

**JUEGOS TRADICIONALES COMO MEDIO PARA FOMENTAR LA
IDENTIDAD PERSONAL.**

Autor.

Johan Sneider Vera Cediél

Presentado para el título de Licenciado en Educación Física

Tutoras

Diana Marlen Feliciano Fuertes

Lina Roció Egea Borda

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Educación Física

Licenciatura en Educación Física.

Bogotá. D.C

Noviembre, 2024

Índice Contenido

Agradecimientos	3
1ER CAPITULO, CONTEXTUALIZACIÓN	3
Desarrollo de propuesta.....	3
Antecedentes.....	5
Internacional.....	5
Nacional	7
Local.....	8
¿Necesidad oportunidad o problema?	8
Marco legal.	10
Ley 115.	10
Cap. 3	10
cap. 3 educación y grupos étnicos.....	10
ARTICULO 55.	10
5. Educación física, recreación y deportes	11
ARTICULO 56	11
2DO CAPITULO, PERSPECTIVA EDUCATIVA.....	11
Enfoque humanístico.....	11
Cultura	11
Sociedad	12
Educación física.....	12
Pertinencia de la educación física.....	12
Ideal de ser humano	14
Teoría de desarrollo humano.....	15
Enfoque pedagógico	17
Teoría curricular-Hilda taba.	17
Fases de la estructura curricular. Hilda taba.	17
Diagnóstico de necesidades:	17
Formulación de Objetivos.....	18
Selección del Contenido.	18
Organización del contenido.	18
Selección de Experiencias de Aprendizaje.....	19
Determinación de lo que hay que evaluar y de las formas y medios para hacerlo.....	19

Modelos pedagógico constructivismo.....	19
Rol docente.....	21
Rol estudiante	21
Rol del contenido	21
Proceso enseñanza-aprendizaje	22
Evaluación desde la teoría curricular	22
Aprendizaje significativo, (Ausubel, 1983)	22
Modelo evaluativo Evaluación continua, procesual, sucesiva y formativa	24
Modelo cualitativo	24
enfoque cualitativo	24
Material.....	24
Narrativa:	24
Enfoque disciplinar	25
Tendencia socio motriz, (Pierre parlebas).	25
Juegos tradicionales. (loza E. 2014).....	26
3ER CAPITULO, DISEÑO E IMPLEMENTACION	28
Anexos planeaciones de clases, diarios de campo y rubricas de evaluación.....	29
4TO CAPITULO, ANALISIS DE LA EXPERIENCIA.....	82
Identidad personal.....	82
Dialogicidad. (Freire,1987)	83
Cooperación (León y Peñalver,2004).....	83
Análisis de las unidades temáticas	84
5TO CAPITULO, CONCLUSIONES.....	92
Referencia.	94

Agradecimientos.

A mi madre y a mi abuela que siempre han sido de gran ayuda y a mi padre que con su confianza y sus consejos me han reiterado la importancia de hacer con el corazón aquello que nos gusta, a mis hermanos que me motivan a ser el ejemplo de perseverancia y a mi hermana menor que su niñez me ha enseñado la importancia de ser un maestro dispuesto a conceder mis saberes en pro del desarrollo de las actitudes del ser humano, agradecimientos a mi tutora Diana Feliciano que con sus conocimientos y su paciencia permitieron guiarme por el camino del desarrollo de este proyecto tan importante para mi vida profesional y personal.

1ER CAPITULO, CONTEXTUALIZACIÓN

Desarrollo de propuesta.

En principal instancia recalcando la labor política y social de un maestro en su responsabilidad alrededor de lo que acontece con las problemáticas de los presentes tiempos y observo la condición de buscar temas que me ayuden a conseguir el máximo de mi desempeño al saber sobre el qué y el para qué como un hecho educativo, entonces en la reflexión con la viabilidad de acceder a una educación más relevante y de resultados con los juegos tradicionales como un medio.

Encontrar en un proceso educativo la posibilidad de tener escenarios de libertad y participación de los educandos desde el juego y la posibilidad que elijan la forma en cómo

desarrollarse en el medio con el otro compañero, pueden ser la alternativa para conformar la identidad desde una mirada crítica, trabajar con población afrodescendiente y población desplazada por el conflicto armado, la cual se encuentra ubicada en el barrio Paraíso en la localidad de Ciudad Bolívar, es una oportunidad porque he compartido espacios pedagógicos y deportivos junto a ellos, me he acercado a dicha población para poder trabajar sin problema alguno desde el gusto y la confianza permitiendo un que hacer seguro en la viabilidad del proyecto.

Las oportunidades que se presentan en momentos que no siempre son calculados y son espontáneos desde el proyecto, se deben considerar los espacios como pedagógicos desde lo acordado con la población ya que son el centro del acto educativo, "la posibilidad de liberar la experiencia única e irrepetible; es la posibilidad del sujeto de construir su realidad y de configurar su propia identidad" (Cendales y Carrillo, p.14, S.F). Es la confinación entre una finalidad y la fortuna de acontecer experiencias que nutran el pensamiento crítico de los educandos desde la dialogicidad y lo oportuno de las dinámicas potenciales de educar con sus propios saberes desde los juegos y la tradición de estos que configuran un tipo de persona.

Desde el juego tradicional podemos evidenciar varios logros como fomentar la identidad dentro de la lúdica que sirve para el apoderamiento de los espacios que ayudan al reconocimiento de la cultura como un eje fundamental, " El juego como categoría que refleja la superestructura social constituye un pequeño mundo donde se encuentra en menor grado y cumpliendo con determinadas funciones, los valores, y en general la estructura sociocultural" (Moreno, 2008, p.94) Es decir que nos ayuda a reencontrar desde la estructura social y refleja aquello que no se ve en la formalidad y normalidad.

Por otra parte " El juego habla de la diversidad de la cultura y la tradición de comunidades negras, indígenas, mestizas y blancas"(Moreno, p. 95. 2008) Es decir que cada diversificación de ser una cultura diferente y que la diferencia puede ser enmarcada desde las diferentes actividades y juegos que se ejecutan por los grupos étnicos que en este caso es población afrodescendiente mayoritariamente población de Quibdó y Tumaco.

