SOCIOMOTRICIDAD COMO MEDIADOR EN LA RESOLUCIÓN DE PSEUDOCONFLICTOS EN LA ESCUELA.

Oscar David Vega Leal

Francisco Javier Romero Salamanca

Facultad de Educación Física

Universidad Pedagógica Nacional

Bogotá D.C.

2025

SOCIOMOTRICIDAD COMO MEDIADOR EN LA RESOLUCIÓN DE PSEUDOCONFLICTOS EN LA ESCUELA.

Oscar David Vega Leal

Francisco Javier Romero Salamanca

Tutor: Ricardo Rubio García

Trabajo de grado para optar al título de profesional de Licenciatura en Educación Física

Facultad de Educación Física

Universidad Pedagógica Nacional

Bogotá D.C.

2025

ÍNDICE

1. Introducción 5

2. Propósito formativo 6

3. Justificación 8

4. Antecedentes 17

    4.1. Proyectos internacionales 18

    4.2. Proyectos nacionales 19

    4.3. Proyectos locales 20

    4.4. Sociomotricidad 21

    4.5. Juego 21

5. Marco Legal 23

6. Perspectiva educativa 27

    6.1. Enfoque humanístico - Ideal de ser humano 27

        6.1.1. Necesidades básicas 28

        6.1.2. Seguridad 29

        6.1.3. Pertenencia 29

        6.1.4. Reconocimiento 29

        6.1.5. Autorrealización 29

    6.2. Enfoque disciplinar 30

    6.3. Enfoque pedagógico 31

        6.3.1. Disonancia cognitiva 33

        6.3.2. Indagación 33

        6.3.3. Descubrimiento 33

7. Diseño de implementación 35
7.1. Planeación Curricular 35
7.1.1. Propósito formativo 35
7.1.2. Objetivo general 35
7.1.3. Objetivos específicos 36
7.1.4. Macrodiseño y microdiseño 37
7.2. Profundización de las unidades didácticas: 39
7.2.1. Desenvolviéndonos: 39
7.2.2. Observándonos: 40
7.2.3. Exteriorizando: 42
7.2.4. Logrémoslo juntos: 43
7.3. Evaluación: 44
8. Análisis de la experiencia 45
9. Anexos ..... **¡Error! Marcador no definido.**
9.1. Planeador de clase 51
9.2. Lista de cotejo 52
9.3. La rúbrica 53
9.4. La encuesta 54
9.4.1. Estadísticas de la encuesta 56
10. Referencias 57

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Proyectos Internacionales Base Para Los Antecedentes 18

Tabla 2 Proyectos Nacionales Base Para Los Antecedentes..... 19

Tabla 3 Proyectos Locales Base Para Los Antecedentes..... 20

Tabla 4 Tabla Base Para Planeaciones De Clase 51

Tabla 5 Lista De Cotejo (Utilizada En La Observación). 52

Tabla 6 Rubrica Constante En El Proceso Evaluativo 53

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 Pirámide De Las Necesidades Básicas De Abraham Maslow 28

Ilustración 2 Ilustración De Acción Motriz E Interacción Motriz..... 31

Ilustración 3 Etapas Del Estilo Divergente – Resolución De Problemas 33

Ilustración 4 Matriz Relacional De Los Enfoques..... 37

Ilustración 5 Primera Unidad Didáctica - Desenvolviéndonos..... 39

Ilustración 6 Segunda Unidad Didáctica – Observándonos 40

Ilustración 7 Tercera Unidad Didáctica - Exteriorizando 42

Ilustración 8 Cuarta Unidad Didáctica - Logrémoslo Juntos 43

Ilustración 9 Encuesta Creada Para Percepción De Estudiantes En La Clase 54

1. Introducción

Para el inicio y posterior desarrollo de este proyecto se tuvieron en cuenta las problemáticas abordadas desde la educación física en el primer ciclo de profundización del Proyecto Curricular de Licenciatura en Educación Física (PCLEF). Muchas de esas problemáticas a nivel de la escuela formal estaban relacionadas con las interacciones de los estudiantes y cómo aquellas incidían en su desenvolvimiento en clase, ya que creaban problemas interpersonales entre ellos, con sus maestros y su entorno, muchas veces esos problemas se resumían a diferencias de pensamiento, concepciones distintas, etc. Es por estas situaciones que se trae a la sociomotricidad planteada por el francés Pierre Parlebas, para que a través de sus diferentes elementos se pueda establecer una mejor interacción de los estudiantes en las clases de educación física mediante estrategias y demás actividades, logrando en cierta medida repercutir de manera positiva en las actitudes y resolución de conflictos tanto en la escuela como en la vida misma.

2. Propósito formativo

Este proyecto curricular pretende situar la sociomotricidad como una estrategia para aportar en la resolución de los pseudoconflictos interpersonales en el contexto escolar, nace a partir de una serie de ideas compartidas y pensadas en diferentes espacios académicos que son producto de unas prácticas educativas en medio de la educación formal al sur de la ciudad de Bogotá, en esas prácticas educativas realizadas en el primer ciclo de profundización se observó en los estudiantes métodos poco eficientes para la resolución de problemas interpersonales, recalcando el pseudoconflicto entre estudiantes durante las actividades desarrolladas en la clase, sea por ciertas interpretaciones en las acciones del otro o comunicación ineficiente.

Mediante situaciones que generen interacción motriz pretendemos apoyar a la resolución de pseudoconflictos entre los estudiantes, no como una solución dada y unas órdenes específicas sino mediante la conversación, los acuerdos, interpretación del contexto y acciones del otro, así como el entendimiento de las acciones propias para que puedan ser mediadas de la mejor manera posible en el espacio práctico o de manera extracurricular.

Para propiciar a los estudiantes situaciones en donde sea posible llegar a acuerdos mediante problemas es necesaria una dirección y un enfoque para no perder la intencionalidad del proyecto, acá es cuando entra la estrategia, en este caso específico en el contexto educacional, la estrategia pedagógica (una dirección de operaciones con la finalidad de formar y educar sujetos) y que mejor que combinar esta estrategia pedagógica con un concepto que nos genere las situaciones adecuadas para la

interacción social y así crear acuerdos y problemáticas para alcanzar objetivos, acá entra en juego la sociomotricidad.

3. Justificación

Situando el concepto de estrategia este se define como “el arte de dirigir las operaciones” (Sierra, 2007, p. 9), acá se encuentran dos componentes, una operación (ejecución de una acción), que es de carácter interventivo y, el arte, que trata de un conjunto de reglas y principios de carácter cognitivo (Brian J, 1995, como lo cita Sierra, 2007), a todo esto en conjunto se le da una dirección para conseguir un objetivo específico, pero esta estrategia está sujeta a cambios por su necesaria adaptación al entorno, un entorno cambiante, entonces, en teoría, se habla de la estrategia como direccionador previo de operaciones e intenciones propias del docente.

La estrategia es entonces una dirección flexible que, en su proceso de elaboración, el pasado, el presente y el futuro se encuentran inmersos por la importancia de la experiencia del creador para un correcto equilibrio entre pensamiento y acción (Mintzberg, 1995, como lo cita Sierra, 2007). Es en el campo de la estrategia donde surgen diferentes dinámicas para diferentes fines, varios de ellos están pensados en construir conocimiento, en resolver problemas, en crear pautas y, sobre todo, llegar a acuerdos, sin embargo, no se llega a los acuerdos de la noche a la mañana, debe de haber algo de por medio en los mismos, por ejemplo, la comunicación, la escucha, la interacción, entre otros.

Todos estos términos ayudan a evitar conflictos o aportan en la resolución de estos, pero, ¿Cómo? La protagonista es la comunicación, pero para que esta sea posible se requiere primero de una interacción, la interacción está percibida como un intercambio

mutuo de acciones entre individuos, esto incluye gestos, palabras e incluso ideas, que son plasmadas y materializadas a través del movimiento.

Entonces, en una situación específica, el intercambio de comportamientos es el primer paso para una interacción, estos comportamientos pueden surgir según el contexto, según la primera impresión o según el historial de intercambio comportamental que se tenga entre los sujetos, dichos intercambios se dan sí o sí en la sociedad y los sujetos son dependientes a estos intercambios, no es posible hacer parte de una sociedad si no existe interacción, pero el ideal es poder llevar buenas interacciones y esto se logra con la comunicación.

La comunicación, una mediadora para exteriorizar lo que se encuentra dentro de cada sujeto, ¿Qué es exactamente la comunicación y cómo funciona para llegar a acuerdos? Según Thompson (2008) la comunicación es un proceso en donde el emisor y el receptor logran una conexión en un contexto específico, esto les permite intercambiar ideas o significados que son claros y comprensibles para ambos. Entonces, la comunicación a nivel general será de importante utilidad en el campo de entendernos los unos con los otros por medio del habla, del escrito, de los signos y símbolos, de los gestos y las respuestas de los mismos, la comprensión entre sujetos es lo que permite esa conexión para dar paso a la comunicación.

