El grupo se dividirá en dos equipos (Mixtos) y con el mismo número de participantes, formados detrás de una línea señalada en el suelo. Frente a ellos a una distancia de 10 metros se colocan las marcas en donde se llevará a cabo la construcción territorial de la República Mexicana.</p> <p><b>Desarrollo:</b> El primer corredor de cada equipo corre a la orden del profesor, en el lugar que entra la marca tendrá que dejar su estado o el nombre respectivamente y posteriormente con el fin de concederle el derecho al correr el próximo jugador que está detrás de la línea de partida, hasta completar la República Mexicana. Posteriormente y en la sintonía de juego, se realizará la ubicación de los nombres respecto a cada estado. Si se equivoca algún participante en la colocación del nombre respecto a la correspondiente, su equipo podrá ayudarlo y orientarlo para hacerlo correctamente.</p>	
<p><b>OBJETIVO:</b></p>	
	
<p><b>ESTRATEGIA DIDÁCTICA:</b> Juego motor.</p>	<p><b>RECURSOS:</b> Carton, Papel cascaron, Conos de plastic</p>

**Fuente:** Elaboración propia

La siguiente actividad, busca otorgar una nueva perspectiva de la superficie terrestre, analizando la distribución del relieve y los problemas y desafíos que afronta la población a la hora de migrar. De este modo, el niño toma conciencia de su país, las divisiones que este mismo tiene y a su vez identifican qué es una frontera, para qué sirve y que funciones tiene.

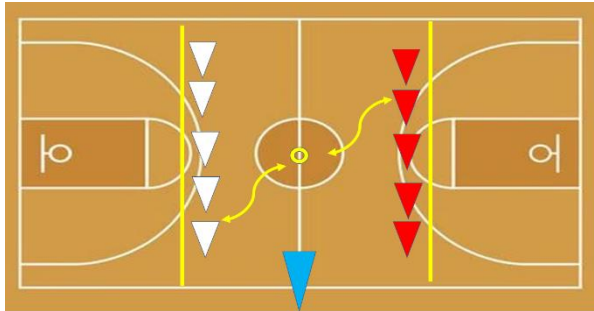
<p><b>JUEGO:</b> El vampiro fronterizo</p>	<p><b>INTERDISCIPLINARIEDAD:</b> Geografía</p>
--	--

<p><b>DESCRIPCIÓN:</b>                  NIVEL: “En nuestro país, entre cada estado (fronterizo) hay un vampiro que...                  ras. En cada extremo de la cancha se coloca un mapa, los alumnos deberán escoger...                  lugar en donde viven y gritarlo en voz alta al mismo tiempo, mientras el vampiro f...                  evitarles el paso al otro extremo de la cancha que sería el estado que gritaron. E...                  e puede mover a lo ancho de la cancha, buscando morder (tocar) a los demás. Si e...                  muerde nos unimos a él en la frontera. Al llegar al otro extremo, los alumnos es...                  nte estado que se encuentra a lado del que ya dijeron previamente. El objetivo es...                  los estados de la república sin que nos quedemos sin jugadores.                  NIVEL: Podemos integrar mapas de otros países, en donde necesitaremos...                  PORTE, para conseguirla debemos meter un balón en la canasta, si no lo logran...                  y buscar pasar sin ser atrapados, el que logre su pasaporte o visa pasa caminand...</p>	
<p><b>IMAGEN:</b></p> 	
<p><b>ESTRATEGIA DIDÁCTICA:</b>                  Juego de invasión</p>	<p><b>RECURSOS:</b>                  Mapas ampliados de la República mexicana</p>

**Fuente:** Elaboración propia

La siguiente actividad, busca que el alumno identifique características de cada estado de la república mexicana, atendiendo los procesos naturales y la biodiversidad, así como la interculturalidad de estos. De modo que el alumno desarrolla la capacidad de atención, de retención de información y a su vez ejecuta distintas habilidades motrices con el fin de cumplir la consigna.

<p><b>JUEGO:</b>                  Gánale el estado</p>	<p><b>INTERDISCIPLINARIEDAD:</b>                  Geografía</p>
<p><b>DESCRIPCIÓN:</b>                  colocan dos equipos sentados frente a frente, a una distancia considerable y se coloca una pelota o un cono al centro.                  El docente hace distintas preguntas en base a los conocimientos de los alumnos, por ejemplo: “¿qué estado que empieza con Z?” Y un alumno de cada equipo grita la respuesta. Los alumnos de “ATECAS” estos deberán correr al centro por la pelota, y llevarla del lado de su equipo. Por lo tanto, no pueden ser tocados, si los toca el compañero contrario pierden el punto, al final de la línea que forman sus compañeros se queda con el punto.  <b>ANTES:</b>                  Se pide a los alumnos que propongan nuevas formas de hacer la actividad.</p>	

<b>JEMA:</b> 	
<b>ESTRATEGIA DIDÁCTICA:</b> Juego de persecución.	<b>RECURSOS:</b> Pelota de vinil y conos de plástico.