Estos juegos tradicionales colombianos hacen de una brecha de identidad a forjar un camino lleno de expectativas que sirven de experiencias significativas, además como patrimonio cultural ya que la relación entre el juego y el desarrollo humano se manifiesta de múltiples formas, enriqueciendo las dimensiones históricas, culturales, sociales, lúdicas del ser humano e incluso el impulso de valores importantes para el desarrollo cultural y de buena socialización de experiencias.

Entorno al ser humano ideal para formar desde dos pilares, la dialogicidad (Freire,1987) y la cooperación (león y peñalver,2004) por lo anterior, para el proyecto curricular particular denominado como juegos tradicionales como medio para fomentar la identidad personal en población del barrio paraíso de la ciudad de Bogotá DC se propone como ser humano ideal a formar desde dos pilares la Dialogicidad (Freire 1987) y la Cooperación (León y Peñalver,2004). Condiciones fundamentales en la perspectiva de la experiencia en los juegos tradicionales, además de ser características propias de los seres humanos como integrantes de una sociedad.

Antecedentes.

Internacional.

El documento del autor (Quecha R,2016) Este documento me aporta las dinámicas que surgen a partir del usos de las tecnologías y el distanciamiento social que se obtiene gracias a ello,

gracias a esto el autor toma la iniciativa para poder emplear una propuesta que dinamice la distancia de socialización entre los niños, lo que más interesa en esta lectura es la problemática que se genera, también la recuperación de la identidad con los juegos propios de la cultura, en cuanto a los juegos propios de dicha población abarca una brecha grande para entender los juegos y su incidencia cultural de como desde el comportamiento incide en sus relaciones interpersonales de manera social y la relación de la experiencias de los niños con las condiciones culturales y sociales en las que han sucedido y experimentado con los juegos, por otro lado ponen al descubierto otros juegos que podrían implementar en el transcurso del proyecto y que de esta forma nos dan una direccionalidad para tener en cuenta en los aportes y que no da a entender como contribuye con los juegos propios de la cultura para desarraigar a los niños del mal uso de las tecnologías y el distanciamiento social que emerge junto a ello.

En la revista de módulo del centro de educación inicial de la ciudad de cuenca año lectivo (2019-2020) nos dice que de actividades me aporta desde la construcción conceptual de la identidad y como está propone un sistema e incluso desde los juegos tradicionales como medio en muchas de sus clases para tener mucho más claros la finalidad.

Es decir que estos me aportan las razones epistemológicas en dirección a aclarar los objetivos para comprender la planeación de ejercicios en dirección a los logros que se pretenden alcanzar en las planeaciones y que desde el micro diseño son expuestas en el proyecto con el desarrollo de las unidades.

El autor (Troya, 2005) presenta el concepto de los juegos tradicionales y como se emplean en la educación física, así mismo, presentan sus aportes sobre la formación de la identidad personal para los estudiantes desde la educación física a través del uso de las metodologías que afiancen este proceso.

Nacional

Según (Santisteban,2020) se puede evidenciar la importancia de los juegos tradicionales en población afrodescendiente e indígena la cual enmarcada en las experiencias de aprendizaje del niño es decir, como estos juegos son una base de excusa para ampliar el conocimiento del niño, reconociendo los procesos pedagógicos y sociales que se han elaborado sobre el juego tradicional y su relación con la enseñanza-aprendizaje en la infancia desde sus características culturales.

El Ministerio de Educación Nacional Colombiano (S, F) a través del documento aporta al reconocimiento de juegos y rondas tradicionales en los cuales se exaltan los saberes ancestrales y contextuales de la población, lo anterior facilita la elaboración de la propuesta para el proyecto curricular particular al encontrar la descripción sobre la forma como se desarrolla, las condiciones y características de los juegos y las rondas.

Los autores (Ramírez y Arroyave,2021) presentan los juegos tradicionales como propuesta pedagógica y no como una propuesta lúdica, es decir su enfoque educativo es relevante, se rescata la identidad cultural de los niños que habitan y conviven en Timbiquí Cauca desde esta propuesta, se ayuda a a reconocer la identidad como pilar fundamental que construye un camino pedagógico desde la pertinencia de la educación física.

Arcos y Vásquez, (2020) Es importante referenciar las habilidades que se pueden tener en cuenta al trabajar los diferentes juegos ancestrales, los juegos tradicionales ayudan en el proceso de enseñanza aprendizaje de la autonomía en los niños, se utilizan como medio además para profundizar el concepto de la identidad personal propósito central de lo propuesto para proyecto curricular particular,

Local.

Según (Castro y Robles ,2018) proponen que se establece el vínculos del juego como medio y que nos ayudó a direccionar las relaciones sociales entorno a uno de los ítem del Proyecto Curricular Particular como la socialización de experiencias que permite que el niño pueda acceder a través de los juego de manera integradora y que de esta forma enlace directamente los elementos de la dialogicidad y comunicación que son pilares del ser humano ideal a formar.

Así mismo (Sabogal, 2013) propone que desde las características de la violencia general los juegos tradicionales direccionando de manera adecuada el efecto de los comportamientos y las posibilidades de para entender las dinámicas sociales que se pueden presentar durante su desarrollo.

cuestionarnos sobre el uso del tiempo libre, no es hacer una crítica sin sentido asegurando o dando criterios de uso del mismo tiempo como lo asegura (Suarez, Flores y García S,F). Que debe aportar la voluntad y dando la aportación al desenvolvimiento de nuestra personalidad con el manejo de la autonomía que goza cualquier ser humano, en este sentido existe un apoderamiento del tiempo pero no solo por la persona sino por el trabajo, actividades y responsabilidades que asemejan el gasto de tiempo pero en este momento el uso del tiempos es una oportunidad para emplear el tiempo libre en los juegos tradicionales para reforzar y recuperar la identidad que se ha perdido en el transcurrir de los años.