Esta conexión puede ir acompañada de empatía, que es clave para la resolución de conflictos (pseudoconflictos específicamente), la empatía es la disposición que tiene

alguien para reconocer y comprender los sentimientos de una persona a través de sus manifestaciones corporales (Goleman, 1995, como lo cita Serrano y García, 2008). Para poder resolver una situación en donde hay un pseudoconflicto es necesario primero comprender el porqué de la situación, y esto no es posible si no se tiene la capacidad de comprender los sentimientos del otro, entonces, la empatía es un pilar fundamental para poder hacer algo al respecto, ya que no es posible una acción si primero no hay comprensión.

La comprensión de los sentimientos e ideas del otro permiten un entendimiento del por qué el otro actúa de cierta manera, e incluso, permite que haya un reflejo en él, entendiendo que el otro también siente y piensa, esta comprensión puede modificar nuestro accionar, fomentando un bienestar para los demás, en donde no hacemos ni tratamos al otro como no nos gustaría que nos trataran.

Los términos mencionados anteriormente están sujetos a la comunicación, este proceso es visible en todos los contextos, sobre todo en el contexto escolar donde el rol de emisor (el que expone ideas y significados) y el rol de receptor (el que las recibe) varía entre estudiantes y profesores, si nos vamos a un contexto incluso más específico, en las clases de Educación Física (EF) sucede en las actividades, donde estas ideas y significados pueden ser expuestos verbalmente o mediante el movimiento corporal, de hecho, las clases de EF pueden facilitar estas expresiones, ya que no solo se limita a una comunicación verbal o escrita como en otros espacios.

Por ello es menester centrarse en la mejora de la comunicación para una óptima resolución de problemas interpersonales, cuando la comunicación falla, pueden salir a flote diferentes tipos de conflictos, pero el proyecto aborda principalmente el pseudoconflicto. El pseudoconflicto suele relacionarse directamente con el concepto de conflicto que se basa en problemáticas entre pares, en el pseudoconflicto hay tonalidad de pelea, pero esta no representa una problemática total, aunque los involucrados crean que sí. (Cascón, 2006).

Si se toma el común denominador, en el pseudoconflicto prevalece la mala comunicación en la interacción, puede ser por el historial que se ha tenido entre estudiantes e incluso, algo que sucede mucho, falta de interacción entre todos los protagonistas de un grupo y por ende, individualización o realización de varios grupos que velan puramente por su propio beneficio, en esta individualización el sujeto no ve necesaria la interacción los demás y vela por sí mismo, dejando a un lado el tema de la empatía, y esto también sucede con esos pequeños grupos que de alguna forma pueden llegar a “individualizarse”.

En la falta de la interacción y problemas de comunicación se posibilita la entrada de la sociomotricidad como mediador, pero es necesario ver su origen y cómo puede incentivar situaciones de interacción. La sociomotricidad es un concepto que nombra Pierre Parlebas y se integró en su nueva ciencia, la praxiología motriz, pero no está de más aclarar que el proyecto busca hacer énfasis en lo sociomotor, que como referencia

Saraví (2007) parte de la interacción con otros, sin importar si es adversario, compañero, o ambos.

La interacción mediante la sociomotricidad está sujeta a otros elementos mencionados por Marta Castañer (2001) a los que ella llama capacidades sociomotrices, en donde también se encuentra la introyección y la proyección, estos elementos son cruciales para una interacción social que termina ocurriendo simultáneamente con la comunicación, porque permiten una exploración e identificación interna para, posteriormente, proyectar estas intenciones ante los demás según intenciones del otro o el ambiente en el que se encuentre el estudiante.

La sociomotricidad es ideal para generar situaciones de interacción, a esto lo nombran Lagardera y Lavega (2003) como situación sociomotriz, en estas situaciones puede existir cooperación, rivalidad, o ambas, el proyecto busca centrarse en ambas, estas son llamadas situaciones de cooperación-oposición. Las situaciones de cooperación-oposición pueden ser enriquecedoras en la toma de decisiones tanto individuales como colectivas, estas situaciones son recreadas en los juegos ambivalentes, pero primero, ¿En que consta el juego?

El juego puede promover la interacción entre todos los participantes y generar situaciones con problemáticas creadas, este contexto propicia mayor posibilidad de reglas consensuadas, acuerdos y por ello, empatía y como menciona Huizinga (2007, p. 45-46) el juego es una acción libre desarrollada en un contexto específico libre y a pesar

de tener algunas reglas, estas son consensuadas y aceptadas por los jugadores, este contexto posibilita las emociones y conciencia propias de la vida misma.

Profundizando en los juegos ambivalentes, estos poseen relaciones de colaboración y/o oposición, en donde las posibilidades son abiertas y cualquier persona puede actuar como compañero y adversario, estos juegos pueden ser reflejo de la vida misma en donde existen situaciones paradójicas o contradictorias, donde hay traiciones por parte del que parece ser aliado para conseguir un objetivo con un tercero, y puede llegar a ocurrir que incluso este tercero termine traicionando para conseguir su propio objetivo. (Lagardera y Lavega, 2003).

En las situaciones de cooperación-oposición pueden salir a la luz gestos que llevan consigo significados que van dirigidos hacia otro u otros, esta relación de significados colectivos no son una generación aleatoria, ya que tienen el fin de cooperar en equipo o decidir oponerse al contrincante para lograr objetivos, estos gestos, sus interpretaciones y posibles respuestas son clave para la interacción social, a estos movimientos intencionales los llamaremos gestemas y a la respuestas a ello las llamaremos praxemas.

Los gestemas se refieren a “aquella clase de actitudes, mímicas, gestos y comportamientos motores puestos en práctica para transmitir una pregunta, indicación u orden táctica o relacional, como simple substitución de la palabra” (Parlebas, 2001, p.

349, como lo citan Lagardera y Lavega, 2003). El gestema es ese proponente de intenciones, estas propuestas son expresadas mediante el cuerpo.

El praxema es “aquella conducta motriz de un jugador interpretada como un signo, cuyo significante es el comportamiento observable y cuyo significado es el proyecto táctico correspondiente a dicho comportamiento, tal y como es percibido”. (Parlebas, 2001, p. 349, como lo cita Lagardera y Lavega, 2003). El praxema es el interpretador en este caso, receptor del mensaje y respondedor directo de la propuesta por parte del gestema.

Los gestemas y praxemas pueden ayudar en la comprensión y expresión de forma general y esta ayuda puede influir también con la comprensión y expresión de emociones que pueden surgir en el juego ambivalente, este es definido por Lagardera y Lavega como las relaciones contradictorias de colaboración y/o oposición, producidas por la paradoja del juego, incluyendo así incertidumbre en los roles del otro y fomentando emociones en dicho contexto.

La metodología, entonces, para aseverar algún cambio estará encabezada por las mediaciones y soluciones mediante el juego ambivalente, ya que este tipo de juego propicia el espacio en donde los individuos pueden realizar acuerdos, generar estrategias, interpretando las acciones de los demás y respondiendo a ellas e incluso llegando a comprender su rol de rival en el contexto del juego exclusivamente, adaptando su rol. Todos estos y otros componentes hacen que este tipo de juegos sean una

herramienta ideal en la mediación de pseudoconflictos interpersonales en el contexto escolar.

El juego ambivalente es ideal para desarrollar la atención, porque presenta situaciones interactivas y necesidad de estar presente en la actividad para interpretar las acciones de los demás para cambiar el rol si llegara a ser necesario, recordando que los demás jugadores pueden ser contrincantes y aliados a la vez, estas son unas de sus lógicas internas, agregando un poco más de dificultad con el juego ambivalente para el desarrollo de gestemas y praxemas.

Enfatizando las problemáticas en estas prácticas educativas, además de los conflictos interpersonales ya mencionados, se presentaron dificultades en la atención, desinterés en la clase y sobreuso de los dispositivos móviles en situaciones donde no eran requeridos, por lo que esos espacios de práctica en dónde la intención era la creación de aprendizajes significativos fueron interrumpidos. Mediante la sociomotricidad de la mano con los juegos ambivalentes se pretende demandar una atención total a la situación, aumentando también el interés con el juego y así, disminuir la necesidad de utilizar el dispositivo móvil descontextualizadamente.

Estas problemáticas suelen verse en general en el contexto escolar y afectar las intenciones de enseñanza de los docentes de EF en sus prácticas, por ello, antes de elegir un posible mediador, fue necesario identificar en concreto las principales problemáticas que afectan a estos estudiantes e indagar en algunos trabajos la respuesta

mediadora que tenían investigadores y/o docentes ante estas problemáticas, además de tener un complemento teórico y realizar comparaciones entre los casos investigados en los trabajos consultados y lo ocurrido en las prácticas educativas.

A continuación, se presentan las preguntas problema del proyecto que tienen como base lo visualizado en las prácticas pedagógicas correspondientes al primer ciclo de profundización:

¿Cómo puede la sociomotricidad aportar a una interpretación eficiente de los gestemas? La interpretación desacertada de los gestemas puede llevar a una comunicación ineficiente y como resultado, un pseudoconflicto (básicamente tonalidad problemática sin que exista un conflicto real).

¿Cómo desde la sociomotricidad se puede hacer un aporte en la resolución de pseudoconflictos en la escuela?

¿La sociomotricidad puede aportar realmente a la resolución de pseudoconflictos? Esta es ideal para el trabajo en conjunto, pero ¿esto puede repercutir directamente en la resolución de pseudoconflictos?