**Fuente:** Elaboración propia

### Discusión.

Gran parte de los docentes frente a grupo en educación básica tienen la percepción de que los distintos campos formativos que ellos desarrollan ante su alumnado, únicamente se pueden desarrollar y llevar a cabo dentro del aula, del mismo modo y de acuerdo con Cárcamo Oyarzun, J. (2012) se tiene la idea de que el docente en educación física únicamente transmite alegría y juega para generar hábitos de práctica de actividad física y/o desarrollar las habilidades y destrezas motrices de los alumnos, que son los principales embajadores de cómo tienen sedentarismo, de promover estilos de vida saludable en sentido a la alimentación, en velar por un correcto desarrollo psicológico y social, entre otras cosas... Sin embargo, no se le ha dado la importancia que el educador físico merece al trabajar un campo que es muy amplio y que puede coadyuvar en el alumnado a desarrollar más fácil y eficazmente la adquisición del conocimiento de otros campos formativos ajenos a éste, gracias a su componente lúdico y motivacional que se pone de manifiesto en cada clase, mediante la metodología de los juegos motores que es el principal medio de enseñanza y que siempre se emplea en la Educación Física.

### Conclusión.

El término de este trabajo ha llevado a realizar la siguiente conclusión que abarcará todo lo dicho hasta ahora, sin duda para que la interdisciplinariedad sea abordada desde la Educación Física hacia otros campos formativos de cualquier nivel educativo y que ésta sea de total eficacia, se debe comenzar primero por darles a conocer a los estudiantes durante su formación académica, la importancia, sus bondades, ¿qué es?, ¿para que sirve?, ¿cómo se hace?, y ¿cuándo se utiliza? la interdisciplinariedad educativa.

Lo anterior surgió como propuesta conjunta para que cada uno de los docentes catedráticos que imparten cursos en la Licenciatura en Educación Física de la escuela normal "Manuel Ávila Camacho", aborden en algún momento la interdisciplinariedad, ya que este aspecto no se encuentra como contenido en ninguna unidad de aprendizaje respecto a los cursos que componen la malla curricular de dicha Licenciatura.

Esto permitirá que una vez egresado el estudiante en formación ya insertado en el campo laboral de la Educación Física, tenga diversas alternativas de enseñanza a sus alumnos, englobando contenidos de distintos campos formativos, trayéndoles consigo experiencias más amplias, atractivas, interesantes, motivantes y significativas sobre los temas de estudio para cada uno de ellos, considerando que el juego motor es el principal método de enseñanza del educador físico y esta disciplina es una actividad holística que afecta de manera positiva a cada una de las



dimensiones del ser humano favoreciendo el desarrollo cognitivo, motor, afectivo y social, promoviendo a la vez estilos de vida saludable.

### Referencias.

Cárcamo Oyarzún, J. (2012). El profesor de Educación Física desde la perspectiva de los escolares. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 38(1), 105-119.

García, D. Z. (2011). ¿Contribuciones del área de educación física al desarrollo de las competencias básicas o interdisciplinariedad? *EmásF: revista digital de educación física*, (8), 59-73.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Pilar Baptista, L. (2010). Metodología de la investigación. México DF: McGraw Hill.

Martín, E., & Zapata, J. (2013). Fichero de juegos interdisciplinarios de Educación Física: su contribución a las Competencias Básicas. *Wanceulen. Sevilla*.

Navarro, V. (2009). *Investigación y juego motor en España*. Universitat de Lleida.

Salguero, A. R. C. (2009). La instrucción directa o la reproducción de modelos como metodología de enseñanza en el área de Educación física. *EmásF: revista digital de educación física*, (1), 4-14.

Secretaría de Educación Pública. (2017). *Aprendizajes clave para la educación integral. Plan y programas de estudio para la educación básica*. Recuperado de [http://www.aprendizajesclave.sep.gob.mx/descargables/APRENDIZAJES\\_CLAVE\\_PARA\\_LA\\_EDUCACION\\_INTEGRAL.pdf](http://www.aprendizajesclave.sep.gob.mx/descargables/APRENDIZAJES_CLAVE_PARA_LA_EDUCACION_INTEGRAL.pdf)