¿Necesidad oportunidad o problema?

Desde lo observado en momentos anteriores en la comunidad al momento de describir la necesidad de empoderar la población con la identidad fomentada en el proceso de aprendizaje a

través de los juegos tradicionales, se puede considerar como una oportunidad más que como problemática o necesidad, ya que estos efectos responden a problemas en los roles que cada persona tiene dentro de su comunidad, el proyecto curricular particular va dirigido al Barrio Paraíso en la Localidad de Ciudad Bolívar, es una oportunidad para que se apropie de esa identidad desde las costumbres que generan una cultura susceptible a cambios de ciudad, siendo oportuno hablar de ciertos valores que nos ayuden a comprender y elaborar un proceso desde lo social.

Es una oportunidad para desarrollar el PCP con una población que ha sido afectada por el conflicto armado y grupos al margen de la ley que por medio de sus acciones generan problemáticas como el desarraigo, lo anterior, se evidencia ya que la población tiene su origen en la población como Nariño y además de tener diferentes edades lo cual muy interesante e importante para el proyecto.

La consecución de la oportunidad desde el mal uso de la tecnología y el tiempo desmesurado de su uso de estas configuran una oportunidad para intervenir y alentar la significación simbólica desde la identidad personal que se ha perdido a lo largo de los años con la problemática social de la acción de la guerra y la violencia en estas zonas apartadas de las ciudades principales.

Se plantea que el uso de las tecnologías ha provocado un alejamiento de las personas con dichos juegos tradicionales y ha causado pérdida del interés en los aspectos propios de la cultura desde los mismos juegos, entonces en la reflexión con la viabilidad de acceder a una educación más relevante se recalca que esto es una clara una oportunidad para proyectarnos en el barrio paraíso de la localidad de ciudad bolívar.

Marco legal.

Para el PCP es importante referenciar desde la normatividad a nivel nacional que garantiza y soporta todos aquellos aspectos relacionados con la propuesta y con la población participante, a continuación, se presenta las normas relacionadas que dan un sustento desde el aspecto constitucional.

Ley 115.

Cap. 3. Educación informal, ARTICULO 43. Definición de educación informal. Se considera educación informal todo conocimiento libre y espontáneamente adquirido, proveniente de personas, entidades, medios masivos de comunicación, medios impresos, tradiciones, costumbres, comportamientos sociales y otros no estructurados teniendo en cuenta las características del contexto, la población y las características particulares, esta definición es la pertinente de acuerdo al contexto donde se va hacer el proyecto en relación con la identidad.

cap. 3 educación y grupos étnicos

ARTICULO 55. Definición de etnoeducación. Se entiende por educación para grupos étnicos la que se ofrece a grupos o comunidades que integran la nacionalidad y que poseen una cultura, una lengua, unas tradiciones propias y autóctonas, es necesario entender la diferencia de la educación en diferentes puntos de vista desde la identidad cultural y las condiciones de las mismas, por ello para el desarrollo del proyecto es pertinente tener en cuenta la etnoeducación para empezar a generar conciencia de la importancia del concepto en el momento de intervenir.

5. Educación física, recreación y deportes

ARTICULO 56. Principios y fines. La educación en los grupos étnicos estará orientada por los principios y fines generales de la educación establecidos en la integralidad, interculturalidad, diversidad lingüística, participación comunitaria, flexibilidad y progresividad, tendrá como finalidad afianzar los procesos de identidad, conocimiento, socialización, protección y uso adecuado de la naturaleza, sistemas y prácticas comunitarias de organización, uso de las lenguas vernáculas, formación docente e investigación en todos los ámbitos de la cultura, es pertinente aclarar la importancia es la seguridad de no chocar con las diferencias etnias o grupos especiales que existen en el contexto, aunque por otro lado es muy necesario aclarar que la integralidad es posible teniendo en cuenta las diferencias culturales de los diferentes grupos del barrio e incluso de los que están en los grupos de la propuesta.

2DO CAPITULO, PERSPECTIVA EDUCATIVA.

Enfoque humanístico

Cultura: Desde el materialismo como elemento simbólico este autor nos da una brecha para atravesar la cultura del siguiente modo“ abordaje de la cultura como un orden total dinámico, o pluralidad de órdenes en interacción, donde la praxis constituye un de terminante importante y que atraviesa la creación material e inmaterial del ser humano y/o seres humanos.” (Herrera, p.39, 2006). ya que se resignifica la identidad personal y sus dos pilares fundamentales para el desarrollo de esta, las cuales son la dialogicidad y la cooperación y que este concepto de cultura adentra el dinamismo que contribuye al proyecto.

Sociedad: Este fundamento de la sociedad es directamente proporcional a la oportunidad más que a la problemática y es desarrollada a imagen de la sociedad del consumo y la globalización alcanzadas por la tecnologías y otros aspectos de preocupación “La sociedad que eleva a la ciencia, a la tecnología y a los medios de comunicación, como los estandartes principales de educación y cultura en el mundo contemporáneo” (Herrera, 2006,p. 22). presenta esta parte como eje fundamental para el concepto de sociedad junto a una problemática y que centra la posibilidad de mediante este concepto tener en cuenta las dinámicas del Proyecto Curricular Particular en pro de afianzar las dinámicas del juego teniendo en cuenta lo contextual de los niños partícipes.

Educación física.

Este concepto de educación física se fundamenta como oportunidad de emplear los juegos tradicionales en aras de inducir la identidad de dicha comunidad del barrio paraíso por ello este concepto es necesario emplearlo al la proyección desde el ámbito pedagógico la educación como disciplina es una formadora integral de los individuos, y cursora de la cultura a través del movimiento, trasmisión de hábitos culturales, (Sánchez,2014) .

Pertinencia de la educación física.