¿De qué manera se pueden mitigar los impactos del pseudoconflicto en la escuela tomando como recurso la sociomotricidad y sus acompañantes?

El pseudoconflicto, a pesar de no ser en teoría un conflicto real, puede terminar en agresiones verbales e incluso físicas, entonces, ¿cómo podría la sociomotricidad mitigar esto? ¿haciendo modificaciones de raíz o interviniendo en el producto?

4. Antecedentes

Apoyados en diferentes trabajos, tesis de grado y artículos de orden internacional, nacional y local (UPN), se logró por medio de una matriz de antecedentes establecer qué material se va a utilizar para nutrir de información este proyecto, he aquí una fracción de la misma a modo de guía de contenidos. Cada proyecto comprende una perspectiva distinta sobre todo lo relacionado a la sociomotricidad, el pseudoconflicto, las relaciones interpersonales. En este sentido, en el plano internacional tendremos tres trabajos con su descripción, al igual que en el plano nacional y el plano local.

4.1. Proyectos internacionales

Tabla 1
Proyectos internacionales base para los antecedentes

Nombre del proyecto	Autor	Año	Descripción	Procedencia
Propuesta de juegos sociomotrices y su aplicabilidad en los aprendizajes pedagógicos	Luis Patricio Álvarez Torres Claudio Gilson Hernández Herrera José Manuel Patiño Naranjo Manuel Elías Patiño Naranjo	2021	Es importante el desarrollo integral del estudiante y así mismo, que mejore sus resultados de aprendizaje de la educación física y la salud por medio de la sociomotricidad	CHILE
Incidencia de la práctica de actividad física y deportiva como reguladora de la violencia escolar	José Ángel Medina Cascales y María Jose Reverte Prie	2019	Este proyecto muestra cómo influyen el deporte como práctica y la actividad física y cómo interactúan con la violencia escolar	ESPAÑA
Predicción del aburrimiento en la educación física a partir del clima motivacional	Raúl Baños y Emilio Arrayale	2020	Cómo incide el docente en la satisfacción o aburrimiento de los estudiantes en las diferentes clases y cómo esto afecta sus acciones	MÉXICO

4.2. Proyectos nacionales

Tabla 2
Proyectos nacionales base para los antecedentes

Nombre del proyecto	Autor	Año	Descripción	Procedencia
La sociomotricidad como medio para favorecer las habilidades sociales complejas en preescolar	Alejandra Moya Varela y Claudia Andrea Novoa Prieto	2019	Cómo desde la infancia se puede incidir en las habilidades sociales complejas trayendo elementos de la sociomotricidad, fortaleciendo los espacios en el aula.	Colombia (Villavicencio)
La sociomotricidad, estrategia pedagógica para la mejora de la conducta en los aprendices operarios de un taller externo del SENA	Rubén Darío Ruíz Begambre	2020	Análisis del cambio actitudinal de aprendices SENA de la Comuna 13 de Medellín, con ayuda de la sociomotricidad se contribuye a mitigar los impactos de las problemáticas generales allí presentes.	Colombia (Medellín)
El conflicto en la clase de Educación física, una oportunidad de construcción social a partir de la Praxiología Motriz	Douglas Sebastián Quiroga Méndez	2021	Sobre y con la praxiología motriz se pretende desarrollar diferentes conductas y dinámicas en torno a la educación formal y no formal	Colombia (Bogotá)

4.3. Proyectos locales

Tabla 3
Proyectos locales base para los antecedentes

La importancia de la sociomotricidad en el desarrollo de relaciones humanas saludables	Karen Sofía Acosta Araque Hapcy Yucely López Rovira Héctor Andrés Sánchez Sánchez	2023	En el proyecto se evidencia la intención de querer mitigar el conflicto escolar haciendo uso de diferentes y variadas estrategias cuyo eje estructurante es la sociomotricidad, el reconocimiento del otro y el juego cooperativo	Local (UPN)
Educación física como mediadora en el aprendizaje de resolución de problemas	Ingrid Gineth Ramírez Hernández	2022	A través de un análisis en la resolución de problemas se establece una metodología de indagación y evaluación para disminuir la violencia escolar	Local (UPN)
Transformando las conductas agresivas desde la sociomotricidad como un medio para la construcción de un sujeto cooperativo	Cortes Ortega, María Silvana Gómez Melo, Angie Paola	2022	Desarrollo del aprendizaje cooperativo para generar cambios en el ser para disminuir las conductas agresivas	Local (UPN)

Contextualizando los antecedentes se ve necesaria una categorización del funcionamiento de los principales mediadores, algunos problemas que se observaron en las prácticas educativas en común con los antecedentes y otros temas relacionados que pueden complementar y aportar en el camino de la sociomotricidad como estrategia para la resolución de problemas interpersonales en el contexto escolar de la mano de los juegos de cooperación-oposición, puntualmente los juegos ambivalentes. Específicamente resaltan tres elementos en los antecedentes y están relacionados perfectamente con lo identificado en las prácticas.

4.4. Sociomotricidad

La sociomotricidad es vista como mediadora para relaciones humanas saludables, el reconocimiento del otro gracias a sus posibilidades de interacción y el desarrollo integral propio con otros complementos, estos mediadores principalmente desarrollan, aportan en la solución de problemas o ambas, llegando a mencionar incluso a la EF como herramienta para la resolución de conflictos o lograr la convivencia escolar, también vemos mediadores como la praxiología motriz, la actividad física, la semiotricidad, etc.

4.5. Juego

Los juegos en los antecedentes pueden ser vistos como mediadores principales o pueden estar dentro de la metodología en complemento con un mediador, herramienta o estrategia para responder a una intencionalidad o intencionalidades del docente, como por ejemplo el bien común, la participación estudiantil, la convivencia e incluso el aprendizaje, algunos de estos juegos pueden ser los juegos cooperativos, los juegos

sociomotrices, cooperativos, agonísticos, etc. El proyecto busca centrarse en los juegos ambivalentes.

Todas estas mediadoras, herramientas o estrategias con sustento teórico acompañan a un proyecto social y dicho proyecto debe tener algún tipo de justificación legal para ser aplicado en respuesta a las problemáticas sociales contemporáneas o intenciones de desarrollo individual o social, más si el proyecto fue, es o llega a ser aplicados en una institución, en un contexto educativo (inclusive requieren algún tipo justificación legal por el hecho de trabajar con seres humanos) por ello se abordará esta justificación legal para el apoyo de las intenciones y acciones que presenta el proyecto.

5. Marco Legal

Este proyecto curricular está apoyado en las diferentes leyes y artículos de las mismas dispuestas en la constitución política de Colombia de 1991, por lo tanto, toda la información aquí presente puede ser corroborada allí o en los sitios pertinentes vía web, el material mostrado será de carácter fundamental a la hora de entender los derechos y deberes de los estudiantes y docentes (dentro y fuera del contexto escolar) y cómo influyen en el ambiente, en sus comportamientos, relaciones y decisiones.

Serie de lineamientos curriculares: educación física, recreación y deporte. (Ministerio de Educación Nacional)

En el apartado de referentes conceptuales, los lineamientos hacen referencia a que la educación física en el contexto de su desarrollo de conocimiento (es decir, estudios superiores de la EF) se ha visto entendida a través de énfasis, tendencias o corrientes epistemológicas que están transversalizados(as) en los contextos formales, informales y no formales, por lo tanto, comprenden situaciones de la vida cotidianas y también situaciones específicas en lo académico. Una de esas corrientes es la sociomotricidad, que en el contexto colombiano no se toma como una corriente o tendencia, ya que usualmente la EF en Colombia en la escuela está muy influenciada por la condición física y salud y a su vez, está relacionada con la EF militarizada, esto de acuerdo a la historia de la EF y las experiencias de los estudiantes de la facultad.

El proyecto acoge y reconoce a la sociomotricidad como un enfoque y desea utilizarlo estratégicamente para aportar a la resolución de conflictos interpersonales como los pseudoconflictos mediante la interacción, pretendiendo innovación en

comparación con las clases generales de EF en el contexto colombiano, sin centrarse totalmente en la tecnificación en un contexto deportivo o generación de una condición física para la salud con raíces militares.

Con respecto a la constitución política…

Artículo 44. Este consta los derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos. Gozarán también de los demás derechos consagrados en la Constitución, en las leyes y en los tratados internacionales ratificados por Colombia.

La familia, la sociedad y el Estado tienen la obligación de asistir y proteger al niño para garantizar su desarrollo armónico e integral y el ejercicio pleno de sus derechos. Cualquier persona puede exigir de la autoridad competente su cumplimiento y la sanción de los infractores. Los derechos de los niños prevalecen sobre los derechos de los demás.

Este artículo hace énfasis en los derechos fundamentales de los niños sin distinción alguna, en cómo es ese ideal de vida que debería tener todo niño en el contexto escolar que es en el que se apoya este trabajo, y cómo el goce de esos derechos será fundamental en el proceso educativo.

El artículo 67 de la Constitución reconoce en la educación una doble condición de derecho y de servicio público que busca garantizar el acceso de los ciudadanos al conocimiento, a la ciencia y a los demás bienes y valores culturales.