En la propuesta la Educación Física es un acto de cooperación y pausa de reflexión constante para el desarrollo de la libre expresividad que sustentan el accionar de los juegos tradicionales en la población del barrio paraíso al sur de Bogotá, La educación física como acto social es una prioridad en este proyecto no solo porque es considerada una disciplina sino por su responsabilidad pedagógica que tiene por los juegos en el campo disciplinar, por lo educativo en

los objetivos y en lo humanístico por los valores que enseñanza además de aportar para construir y recuperar algo de la identidad propia en las poblaciones.

La educación como disciplina es una formadora integral de los individuos, y cursora propia de la cultura a través del movimiento, transmisión de hábitos culturales, (Sánchez,2014) en este sentido no solo se puede evidenciar la concepción de educación física del autor sino también lo significativo de la proyección social lo que implica educar una persona íntegra de valores necesarios en la consagración simbólica de lo que implica el movimiento y su desarrollo en la vida motriz del individuo.

Todas las personas tiene la condición de emplear sus motricidad en muchas ocurrencias de la vida para poder desenvolverse en el mundo que los rodea con todos sus condiciones y posibilidades ,según Jiménez y Ayala(2011) el medio adaptado o al natural son referentes importantes para el desarrollo del PCP, ya que en la interacción que sucede entre estos y la motricidad, la experiencia corporal son elementos, que se verán afectados, pues el proceso del aprendizaje transforma de manera total a las personas que participan en el proyecto.

Los juegos populares y tradicionales son un elemento pedagógico muy importante tanto como contenido dentro del área de Educación Física, como recurso didáctico. Es una herramienta motivadora y atractiva que posibilita trabajar el desarrollo físico del niño: las habilidades motrices, las capacidades físicas, el conocimiento de su propio cuerpo, etc. Además de esto, los juegos tradicionales son un fantástico medio de adaptación a la sociedad y contexto donde se mueve el niño ya que trasmite los aspectos más relevantes y distintivos de la cultura Troya(S,F) Es fundamental reconocer que en estos momentos donde la población en general está centrada en la utilización masiva de las tecnologías de la información y en la utilización de otras actividades, la propuesta del PCP es realizar un descubrimiento de las características que tienen los juegos

tradicionales alrededor de la identidad de las personas y como las condiciones de la dialogicidad y cooperación, pueden aportar de manera significativa.

Ideal de ser humano

El ideal de ser humano que buscamos tiene una direccionalidad a la finalidad propuesta como objetivo del PCP y este busca a través de la cooperación (León y Peñalver,2004) con sus logros complementarios socializan experiencias de manera mutua, resolución de problemas y la dialogicidad (Freire,1987) junto a la comunicación como eje fundamental, la expresión y toma de decisiones individuales que se dirigen hacia lo colectivo que fomenta la identidad individual a través de la interrelación con los otros.

Teniendo en cuenta los dos pilares de la dialogicidad y la cooperación mediados desde la comunicación son elementos que permite realizar el respectivo proceso de evaluación desde el enfoque formativo y procesual, permitiendo conocer el alcance de la propuesta para el ideal de ser humano a formar por el cual se desarrolla el Proyecto Curricular Particular.

Los conceptos mencionados de sociedad cultura y educación física se utilizan como soporte para realizar la interrelación con los juegos tradicionales, desde su concepción, su sentido y significado, realiza aportes significativos al tema particular de la propuesta del PCP es decir la identidad personal.

Es a través de su práctica como la creación de lo inmaterial en el planteamiento del PCP se refiere a lograr que por medio de la participación en las actividades de los juegos tradicionales, la población se acerca y construye una experiencia significativa en donde su condición particular

como pertenecer a otra región del país le facilite el aprendizajes que le aporte al desarrollo integral y es específicamente a la identidad personal.

Teoría de desarrollo humano.

La construcción de la personalidad para posteriormente posibilitar la interacción con los demás, dando al lugar la identidad personal, en este caso la cuarta y quinta etapa es fundamentar a tener en cuenta con la edad y el proceso de desarrollo de los jóvenes 4ta. Teniendo en cuenta la edad de los niños (7 - 11 años).

Estadio: industria versus inferioridad-competencia. 5 A 10

Estos procesos de adaptación involucran que el niño es capaz de acoger instrucciones sistemáticas que observa en los adultos, la familia, la escuela, y en el contexto que lo rodea, observa las conductas y con ella las reglas que se establecen en un conjunto de convivencia, y empieza a entender las organizaciones y sistematiza en su estructura cognitiva lo que observa, se atiende la autonomía, libertad y creatividad ejecutando y accionando la actividad de forma más técnica es decir depende de las labores del tecnicismo y que empieza a converger la competencia personal consigo mismo queriendo poder con lo que le gusta y se propone como un ser lleno de capacitada y este es relacionado con la edad de los niños del proyecto teniendo en cuenta el desarrollo cognitivo del niño, (Bordignon,2005).

estadio. Identidad versus confusión de roles-fidelidad de fe. 12 A 18

Dentro de estas perspectiva se entiende que el adolescente tiene una madures desde el aspecto físico y que se toma en cuenta el crecimiento que se desarrollan en el interés sexual, aquí en esta

etapa se da a entender la forma de la identidad personal y que se desarrolla desde la identificación ideológica como consecuencias de la etapa anterior, expresada la identidad determina la asociación social con determinados grupos y que se acogen valores políticos que resultan después en el desarrollo de la identidad cultural y religiosa entonces se tendra en cuenta este aspecto del crecimiento determinado para apropiar de la teoría y tener en cuenta que es la posibilidad de ellos ser y de estar en consecuencia con el desarrollo por el que están pasando.

Es a partir de las características que se enuncian en la teoría de Erickson, que se propone a describir las condiciones de la población que participa durante la etapa de implementación del PCP, su condición frente a la formación de la personalidad individual se ve influenciada por las características y experiencias compartidas con las personas que igualmente participaron de las actividades propuestas desde los juegos tradicionales.

Se exalta la importancia para la población que se vea una teoría de desarrollo humano, centrada particularmente en la dimensión social, pues a partir de esto se articulan fácilmente los dos elementos enunciados, la dialogicidad y cooperativismo, mediados desde la habilidad de la comunicación, como referente de la interacción de los seres humanos entre sí y sus pares, se plantea desde allí la posibilidad de enfocar lo pedagógico basado en elementos relacionados con el constructivismo.

Enfoque pedagógico

Teoría curricular-Hilda taba.

El planteamiento de la teoría curricular de Taba propone varias etapas, la primera corresponde a la realización de un diagnóstico, cuyo resultado es identificar las necesidades de la población, la segunda es la formulación de objetivos que terminan definiendo los contenidos y la forma para desarrollar lo que corresponde a la tercera etapa, en la siguiente se determinan los contenidos más pertinentes para lograr el aprendizaje propuesto, finalizando con el proceso de evaluación, que se logra establecer la pertinencia entre las etapas de la teoría curricular y la relación con el PCP.

Es a partir de la coherencia entre las necesidades, los contenidos y la metodología y la evaluación que se logra establecer la pertinencia entre los procesos de teoría curricular y la relación con el proyecto curricular.

Fases de la estructura curricular. Hilda taba.

Diagnóstico de necesidades:

Dentro del diagnóstico de necesidades se realizaron varias preguntas a modo de encuestas para poder tabular y en imágenes poder mostrar la relación de oportunidades, necesidades o

problemáticas, donde se evidencia a modo de cuestionarios direccionados a los niños en aras contribuir en las dinámicas basadas en las respuestas de los niños y de esta manera emplear una metodología que nos permitan contribuir a la finalidad del proyecto.

Formulación de Objetivos.

En este punto a partir de saber las consideraciones de la prueba diagnóstica se pueden diferir los objetivos que son básicamente ligados a la finalidad de la propuesta curricular que se enmarca a partir de las respuestas y son mostradas por medios de evidencia la oportunidad de fomentar la identidad personal con los juegos tradicionales como mediación.

Selección del Contenido.

En los contenidos se pretenden sean claros una vez tengamos los contenidos son los que dan respuesta a la oportunidad como lo evidenciamos en las próximas presentaciones de la prueba diagnóstica se pueden seleccionar los contenidos para que le den forma al proyecto ya que los anteriormente mencionados son el medio de construcción de aquello que se quiere lograr como finalidad.

Organización del contenido.

la propuesta de los contenidos se propone desde un proceso de tres etapas donde la evaluación procesual que responde a las tres unidades temáticas que corresponden a 17 clases planeadas es decir que se desglosan desde las dinámicas de los juegos tradicionales.

Selección de Experiencias de Aprendizaje.

En este punto se debe tener en cuenta que las consideraciones de las experiencias son de índole significativa (Ausubel,2002) se escogieron experiencias que acojan la interrelación de las estructuras cognitivas del niño y como ellos pueden emplear en las siguientes clases la mediación del proceso en cuanto el aprendizaje se hace de manera práctica y reflexiva desde las consideraciones cooperativistas y dialógicas de las clases.

Determinación de lo que hay que evaluar y de las formas y medios para hacerlo.

La evaluación como proceso pretende enmarcar las categorías junto a los diarios de Campos de 3 principios fundamentales las cuales son dialogicidad, cooperativismo e identidad personal bajo la mirada procesual de 3 unidades didácticas que se relacionan con la perspectiva pedagógica y que se analizan desde los diarios de Campo para ser analizados conjuntamente.

Modelos pedagógico constructivismo.

este caso postularemos El modelo pedagógico constructivista propone la concepción del individuo en su dimensión cognitiva social y afectiva como elementos importantes, esta perspectiva ayudara direccionar una base pedagógica que sustenta la posibilidad de generar un rol activo por parte del estudiante,

Este modelo sostiene que sostiene que el individuo, en su dimensión cognitiva, social y afectiva, no es un simple producto del ambiente ni un resultado de sus disposiciones internas,

sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción entre esos dos factores, "(trujillo,2017, p 30).

En el constructivismo los individuos se hallan permanente en un proceso interacción con medio y que este nos puede ayudar activamente a permanecer y dinamizar la adaptación al medio con el propósito de mantener un estado de equilibrio, pero más allá de esto, la construcción del ser humano que puede direccionarse a lo que ya posee.

Para el constructivismo las personas pueden ser aprendices de un conocimiento de manera activa y es producido por sí mismo ya que se supone que al no abordar el conocimiento como algo verdadero sino como una hipótesis, El conocimiento depende de una construcción que se hace a través de un significado, un entorno, las secuencias y las acciones internas de individuo (trujillo,2017).

Algo muy importante que se busca en el constructivismo es que no se debe enseñar desde la simple instrucción y que además se debe tener una estructuración de experiencias en la cual los participantes sean activos resaltando la interacción de las personas y la situación en la adquisición de habilidades y conocimientos, es decir que el aprendizaje está situado en un contexto físico y social, lo cual incide en la condición es de este proyecto que se hizo en el barrio paraíso como contexto.

Este modelo construye enormemente la posibilidad de entornos de aprendizaje dentro de la propuesta del proyecto curricular particular donde se puede evidenciar desde los primeros momentos de acción que apoyan la construcción colaborativa del aprendizaje a través del contacto social y de está manera se construye con las dinámicas propuestas en relación con la sociomotricidad como enfoque disciplinar.

En esta perspectiva hay algo que se llama el aprendizaje situado donde la construcción del conocimiento tiene una alta participación de la interacción cognitiva de cada individuo desde la perspectiva de la realidad y que de igual modo la interacción con la transferencia de lo que llamamos conocimientos se produce a instancias de la interacción social y por tal razón persona aprende en el contexto en el que está situada y en función de las dinámicas que se pueden ver evidenciadas en la misma, igualmente se genera un conocimiento con la adecuación los juegos tradicionales desde la perspectiva de la motricidad y el movimiento que permiten regular y fomentar correctamente la interacción social dentro de la dinámicas del juego.