La importancia de este artículo establece que la educación en Colombia debe ser un servicio garante de acceso a todo tipo de conocimiento a su población, sin importar las condiciones de la misma, este artículo tiene influencia en este proyecto en la medida en la que los estudiantes de los diferentes tipos de educación reconocen la variedad social de su entorno, la respetan y a partir de ella crean lazos de apreciación con sus compañeros de clase, profesores, funcionarios, etc.

Ley 1620 del 15 de marzo del 2013 (ley de convivencia escolar): Decreto 1965 de septiembre 11 de 2013, "Por el cual se reglamenta la Ley 1620 de 2013, que crea el Sistema

Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar".

Este artículo nombra la importancia de la formación académica para la mitigación de la violencia y conflicto de nivel escolar en ejercicio con los derechos humanos. Su importancia dentro de este proyecto curricular radica en el reconocimiento de las diferencias de pensamiento entre los estudiantes (que usualmente son el ápice de los problemas interpersonales que ocurren en la escuela) y cómo el contemplar esas diferencias tendrá un impacto positivo en las relaciones interpersonales de los estudiantes con sus compañeros y con su entorno de vida.

Ley 115 de 1994: Define la educación como un proceso de formación permanente, personal, cultural, y social; regula el servicio público de la educación acorde con las necesidades e intereses de las personas, la familia y la sociedad. Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra, y en su carácter de servicio público.

6. Perspectiva educativa

Con base a lo expuesto anteriormente, la perspectiva educativa de este texto se va a ver categorizada en tres grandes pilares, el componente humanístico, el componente disciplinar y el componente pedagógico, la conjunción de estos tres enfoques y sus diferentes elementos dará la base de sustentación del proyecto en la medida de una búsqueda de un ser humano a formar, el tipo de currículo a utilizar que afecta directamente el modelo pedagógico que define el rol del estudiante y el rol del docente en el proyecto, y finalmente el concepto de EF y la tendencia o propuesta de la misma que determinará los diferentes elementos a tomar para el momento de efectuar las clases.

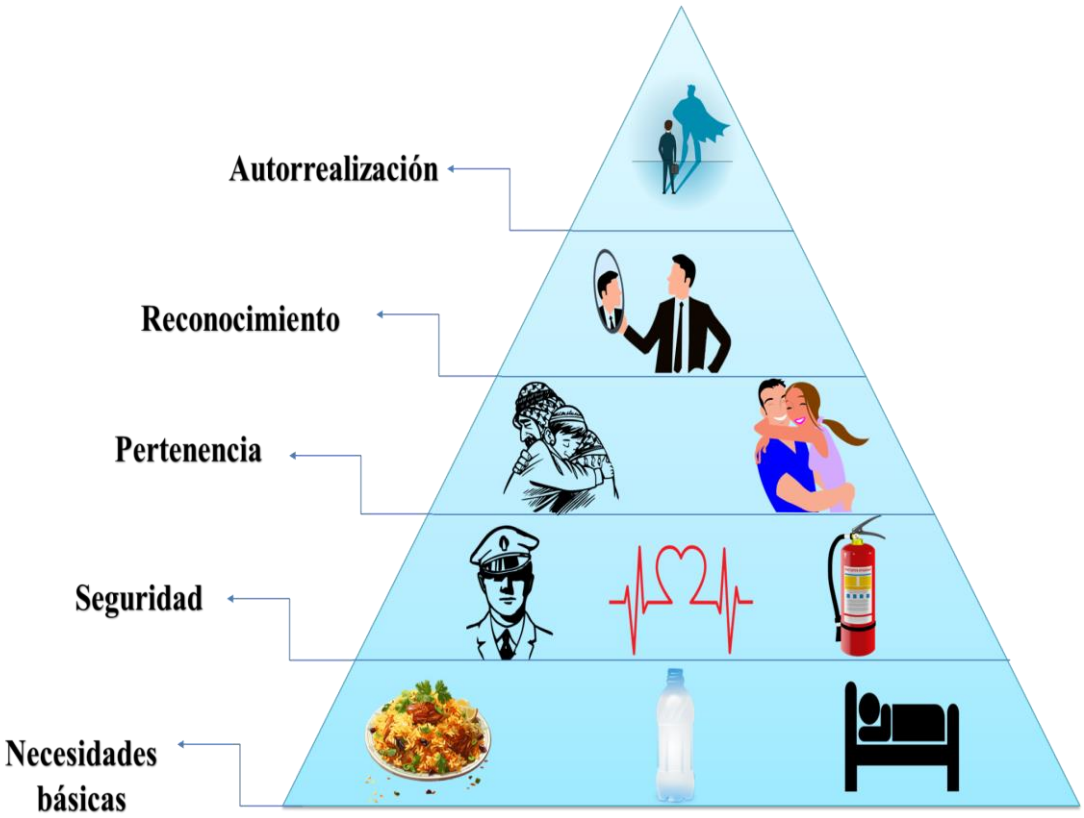
6.1. Enfoque humanístico - Ideal de ser humano

Este proyecto curricular comprende un ser humano que es empático, colaborativo, crítico, con capacidad de control sobre sí mismo, básicamente es agente de su propia vida, también se comprende que todos los seres humanos son subjetivos, sin embargo, el ideal es poder alcanzar la mejor versión de sí mismo, aquí está presente el potencial humano, inherente en todos, esa chispa que puede encenderse en cualquiera y que nos permite evolucionar.

Para poder alcanzar este potencial es necesario lograr y tener cubiertos ciertos parámetros que son mencionados por Abraham Maslow (1954) en su pirámide jerárquica, Maslow menciona en su pirámide 5 parámetros necesarios para alcanzar el máximo potencial, y sin estos parámetros, es difícil poder cumplir con el desarrollo del

potencial, hay algunos que son más fundamentales que otros, pero al final, todos terminan siendo importantes.

Ilustración 1
Pirámide de las necesidades básicas de Abraham Maslow



6.1.1. Necesidades básicas

Este nivel consta de factores totalmente de supervivencia, sin esto no podríamos vivir, se trata de la alimentación, el mantener condiciones óptimas de salud, el descanso y básicamente la homeostasis del cuerpo (estado de equilibrio corporal), esta es la base de la pirámide, lo más importante, si este primer nivel no se cumple, no es posible pensar

en el resto de niveles, ya que la carencia a la satisfacción de nuestras necesidades fisiológicas impediría básicamente cualquier desarrollo e incluso mantenimiento.

6.1.2. Seguridad

Este aún sigue siendo un nivel de supervivencia por lo menos en nuestra sociedad actual, las condiciones dignas de trabajo, un sistema de salud aceptable y un lugar donde vivir son las principales características de este segundo nivel, que también es necesario para el desarrollo del potencial, no tan básico como el primer nivel, pero igualmente siguen siendo factores muy importantes.

6.1.3. Pertenencia

La integración colectiva, la afectividad y la intimidad sexual hacen parte de este tercer nivel, que tiene tanto factores de supervivencia (como el de procrear) como factores de desarrollo, en este caso, la integración a la sociedad es crucial para el desarrollo, sin esto sería muy difícil poder pensar en un desarrollo completo.

6.1.4. Reconocimiento

A partir de este nivel la pirámide va apuntando más hacia el desarrollo completo, el reconocimiento consta de la confianza, el reconocimiento propio y el respeto (tanto hacia otros como hacia sí), estas características aumentan el concepto propio y la autoestima, importantes para el desarrollo del potencial.

6.1.5. Autorrealización

La cima para el desarrollo del potencial consta de la creatividad, la moralidad, la resolución de problemas y la plenitud, todas estas características no son adquiribles de la noche a la mañana, se requiere un trabajo para llegar allí, pero describen el punto alto del potencial humano y lo representan.

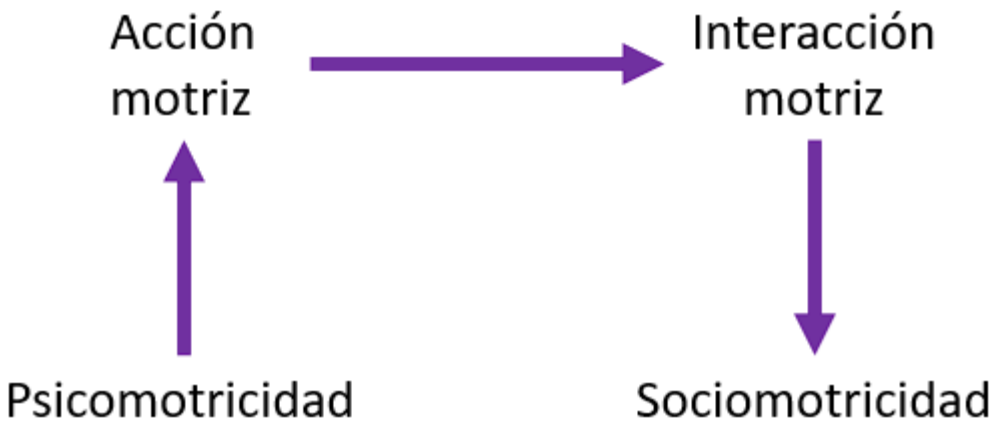
6.2. Enfoque disciplinar

Lagardera y Lavega (2003)

La EF en sus estudios superiores se entiende a través de tendencias, énfasis o también llamadas corrientes, que sirven para explicar los acontecimientos desde el principio en el que la EF nació como término (e incluso antes) hasta nuestros tiempos, es así como las clases de E.F. en el ámbito escolar están enmarcadas dentro de éstas diferentes corrientes, y en ese mismo sentido, no todos tenemos ni tuvimos las mismas experiencias en las clases de EF ya que cada institución dentro de su proyecto educativo institucional (PEI) comprende una tendencia o corriente distinta y eso conlleva a que su ejecución también lo será.