Rol docente. El rol del docente dentro de este modelo y dentro del proyecto es buscar un mediador que ayuda a construir conocimientos en busca de la resolución de problemáticas identificadas (Gonzales, Trujillo y Flores,2010) es decir el protagonismo es del estudiante como el centro de atención de los contenidos y en esta lógica de ideas es pertinente plantear que es una de los principales propósitos del proyecto en cuanto a la concepción del rol docente.

Rol estudiante. El estudiante como centro del aprendizaje hace de su proceso una apertura significativa hacia los aprendizajes, el maestro crea o acentúa algunos problemas para que el mismo estudiante pueda descubrir su potencial (Gonzales, Trujillo y Flores,2010) En este caso se puede concluir que el aprendizaje significativo desde la propuesta de (Ausubel,2002) se nos encuentra conveniente desde la participación del rol del estudiante

Rol del contenido. En cuanto a los contenidos deben responder a una lógica donde los estudiantes y el maestro responden a una serie de circunstancias que posibilitan adecuar los contenidos para buscar un aprendizaje significativo (Gonzales, Trujillo y Flores.2010). por lo anterior para el proyecto los juegos tradicionales son de una experiencia de manera simbólica para los participantes ya que se encontraron de manera lógica y consciente.

Proceso enseñanza-aprendizaje. El proceso de aprendizaje tiene una posibilidad de analizar y que el estudiante pueda inferir desde lo que puede ver, es decir busca que en el proceso aprenda a relacionar lógicamente nuevas experiencias y de manera ordenada le signifiquen al estudiante y encuentren lógicas con la experiencias previas para ser significativas, (Gonzales, Trujillo y Flores.2010) en este caso desde lo que busca el proyecto es mostrar en los aprendizajes experiencias significativas a los participantes a través de los juegos tradicionales que se relacionan con el fomentar la formación de la identidad individual.

Evaluación desde la teoría curricular. Los contenidos no se evalúan en este tipo de aprendizajes sino que se evalúa es el proceso, esto permite replantear algunos ítem a mejorar desde el diseño de la evaluación y que sea asertiva de manera en que lo significativo sea visible (Gonzales, Trujillo y Flores.2010) En este sentido es pertinente mostrar que la evaluación continua, procesual, sucesiva y formativa (Morales,2001) es pertinente y encaja directamente con la apropiación del ser humano ideal a formar de manera en que posible apropiar el proceso dentro de las posibilidades.

Aprendizaje significativo, (Ausubel, 1983)

Es una construcción enseñanza/aprendizaje basado en el descubrimiento, que privilegiaba el activismo y postula que se aprende aquello que se descubre, Ausubel entiende que el mecanismo humano de aprendizaje y sus elementos esenciales, con el objetivo de implementar el aprendizaje significativo, además de considerar elementos simbólicos, centra su atención en lo que ocurre en el aula, donde la asimilación tiene un valor agregado de suma importancia (Rodríguez, 2011), es necesario tener en cuenta el aprendizaje referente a sus experiencias.

La organización jerárquica que se le atribuye a la estructura cognitiva deriva en dos principios esenciales que justifican su funcionamiento: la diferenciación progresiva y la reconciliación integradora como dos pilares para tener en cuenta la organización estructural de este modelo de enseñanza que en paralelo son necesarios con los objetivos para las dinámicas del proyecto ya que junto al modelo pedagógico de tipo constructivista este tipo de teorías de aprendizajes encajan según lo acordado con los métodos de enseñanza y la evaluación del ser humano a formar.

Es pertinente recalcar que el estilo de enseñanza que se emplea desde esta perspectiva pedagógica no va en contra punta de las dinámicas de los juegos tradicionales ya que las consideraciones reales de la pertinencia de la educación física son dinámicas con puestas en escena en conjunto con una dirección de tipo cooperativa y dialógica y que estas nos permiten de una manera más acertada poder integrar los fundamentos que conciernen a la identidad personal como lo propone el autor (Gómez,2006) y que como propuesta integradora de no solo las dinámicas de la clase sino la interrelación del rol docente, rol estudiante, los contenidos, relación enseñanza aprendizaje representen una direccionalidad que aporte a la finalidad de fomentar la identidad personal en conjunto con los juegos tradicionales como medio.

El aprendizaje significativo como propuesta desde la mediación de la enseñanza se puede evidenciar en las clases no sólo desde las menciones de lo significativo en las particularidades previas del sujeto sino como se evidencia en los diarios de campo, los niños escogerán los juegos con los que sientan que más han aprendido logrando demostrar que el aprendizaje se relaciona de forma intrínseca con la acciones y prácticas en la clase.

Modelo evaluativo Evaluación continua, procesual, sucesiva y formativa

Modelo cualitativo

establece un proceso eficaz capaz de construir una crítica frente al accionar social, para conocer aptitudes de los estudiantes, comprender a medida que alcancen los objetivos cumpliendo con un enfoque procesual, se reconocen las problemáticas del estudiante es posible que se presenten circunstancias desfavorables donde el profesor deba tener en cuenta aquello que aqueja el proceso de un estudiante junto a la planeación de actividades de forma eficaz y convincentes, es decir la evaluación procesual constituye un medio, con una orientación profesional (Morales. 2001).

enfoque cualitativo. Se calcula resultado final junto al proceso de aprendizaje para mejorarlos y por ello se debe evaluar, utilizando material didáctico y ciertas técnicas conocer a profundidad y establecer referentes detalles, como el proceso de evaluación del aprendizaje de los alumnos

Material. En este caso puede ser informes o diarios de campos, comprender a medida en que alcancen los objetivos ya que es de manera procesual, en este sentido es el material que se dispone para poder hacer un análisis con dicho material que se utilizó para recolectar y tener el recuento de la información. (Morales. 2001).

Narrativa: el proyecto de la fomentación de la identidad junto a los juegos tradicionales en el Barrio Paraíso, está ubicado en el sur de la ciudad en la localidad de ciudad bolívar que cuenta con un aforo completo de casi 90 jugadores de futbol, Esta escuela que también esta direccionada

como Fundación se encarga de acoger el tiempo libre de los jóvenes del barrio esta encabezada por el profesor Carlos Caicedo proveniente de la ciudad de Tumaco en el departamento de Nariño donde tuvo que partir a la ciudad de Bogotá por la situación económica de la región y la violencia generadas.

En el 2011 empieza a reunir chicos con el propósito de jugar fútbol y así alejarlos de las condiciones de violencia que se encuentran en el entorno social de los jóvenes y niños, es necesario saber que la violencia es un aspecto para poder empezar a alejar y que la fundación se lo visualicen un sentido de pertenencia por sus proyectos.

Enfoque disciplinar.

Tendencia socio motriz, (Pierre parlebas).

Su interés parte de la conducta motriz, es decir como el niño se desenvuelve en el contexto inmediato de las acciones, las manifestaciones observables, desde el comportamiento motor que se desarrollan en las actividades, "el juego es motor no solo si las reglas básicas demandan movimiento, sino que es imprescindible identificar cuanto esfuerzo corporal implica a los jugadores (teniendo en cuenta sus posibilidades)" en este sentido va más allá de sus condicionalidades sino además de la posibilidad que la conducta motriz ejerce sobre ellos.

permite abordar la sociomotricidad para el proyecto, analizar y estudiar situaciones de acuerdo a los saberes que se adquieren de las prácticas motrices, programando la puesta en escena de los intereses pedagógicos y estratégicos.

"La sociomotricidad tiene como capacidades socio-motrices la expresión, la comunicación y el movimiento, de esta manera los niños llegan a tener la necesidad de colaborar y tener

cooperación con los demás en actividades que lo requieran, alcanzando capacidad de crear reglas comunes y encontrar el máximo de su expresión a través del juego"(Parleba,citado por Pinilla, calderón y Riaño, 2012, p, 29). Es así como los elementos los elementos comunicativos son importantes desde la sustancialidad del cuerpo y es necesario para el proyecto ya que encaja muy bien con el aprendizaje cooperativo desde la perspectiva pedagógica.

Es de suma importancia demostrar que “hace referencia a “la persona” como un ser capaz de desarrollar sus capacidades físicas e intelectuales a través del movimiento realizando una relación interactiva,(Parlebas citado por Pinilla, Calderón y Riaño, 2012). En este sentido es las capacidades físicas son importantes a desarrollar, aunque la capacidad de socialización son términos para considerar en la implementación de lo curricular, facilitando la relación con los planteamientos para lo planteado desde el constructivismo la perspectiva del constructivismo como base sólida a consideración.

Juegos tradicionales. (loza E. 2014).

El Proyecto Curricular Particular toma como medio los juegos tradicionales entendido como aquel que se encuentra arraigado a una cultura o región determinada, que conserva sus normas originales y que ha sido transmitido, por vía oral en la mayoría de los casos, de generación en generación” (Loza. Citado por Mota.2014. P, 22). Es decir el proceso histórico sigue de forma lineal para entender la importancia del concepto y la trasmisión de conocimiento desde la experiencia para que las normas fundamentales de los juegos, sean transmitidas, además el por qué y cómo en el objetivo central, las personas e incluso los niños le asemejan al juego tradicional y el objetivo central de los mismos, logrando que las personas e incluso los niños

asimilen el juego tradicional, (Mota,2014)porque enseñan como divertirse, reconociendo al ganador, valorando el esfuerzo del perdedor, creando espacio de colaboración y entretenimiento.

Una rápida absorción cultural en relación con la lúdica ya que esta permite las consideraciones necesarias para poder adquirir el conocimiento y los procesos de enseñanza los juegos son necesarios para los niños ya que son su único lenguaje, en este son capaz de comunicarse y tener experiencias de manera significativa, de aquel juego es importante en las primeras etapas del desarrollo humano donde se gesta más que todo en la primaria puesto que los niños lo toman como una necesidad inmediata y que les permite a partir de aprender con el otro mediante la experiencia y la significación del juego.

Los juegos tradicionales transmitidos a través del tiempo tienen como condición la absorción cultural en relación con lúdica, ya que por las características de sus actividades facilita adquirir conocimientos diversos de índole particularmente para los niños en un escenario donde el juego aporta de manera significativa para el desarrollo del lenguaje, así mismo la enseñanza de los juegos tradicionales pueden ser utilizados en las primeras etapas del del desarrollo humano, ya que por sus estructuras sencillas generalmente persisten la vinculación de población de poblaciones con diversas edades, convirtiendo el juego en una dinamización de múltiples experiencias para el desarrollo en los niños particularmente.

Los juegos tradicionales que han sido conocidos en época de infancia generalmente y los cuales son transmitidos por generación en generación y que se han asociado desde lo cultural con la identidad de una región para el proyecto la relación que se propone esta tiene que ver con el acercamiento de la población que se ubica en el barrio paraíso, y específicamente tienen su lugar de nacimiento en la región del departamento de Nariño, lo cual posibilita la implementación, de juegos propios de esa región.

3ER CAPITULO, DISEÑO E IMPLEMENTACION

Cuadro de las unidades temáticas.

Nombre de unidad.	Objetivos	Contenido	Metodología	Recursos	Evaluación
Unidad temática 1 Juegos tradicionales y iniciación de experiencias	Objetivo. Implementar la base de los juegos tradicionales como iniciativa en el proceso educativo e incentivar dichas actividades desde la dialogicidad	*comunicación * Expresión y toma de decisiones * Fomentar la identidad individual	Juegos tradicionales por medio del mando directo	Conos, lazos, Canicas, aros, objetos de adecuación para espacio cerrado.	Se evalúa la comunicación, Expresión, toma de detienes, se evalúan las 6 sesiones y se analizan.
Unidad temática 2. Centralizar los componentes correspondientes a los juegos tradicionales y su incidencia en el medio.	Direccionar las experiencias desde identidad el cooperativismo y adentrar las experiencias de manera significativa .	*Logros complementarios *socialización de experiencias * resolución de problemas	Juegos tradicionales por medio del mando directo	Tiza, lazo, piedras, pelota de goma, pañuelo, soga, trompo, coca, Botellas y material reciclable, pirinola, cartas, bolsas, conos ,	Se evalúan los logros complementarios, socialización de experiencias y la resolución de problemas evaluándose 6 sesiones.
Unidad temática 3 Construcción de experiencias forjadoras de identidad desde el juego tradicional entorno a los dos conceptos principales	Dinamizar los componentes en aras de direccionar y encaminar los juegos tradicionales de acuerdo con la cooperación y dialogicidad. .	*comunicación *. toma de decisiones *resolución de problemas *Expresión y toma de decisiones *socialización con el otro.	Juegos tradicionales por medio de mando directo, juego de roles, juegos cooperativos	Conos, aros canicas, tiza, pelota, balón, soga o cuerda, pelota pequeña, Pañuelo, colchonetas,	Se evalúa la comunicación toma de decisiones resolución de problemas, Expresión y socialización total de 6 sesiones.