Para fines de enfocar las diferentes actividades de las prácticas pedagógicas asociadas a este proyecto, se hace uso de la sociomotricidad y la psicomotricidad, sin embargo, se ahonda en la sociomotricidad como protagonista para la interacción motriz y la comunicación, la sociomotricidad y la psicomotricidad se ven atravesadas por un elemento en común que es la motricidad, y más específicamente la acción motriz (que conlleva a la interacción motriz) como se ve en la siguiente ilustración:

Ilustración 2
Ilustración de acción motriz e interacción motriz



6.3. Enfoque pedagógico

El enfoque o modelo pedagógico presente en este proyecto entiende el rol del estudiante como un rol casi que completamente activo y rechaza su pasividad en los procesos de desarrollo, sin embargo, se reconoce también que el conocimiento es generado fuera del aula pero tiene una reconstrucción gracias al diálogo entre los partícipes (profesor, saber y estudiante), así como el diálogo es permitido, en la interestructuración el docente es mediador importante y comprende las dimensiones del estudiante, pretendiendo su desarrollo.

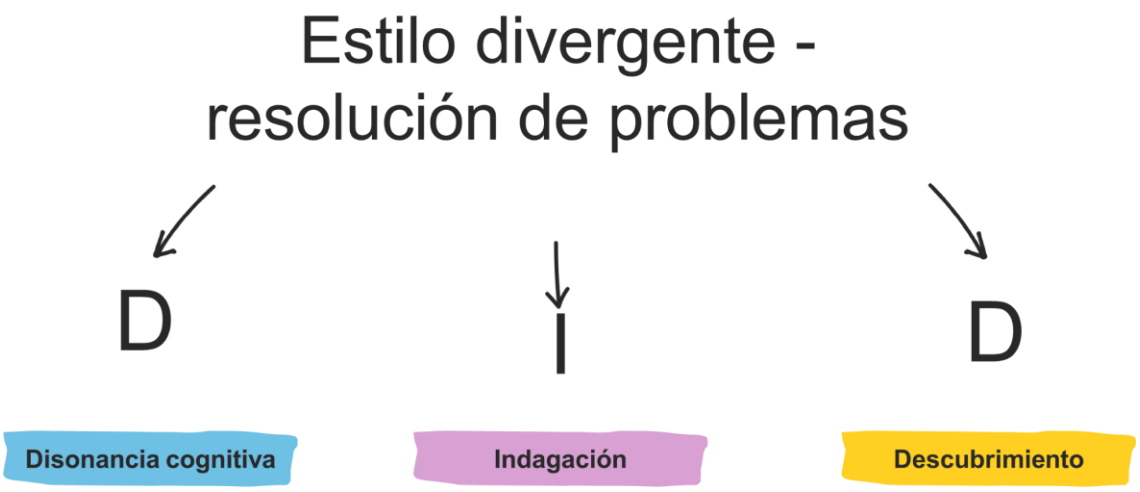
La interestructuración desde Julián De Zubiría (denominada por él mismo como Pedagogía Dialogante) comprende que hay que hacer muchos cambios en la educación partiendo desde lo tradicional, por lo que hay que cambiar la manera en la que se enseña, la relación entre el docente y estudiante entre otras cosas. Es por eso que este modelo implica centrarse en el desarrollo del individuo por encima del aprendizaje, siendo que lo

que se busca es un nivel más profundo de pensamiento, afecto y acción. Para que esos elementos puedan salir a la luz, el docente debe adoptar un rol distinto al usual, es por eso que el maestro pasa de ser un instructor o alguien que da órdenes a un guía y/o mediador, por lo que la misión será otorgarle herramientas al educando y hacerle preguntas para que con todo eso en juego se logre lo que comprende este modelo pedagógico.

Es de reconocer que dentro de las dinámicas que surgen en el proyecto, los otros dos modelos pedagógicos: heteroestructurante y autoestructurante, también estarán presentes porque tienen elementos que funcionan en un espacio de clase, por ejemplo, para llamar la atención a los estudiantes mediante señas, voz, gestos y que ellos entiendan que esos ítems tienen un significado para realizar una acción (que se haga silencio, alguna formación, etc.). Desde el ámbito autoestructurante jugarán componentes como el pensamiento sobre sí mismo y las actividades individuales cuando se requieran.

El estilo de enseñanza que abordará el proyecto es el estilo divergente enfocado en la resolución de problemas, mencionado por el autor Muska Mosston (1986) y contempla la resolución de problemas mediante 3 etapas en su estructura, mostradas a continuación:

Ilustración 3
Etapas del estilo divergente – Resolución de problemas



6.3.1. Disonancia cognitiva

Se proporciona un estímulo al estudiante mediante una pregunta específica o un problema a resolver propuesto por un ambiente complejo, esto causará revuelo en su cabeza y dará paso a la segunda etapa de esta estructura.

6.3.2. Indagación

El estudiante va a buscar una forma de poder solucionar esta pregunta o estímulo de ambiente que lo perturbó cognitivamente, acá encontrará que pueden haber 1 o muchas soluciones.

6.3.3. Descubrimiento

Encuentra la posible o las posibles soluciones a esta problemática y decide cual aplicar, el ideal de este estilo de enseñanza es que el estudiante opte por soluciones

alternativas que no suelan ser tan comunes, esto va a fomentar su análisis ante las posibles soluciones.

El profesor es el encargado de diseñar la disonancia cognitiva en el estudiante y acompañarlo en todo el proceso, presentando estímulos e incentivándolo a escoger respuestas que le pueden favorecer según el ambiente a pesar de estar fuera de lo convencional.

6.4. Matriz relacional de los enfoques

A continuación, se muestra una matriz que relaciona los elementos más importantes de cada enfoque utilizado, todos están interrelacionados y potencian las pretensiones del proyecto.

Ilustración 4
Matriz Relacional De Los Enfoques



Como se puede observar, el reconocimiento es el elemento fundamental en los 3 apartados, ya que sin él no habría aceptación propia ni del otro, el reconocimiento es fundamental en cualquier tipo de relación y este es mencionado en la pirámide de necesidades, también se menciona la autorrealización que sería el objetivo grande al que se debería apuntar, no tan solo individualmente, sino también colectivamente.

Por otro lado, la pertenencia también es un elemento que hace parte de la pirámide de necesidades, el sentirse integrado socialmente es fundamental para una armonía entre pares, esto se relaciona con la sociomotricidad directamente, ya que básicamente esta pretende integrar motrizmente, aunque para poder integrarme correctamente, necesito una correcta introyección (que también se relaciona con el reconocimiento propio) y una proyección adecuada para sintonizar socialmente, esta proyección va ligada a los gestemas y praxemas, pero también al diálogo, que es ideal para una resolución de pseudoconflictos pacífica.

7. Diseño de implementación

7.1. Planeación Curricular

7.1.1. Propósito formativo

Este proyecto pretende situar la sociomotricidad como mediador para aportar en la resolución de pseudoconflictos interpersonales en el contexto escolar.

7.1.2. Objetivo general

Evidenciar el trabajo colectivo mediante la sociomotricidad en las clases de EF y cómo repercute este enfoque en los pseudoconflictos.

7.1.3. Objetivos específicos

-Situar en la misma sintonía los gestemas y praxemas del grupo para llegar a acuerdos consensuados en las actividades.

-Adentrar a los estudiantes en los roles propuestos por los juegos ambivalentes para facilitar la comunicación efectiva

-Observar los diferentes comportamientos de los estudiantes (agresivo, observable y adaptativo)

7.1.4. Macrodiseño y microdiseño

Ilustración 5

Macrodiseño del proyecto curricular



Imagen base creada a través de Chat GPT

El tren pretende acercarse al objetivo general y los objetivos específicos sin ignorar el proceso (sí es importante el orden de los factores para el producto en este caso), la evaluación es nuestra aliada y termina siendo muestra de todo el proceso de trabajo, aunque se manifiesta en todo momento, ya que se pretende evaluar al inicio (mediante lectura de realidades), durante las unidades didácticas y al finalizar, teniendo el concepto de evaluación como proceso de desarrollo y no como mera calificación.

Cada vagón representa una unidad didáctica, y en cada ventanilla se representan las iniciales de los contenidos que se quieren trabajar según la unidad, cada unidad consta de 2 sesiones de clase (la segunda y cuarta unidad pueden constar de 3 sesiones por su complejidad), para un total de 8 a 10 sesiones. Cabe aclarar que en el primer vagón se pueden observar unas letras amarillas, estas son una de las intencionalidades

que se tienen en la primera unidad didáctica, ya que es la lectura de realidad, se explicará esto y el resto de unidades a continuación.

Los rieles representan la integración y base por la que se mueve el tren, acá encontramos la acción motriz, unificadora entre la sociomotricidad y la psicomotricidad, la acción motriz es manifestada a través del cuerpo y está dotada de sentido para el que la representa, ella estará presente en todo momento en la aplicación del diseño curricular, ese sería el ideal.

7.2. Profundización de las unidades didácticas:

7.2.1. Desenvolviéndonos

Ilustración 6
Primera unidad didáctica - Desenvolviéndonos



-Lectura de realidades

-Comunicación efectiva

-Trabajo en equipo

En esta unidad didáctica se pretende realizar la lectura de realidades o como comúnmente se le conoce “diagnóstico”, los contenidos trabajados y lo que se quiere observar será la comunicación efectiva entre estudiantes y su trabajo en equipo, todo esto se quiere hacer de forma espontánea, por ello se utilizarán los juegos cooperativos, finalmente las letras resaltadas en amarilla hacen referencia a la presentación de los docentes ante el grupo y participación en estas para afianzar la confianza y fomentar lo espontáneo en estos ambientes, respetando claro el rol docente-estudiante.

El instrumento para dar cuenta de esta lectura de realidades será la ficha de observación, que nos permitirá organizar los datos y situaciones que ocurren en clase, y así hacer las modificaciones pertinentes (si es necesario) a las demás unidades, siempre salvaguardando el propósito formativo, por lo tanto, las fichas de observación tendrán la misión de aportar en cuanto al sustento de las prácticas pedagógicas en el colegio INEM Santiago Pérez IED.

7.2.2. Observándonos

Ilustración 7
Segunda unidad didáctica – Observándonos



Esta unidad consta de 2 sesiones, como se quiere llegar a situaciones sociomotrices e interacciones con una comunicación efectiva, es necesario un trabajo introyectivo, que, aunque ya es mencionado por las capacidades sociomotrices, es bueno que sea profundizado por elementos de la psicomotricidad expuestos por el

desarrollo psicomotor de Rigal (2006) que nos ayudará a fortalecer esa proyección que ocurre a través de gestemas y praxemas.

Se eligieron 4 contenidos, la respiración, pensada en una respiración diafragmática para la oxigenación corporal a través de la sangre y por ende más facilidad para la calma, ideal para no actuar de manera totalmente impulsiva, la espacialidad, en este caso el entorno, con el cual también se relacionan los seres humanos, el esquema corporal, siendo un mapa de mi cuerpo y su funcionalidad (este esquema es construido) y por último, la sensopercepción, que es la interpretación del cuerpo de los estímulos externos (sea del entorno o de otro) a través de los sentidos, estos elementos empiezan a introducir los elementos de la sociomotricidad.

7.2.3. Exteriorizando

Ilustración 8
Tercera unidad didáctica - Exteriorizando



-Introyección

-Proyección

Esta unidad está compuesta por 2 sesiones y pretende trabajar 3 contenidos, 1 de ellos se repetirá en la siguiente unidad, la introyección y proyección que son los elementos elegidos de las capacidades sociomotrices, estos permitirán una comunicación más efectiva en la interacción sociomotriz mediante la introyección y el cómo exteriorizar intenciones a través de la proyección, todo ello se pondrá en escena mediante los juegos ambivalentes, que permiten una toma de roles variados con infiltrados que pueden ser compañeros, adversarios o ambos al mismo tiempo, estos ambientes incitan a la introyección y proyección para el trabajo cooperativo.

7.2.4. Logrémoslo juntos:

Ilustración 9

Cuarta unidad didáctica - Logrémoslo juntos



-Gestemas

-Praxemas

-Juegos Ambivalentes

En esta unidad que consta de 2 sesiones se tiene la posibilidad de retomar los contenidos vistos anteriormente para ponerlos en práctica con los gestemas y praxemas en los juegos ambivalentes, la ventaja de estas sesiones es que se podrán hacer retroalimentaciones y reflexiones, además de la diversión con los juegos ambivalentes, en donde el propósito no es elegir equipos ganadores o perdedores, sino reforzar los gestemas y praxemas con los contenidos anteriormente para fortalecer la comunicación efectiva y así evitar el pseudoconflicto.

7.3. Evaluación:

La evaluación es un proceso, el proyecto no contempla la evaluación como una medición específica o con el fin de sacar una nota, la evaluación es un recurso que ayuda a determinar el desarrollo y las posibles mejoras que tiene el grupo, por ende, se plantea realizar una evaluación tanto cualitativa como cuantitativa, cualitativa para atender a las subjetividades de los estudiantes y cuantitativa para intentar acercarse puntualmente al proceso del grupo, se evalúa mediante la heteroevaluación y la autoevaluación.

La heteroevaluación del proyecto consta de una rúbrica, tomando características del texto de Javier Cortés (2014), una rúbrica es un instrumento evaluativo que usa descripciones cualitativas para observar el avance de un grupo y evaluar si se lograron o no los propósitos de una sesión, diseño o planeación. El proyecto quiere utilizar una rúbrica holística-analítica, lo holístico se encuentra en la interrelación en los contenidos de las unidades, lo analítico hace referencia a una rúbrica que observa varias descripciones cualitativas y evalúa referente a ellas, a diferencia de una genérica que es más simple.

La autoevaluación se realizará al finalizar cada sesión después de una reflexión de lo sucedido, se autoevalúan 3 criterios con notas de 1 a 5, estos son:

-Disposición en la clase

-Respeto con el grupo y con el docente

-Trabajo grupal

8. Análisis de la experiencia

La implementación del proyecto tuvo sus altas y sus bajas en la medida que hubo muchos obstáculos a la hora de iniciar la ejecución piloto ya que la institución en la que inicialmente se haría todo el proceso postergó en varias ocasiones el inicio de la práctica, por tal motivo nos vimos forzados a hacer un cambio en la institución a último momento y finalmente llegamos al colegio INEM Santiago Pérez, en el barrio Tunal, un colegio con gran historia, diversidad y muchos retos desde muchas áreas, lo cual nos entusiasmó para iniciar lo antes posible, tuvimos la oportunidad de elegir el grado y curso con el que queríamos abordar la práctica, el curso 11-2 fue el que al final se nos acomodó más en cuanto a precisiones del proyecto, horarios y flexibilidad, inicialmente un grupo que parecía tener estudiantes muy distintos entre todos ellos, el escenario perfecto para llevar a cabo lo que se pensaba de práctica en materia de resolución de conflictos.

Lo que nos encontramos en el grupo fueron muchas similitudes con nuestro grupo de amigos de la universidad, había mucha variedad, había diferencias, había de todo, lo que permitió que la ejecución de las actividades se diera con los problemas que esperábamos, es decir, discordias, desacuerdos, peleas, en sí, cosas que se solucionaban con un diálogo básico entre las partes afectadas. Al final de las actividades podíamos ver que ellos seguían siendo muy buenos amigos entre sí, se trataban como se dice coloquialmente "a las patadas" pero con cariño, como se suele ver en las generaciones actuales.

Ya entrados en apartados más específicos, es un grupo que se distrae con facilidad, las exigencias en las clases no son las adecuadas y gracias a eso, era muy común que un estudiante a mitad de las clases se fuera y no regresara, o que de plano se escondiera, fuera a otros espacios o que viera las actividades desde lejos sin interés en participar, todo eso fue un reto a la hora de realizar las planeaciones, se quería indagar el porqué de esa especie de deserción. A menudo los estudiantes manifestaban desacuerdos en cuanto a los roles que se establecían con sus compañeros en condición de discapacidad (que poco o nada tienen de una clase de cubrimiento diferente dentro de la institución) ya que ellos consideraban que en cierta medida ellos entorpecían algunas actividades o que era difícil hacer una participación efectiva sin causar forzamientos.

A pesar de las dificultades con las que se lucharon no tan solo por el grupo sino también por la perspectiva actual de la EF en algunos contextos, se implementó algo completamente diferente y fue aceptado por varios estudiantes que están acostumbrados totalmente a las técnicas deportivas y rendimiento físico, de hecho se tuvo la oportunidad de conversar con varios y hacían comentarios como “esos juegos son para niños, queremos algo que tenga que ver con vóley, futbol o correr”, estas respuestas reafirmaron la concepción deportiva que se tiene actualmente en las escuelas, que no es malo, pero definitivamente otras opciones también pueden aportar al desarrollo integral.

Con el proyecto se pudo observar algunos detalles como diálogos entre estudiantes que no se llevaban muy bien para solucionar alguna dificultad en alguna

actividad o cambios de perspectiva pequeños (pero importantes) acerca de cuál es la perspectiva del otro frente a lo que hago o a lo que soy, como ejemplo un estudiante comentaba que no quería integrarse a las actividades por miedo a que alguien que le odiara la golpearía, se le preguntó si alguien sentía odio por este estudiante, el estudiante comentó que no sabía pero tenía miedo de intentarlo, se convenció luego para su integración en las actividades, y aunque tuvo unos cuantos moretones, se dio cuenta de que era parte del juego y no había compañeros que sintieran ese odio, de hecho comentó que incluso se disculparon cuando hubo algún golpe, demostrando que no había mala intención por parte de los compañeros.

Este fue el cronograma manejado en las sesiones de clase, fueron 2 sesiones por cada unidad didáctica nombrada

Tabla 4
Cronograma De Sesiones De Clase

Fecha	Sesión	Curso	Día	Horario
21/3/2025	Desenvolviéndonos	11-2	Viernes	10:50 am - 12:30 m
28/3/2025				
4/04/2025	Observándonos			
4/11/2025				
25/4/2025	Exteriorizando			
5/02/2025				
5/09/2025	Logrémoslo			
16/5/2025				

8.1. Conclusiones

A continuación, se podrá observar un cuadro que menciona los aportes de la EF en este trabajo, también el análisis de la metodología utilizada para las sesiones de clase y por último un breve resumen de los resultados obtenidos en la experiencia, que cabe aclarar, fueron positivos a pesar de no conseguir un cambio radical en 8 sesiones de clase.

Tabla 5
Tabla De Análisis de metodología, Aportes De La EF y Resultados De La Experiencia

Aportes de la EF
Desde las diferentes temáticas disciplinares que se abordan desde las tendencias o propuestas de la EF, la psicomotricidad y principalmente la sociomotricidad fueron el pilar para la construcción de esta propuesta, en la medida que la misma contiene como ejes transversales las relaciones interpersonales, tener en cuenta al otro y a lo otro en términos del contexto, cosas que están alineadas con todo aquello que es importante dentro del pcp.
Análisis de la metodología
Los trabajos que contemplan la introyección y la interacción son óptimos en materia de entender situaciones ajenas desde las propias, por lo que el haber implementado escenarios con situaciones de reflexión y colaboración fue lo más lógico desde esa perspectiva, así mismo, establecer relaciones horizontales con los estudiantes y adaptarse a ellos fue clave para establecer la comunicación adecuada a la hora de dar indicaciones en clase.
Resultados de la experiencia
El resultado de la experiencia se podría condensar en la idea de que un proyecto curricular particular no puede entrar a cambiar una problemática que tiene demasiado tiempo en nuestra sociedad (hablando específicamente de pseudoconflictos, conflictos por diferencias de pensamiento y derivados), sin embargo las pretenciones siempre estuvieron puestas en hacer aportaciones a lo que puede ser la construcción de una sociedad con valores más sólidos, más centrados en el pensamiento colectivo y del entorno.

Aunque el proyecto no fue un completo éxito y se hace también una autocrítica por el mayor empeño y estudio que se pudo realizar (siempre se puede hacer mucho mejor) hay que tener en cuenta que los chicos y la sociedad actual en general va cambiando a velocidades impresionantes, esto es completamente natural e incluso beneficioso, ya que representa avance, pero puede representar una dificultad para los docentes si se quedan atrás concorde a adaptaciones se refiere, el contexto también influye muchísimo en qué tanto hay que adaptarse, ya que las experiencias permean a los estudiantes y su aceptación a algunas actividades, muchos prefieren no integrarse a lo desconocido.

Los estudiantes con miedo a la integración pueden ausentarse, aunque hay muchas razones por las cuales los estudiantes sea ausentan, desinterés, problemas externos, inclusive aburrimiento, la generación actual de estudiantes presenta mucho estos factores, y es imposible resolver todos los problemas de toda la generación, pero un pequeño cambio puede significar bastante para algunos, y eso sucedió en el proyecto, el cambio no es inmenso, pero hubo aprendizajes recíprocos entre el grupo y nosotros, todo esto ayudó a reforzar la relación buena que ya tenían.

Fue y siempre será un reto completo el atrapar a las nuevas generaciones a las clases de EF, pero ese es y será nuestro reto como docentes, aportarles clases nutritivas que les permita ser más integrales, sociales, críticos y humanos, acercándolos a los

enormes retos y problemáticas de la sociedad para que, con su ingenio, puedan resolver, pensar, actuar por sí mismos, para el bien común.

Concorde a los objetivos y observando los resultados se evidencia desde lo cualitativo que sí hay repercusión entre la sociomotricidad y la resolución de pseudoconflictos, la posibilidad de una introyección y proyección influyen directamente en las intenciones no tan solo propias sino del otro, incluso esto puede dar paso al dialogo que es fundamental en la resolución de pseudoconflictos para llegar a acuerdos y evitar malentendidos.

Se pudieron llegar a acuerdos gracias a gestemas y praxemas que se encontraban en la misma sintonía colectiva, lo que posibilitó esto fue la lógica interna y los juegos ambivalentes, y por supuesto, la disposición grupal, cosa que puede ser compleja al comienzo, pero puede ir mejorando en la relación entre estudiante – docente y entre estudiantes.

9. Anexos

A continuación, se muestran los principales anexos del proyecto, todos los instrumentos utilizados, planeaciones de clase, evidencias y demás, podrán ser encontrados en este link:

https://drive.google.com/drive/folders/1IcaWpjY3C0d3vne3WicZFTNMeunSwIvh?usp=drive_link

9.1. Planeador de clase

Tabla 6

Tabla base para planeaciones de clase

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA

PLANEADOR DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS O CLASES 2025

1- GENERALIDADES		
INTEGRANTES:	**ASIGNATURA:**	**GRADO:**
DOCENTE:		**TOTAL, ESTUDIANTES**
FECHA DE INICIO:	**FECHA FINAL:**	
2. DESARROLLO TEMÁTICO:		
TEMÁTICA: Desenvolviéndonos		
TEMA DE LA SESIÓN:		
LUGAR:		
TIEMPO DE LA ACTIVIDAD:		
3. ELEMENTOS PEDAGÓGICOS ORIENTADORES:		
MODELO EDUCATIVO:		
ESTILO DE ENSEÑANZA:		
TENDENCIA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA:		
CONTENIDO DE LA TEMÁTICA:		
Objetivo general		
Objetivos específicos:		
NORMAS DE LA ACTIVIDAD:		
SABERES PREVIOS:		
MATERIALES DIDÁCTICOS DE APOYO:		
4. REFERENTES PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS:		
METODOLOGÍA:		
.		
COMPETENCIA(S) A DESARROLLAR):		
5. ETAPAS DE LA(S) CLASE(S):		
INICIO:		

PLANEADOR DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS O CLASES

DESARROLLO:
Nota:
CIERRE: (duración 10 minutos)
6. SISTEMA Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN:
7. TAREAS Y COMPROMISOS:
.
8. Cibergrafía:

9.2. **Lista de cotejo**

La lista de cotejo mostrada a continuación nos permitió establecer información pertinente y veraz acerca de la lectura de realidades correspondiente a la observación realizada con el grupo.

Tabla 7

Lista de cotejo (utilizada en la observación).

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR				
Institución:			**Tema:**	
Asignatura o área:			**Grado o grupo:**	
Alumno:			**Fecha:**	
Instrucciones: Marque con una ✗ los criterios que el estudiante demostró y deje en blanco aquellos aspectos en los que aún debe mejorar				
Criterios de Evaluación	**Cumplimiento**			**Observaciones**
	Siempre	**Casi Siempre**	**Nunca**	
Respeto hacia los demás				
Respeto a la diversidad				
Tolerancia ante las diferencias				
Empatía con los demás				
Uso adecuado del lenguaje y tono de voz				
Resolución pacífica de conflictos				
Participación activa en la convivencia escolar				
Responsabilidad y compromiso con las normas escolares				
Colaboración y trabajo en equipo en sana convivencia				
Cuidado y conservación del entorno escolar				
Cumplimiento de normas y reglas establecidas				
RESULTADOS DE VALORACIÓN				
Valoración de los criterios	**Nivel de desempeño**		**Escala de valoración numérica**	
Su convivencia escolar cumple completamente con el criterio evaluado	**Siempre**		**10-9**	
Su convivencia escolar cumple en gran parte con el criterio evaluado, pero hay algunas deficiencias	**Casi siempre**		**8-7**	
Su convivencia escolar no cumple con el criterio evaluado	**Nunca**		**6-5**	
Observaciones derivadas de las evidencias y resultados:		**Sugerencias de mejora:**		

Propiedad de Rojo Tsetung Johnson Guerra

9.3. La rúbrica

La rúbrica nos permite evaluar de una forma mucho más específica la convivencia de los estudiantes y su evolución comportamental con el grupo, uniendo factores tanto cuantitativos como cualitativos, siendo asignados cada uno a una categoría que precisa el desempeño total de los estudiantes.

Tabla 8

Rubrica constante en el proceso evaluativo

RUBRICA PARA EVALUAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR

Institución: **Estudiante:**

Fecha:

Instrucciones: Elija en cada criterio de evaluación, el nivel de desempeño del estudiante y anote su puntuación en la columna de la derecha, sume la puntuación de todas las categorías para determinar la calificación de acuerdo con la escala ubicada al final de la rúbrica

Criterios de evaluación	Niveles de desempeño					Total
	Excelente 5	Bueno 4	Regular 3	Suficiente 2	Debe mejorar 1	
Respeto a compañeros y profesores	Siempre muestra respeto y consideración hacia los demás.	Casi siempre muestra respeto y consideración hacia los demás.	A veces muestra respeto y consideración hacia los demás.	Rara vez muestra respeto y consideración hacia los demás.	Nunca muestra respeto y consideración hacia los demás.	
Resolución pacífica de conflictos	Siempre busca resolver los conflictos de forma pacífica y con diálogo.	Casi siempre busca resolver los conflictos de forma pacífica y con diálogo.	A veces busca resolver los conflictos de forma pacífica y con diálogo.	Rara vez busca resolver los conflictos de forma pacífica y con diálogo.	Nunca busca resolver los conflictos de forma pacífica y con diálogo.	
Participación en actividades escolares	Participa de manera entusiasta y proactiva en las actividades escolares.	Participa de manera regular y con interés en las actividades escolares.	Participa de manera ocasional y con poco interés en las actividades escolares.	Participa de manera esporádica y con nulo interés en las actividades escolares.	Nunca participa en las actividades escolares.	
Toma de decisiones responsables	Siempre toma decisiones de manera responsable y pensando en las consecuencias.	Casi siempre toma decisiones de manera responsable y pensando en las consecuencias.	A veces toma decisiones de manera responsable y pensando en las consecuencias.	Rara vez toma decisiones de manera responsable y pensando en las consecuencias.	Nunca toma decisiones de manera responsable y pensando en las consecuencias.	
Cooperación con los demás	Los estudiantes siempre cooperan con sus compañeros y trabajan juntos para lograr objetivos comunes.	Los estudiantes cooperan con sus compañeros en la mayoría de las situaciones y trabajan juntos para lograr objetivos comunes, pero a veces pueden ser un obstáculo.	Los estudiantes cooperan con sus compañeros en algunas situaciones y trabajan juntos para lograr objetivos comunes, pero a menudo son un obstáculo.	Los estudiantes rara vez cooperan con sus compañeros y a menudo son un obstáculo para lograr objetivos comunes.	Los estudiantes nunca cooperan con sus compañeros y siempre son un obstáculo para lograr objetivos comunes.	
Empatía	Demuestra empatía hacia los demás y muestra interés en sus sentimientos y necesidades	A veces muestra empatía hacia los demás, pero puede ser insensible o no tomar en cuenta sus sentimientos	Rara vez muestra empatía hacia los demás y puede ser insensible o ignorar sus sentimientos	Tiene dificultades para entender los sentimientos de los demás o no le importan	No muestra empatía hacia los demás y puede ser cruel o indiferente	
Cumplimiento de normas y reglas	Siempre cumple con las normas y reglas establecidas en la institución.	Casi siempre cumple con las normas y reglas establecidas en la institución.	A veces cumple con las normas y reglas establecidas en la institución.	Rara vez cumple con las normas y reglas establecidas en la institución.	Nunca cumple con las normas y reglas establecidas en la institución.	

Niveles de desempeño				
Excelente	Bueno	Regular	Suficiente	Debe mejorar
5.0 - 4.5	4.4 - 3.5	3.4 - 2.5	2.4 - 2	1

Propiedad de Rojo Tsetung Johnson Guerra

9.4. La encuesta

La encuesta nos permitió saber cómo estaban siendo las relaciones de los estudiantes en las clases en las que se aplicó el instrumento, llegando a ver situaciones donde no se respetaban las ideas, donde se prefería establecer diálogos, etc.

Ilustración 10

Encuesta creada para percepción de estudiantes en la clase

Respuestas exclusivas a toda actividad hecha en clase – Marca con una "X" la respuesta con la que más te identifiques

1. ¿Sentiste respeto hacia los demás? (Compañeros, profesores, etc)

Definitivamente no	1	2	3	4	Totalmente

2. ¿Respetaste la diversidad de tus compañeros? (Condición de discapacidad, sexualidad, género, gustos, etc)

Definitivamente no	1	2	3	4	Totalmente

3. ¿Toleraste las diferencias con tus compañeros? (Ideas o estrategias distintas)

Definitivamente no	1	2	3	4	Totalmente

4. ¿Sentiste empatía por los demás? (Compañeros y profes)

Definitivamente no	1	2	3	4	Totalmente

5. ¿Sientes que usaste un lenguaje y tono de voz apropiados para la clase?

Definitivamente no	1	2	3	4	Totalmente

6. Si tuviste problemas con otros, ¿Crees que se arreglaron de forma pacífica?

Definitivamente no	1	2	3	4	Totalmente

7. ¿Fuiste participativo en las actividades?

Definitivamente no	1	2	3	4	Totalmente

8. ¿Tuviste responsabilidad y compromiso con las normas escolares?

Definitivamente no	1	2	3	4	Totalmente

9. ¿Hubo colaboración y trabajo en equipo en sana convivencia?

Definitivamente no	1	2	3	4	Totalmente

10. ¿Tuviste cuidado con tus compañeros y con el entorno?

Definitivamente no	1	2	3	4	Totalmente

11. ¿Cumpliste las normas escolares y las reglas de las actividades?

Definitivamente no	1	2	3	4	Totalmente

«Cambia tus pensamientos y cambiarás tu mundo».

Norman Vincent Peale

9.4.1. Estadísticas de la encuesta

A continuación, se muestra una estadística que muestra los resultados de la aplicación de la encuesta.

Se aclara que 0 responde a “definitivamente no” en la pregunta y 5 responde a “totalmente”, esto con el fin de medir qué tan de acuerdo o en desacuerdo están con lo que se plantea en relación con su perspectiva. La primera encuesta arrojó un promedio de 4.2, la segunda arrojó un promedio de 4.4, hubo una pequeña mejoría en la percepción propia ante la clase, mejoría que hasta los propios docentes pudieron evidenciar aunque no sea un cambio enorme.

Estadísticas encuesta

Hombres: 10

Mujeres: 12

0 a 5 escala de puntuación, 0 “definitivamente no” y 5 “totalmente”.

1RA PREGUNTA: 4.3 PROMEDIO

2DA PREGUNTA: 4.1 PROMEDIO

3RA PREGUNTA: 4.0 PROMEDIO

4TA PREGUNTA: 4.1 PROMEDIO

5TA PREGUNTA: 4 PROMEDIO

6TA PREGUNTA: 3.8 PROMEDIO

7MA PREGUNTA: 4.7 PROMEDIO

8VA PREGUNTA: 4.7 PROMEDIO

9NA PREGUNTA: 4.3 PROMEDIO

10MA PREGUNTA: 4.3 PROMEDIO

11VA PREGUNTA: 4.7 PROMEDIO

TOTAL PROMEDIO: 4.2

Pregunta para prestar atención:

6. Si tuviste problemas con otros, ¿Crees que se arreglaron de forma pacífica?

10. Referencias

Cascón, P. (2006). ¿Qué es bueno saber sobre el conflicto? CDHDFensor. https://escolapau.uab.cat/img/docencia/recurso001.pdf

Castañer, M. y Camerino, O. (2001). La educación física en la enseñanza primaria, una propuesta curricular para la reforma. Editorial Inde.

Duran, C., Lavega, P., Planas, A., Muñoz, R., y Pubill, G. (2014). Educación física emocional en secundaria. El papel de la sociomotricidad. Apunts Educació Física i Esports. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=551656904002

IONOS. (2023). Lenguaje corporal: la forma más importante de la comunicación no verbal. https://www.ionos.es/startupguide/productividad/lenguaje-corporal/

Johnson, R. (2023, 13 de mayo). *Rúbrica para evaluar la convivencia escolar*. TU MAESTROS. https://tumaestros.co/rubrica-para-evaluar-la-convivencia-escolar/

Johnson, R. (2023, 7 de mayo). *Lista de cotejo para evaluar la convivencia escolar*. TU GUIA DE APRENDIZAJE. https://tuguiadeaprendizaje.co/lista-de-cotejo-para-evaluar-la-convivencia-escolar/.

Lagardera, F. y Lavega, P. Introducción a la praxiología motriz. (2003). Editorial Paidotribo.

Maslow, A. (1954). Motivación y personalidad. Editorial Diaz De Santos, S.A.

Morales, M. (2019). Analfabetismo emocional – Informática&Coaching. ----- Mariamorales.net. https://mariamorales.net/2019/11/27/analfabetismo-emocional/

Moston, M. (1986). La enseñanza de la educación física. Editorial Hispano Europea, S.A.

Rigal, R. (2006). Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria. Inde.

Rodríguez, A. (2016). LA COMUNICACIÓN DENTRO DE LAS ORGANIZACIONES. Edu.co. https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/handle/10654/14976/RODRIGUEZ%20MORALESANGELA%20YOJANA2016.pdf?sequence=1#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20la%20comunicaci%C3%B3n%3F&text=Seg%C3%BAn%20Thompson%2C%20I.,que%20son%20comprensibles%20para%20ambos

Saraví, J (2007). Praxiología motriz un debate pendiente. Educación física y ciencia.

Sierra Salcedo, R. A. (2007). La estrategia pedagógica. SUS PREDICTORES DE ADECUACIÓN. VARONA. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=360635565004

Zubiria, J. Los modelos pedagógicos, hacia una pedagogía dialogante. (2010). Magisterio Editorial.