Nota. Elaboración propia.

Anexos planeaciones de clases, diarios de campo y rubricas de evaluación.

En este tercer capítulo seguirán los anexos de las rejillas de evaluación, junto a las planeaciones de clases y los diarios de campo que son una descripción regulada de los sistemas de evaluación que se consideran pertinentes para llevar a cabo el seguimiento procesual de acuerdo con la evaluación dicha en los inicios del proyecto, son un total de 17 planeaciones con sus respectivas direccionalidades y seguimientos correspondientes.

Se divide en las tres unidades temáticas de a 6 clases y estos anexos son el total de la relación de la perspectiva pedagógica, disciplinar y humanística que corresponden al PCP y que se desarrollan en la lógica de las áreas del conocimiento y que éstas a su vez proponen desde los juegos tradicionales la ideación del ser humano cooperante y dialógico junto a su finalidad de fomentar la identidad personal.

Las rejillas de evaluación son cuestiones de evaluaciones que se observan desde una rubrica muy simple pero que ayuda a tener la información relacionada con los aspectos principales de la evaluación de tipo procesal que mediante la proposición cuantitativa pretende entender los tres pilares de Identidad Personal, Cooperación y Dialogicidad, que enmarcan una cualidad definitiva tras el análisis de la experiencia de manera experiencial y que la definición cualitativa de la Dialogicidad, Cooperatividad e Identidad como desarrollo del ideal de ser humano y el fomentar la identidad personal con el desarrollo de las unidades temáticas.

Clase numero 1: unidad temática 1.		
Gigantes del soccer.		Profesor: Johan sneider vera
Director: Carlos Caicedo.		Clase: descripción de la clase y la unidad temática.
Lugar: Barrio paraíso.		Horario: 7:00 am a 8:30 pm
Grupo: categoría 2009-2013		
Materiales: conos,tiza,piedra.		
Momentos.	Contenido.	Organización de actividades (descripción).
Primer momento.	A Se iniciará con el juego de la rayuela, se dividirán por grupos B. El juego del pizarrón tendrá un formato grupal. c. Presentación con los niños D. Calentamiento E. Estiramiento centralizado	A. Se tendrá en cuenta una charla con los estudiantes ya que es primera sesión B. Calentamiento donde los niños implementen movimientos no fuera de las rutinas de entrenamiento para invitar actividades C. El estiramiento será dirigido por el maestro como fase inicial en círculo todos frente a todos. D. Se iniciará con el juego de la rayuela, se dividirán por grupos E. El juego del pizarrón tendrá un formato grupal En este se propone que los niños jueguen de manera grupal.
Segundos momentos.	E. La rayuela como eje fundamental para iniciación de juegos tradicionales. F. Implementar el juego del pizarrón. G. Escondite, juego para observar cooperativismo. H. se emplea un estiramiento.	E. Se iniciará con el juego de la rayuela, se dividirán por grupos y se empezara a trazar las líneas por uno de los niños para arrojar la piedra. F. El juego del pizarrón tendrá un formato grupal G. En este juego se emplea la manera en que los niños se escondan mientras cuentan hasta un determinado número. H. se finaliza en forma de circulo donde todos los niños participan para finalizar el momento.
Objetivo central de clase: Evidenciar aspectos importantes de respuesta de los niños frente a los juegos tradicionales con las experiencias del primer día de clase y tener en cuenta el desarrollo del objetivo de la primera unidad temática.		
Evaluación de logros: La evaluación se condiciona relacionando los objetivos con la idea central de clase, se tiene en cuenta la disposición de los estudiantes.		

Diario de campo

Siendo las 9 de la mañana se inicia con la clase pero esta vez se comienza con el juego de la Rayuela donde los muchachos se dividen en grupos de 6 7 8 o 5 personas donde se hicieron con el compañero donde seguramente más socializan y donde también Es evidente donde se tuvo una charla con los estudiantes en la primera sesión, En consecuencia con el calentamiento los niños se emplearon movimientos que son dirigidos por el docente con un círculo implementado donde se busca que los niños puedan ejercer varios tipos de movimientos asimilando los que el maestro hace y los niños también, los niños ejecutan movimientos de manera Autónoma para los otros compañeros.

Inmediatamente se hace el estiramiento grupal donde los niños forman el círculo para poder hacerlo donde inmediatamente después a esto hacen el juego de la Rayuela donde se dividen en grupos en este momento como es la primera sesión de clase se hace unos parámetros de reglamento junto a los juegos tradicionales donde también se implementa el juego del pizarrón donde los niños empiezan a deletrear las palabras para poder completar la frase y que el muñeco no se ahorque y en este momento los niños empiezan a ayudarse ya que son por grupos para poder resolución solucionar dicho problema seguidamente a esto los niños juegan al escondite donde se puede evidenciar que ellos se esconden con el niño o con el compañero donde más socializan en torno a las clases en ese momento nos podemos evidenciar que el estiramiento es de manera progresiva junto a las actividades de poca intensidad que se realizaron donde por último en la clase se hace el juego de la caminata ciegos donde el niño Eligio a un compañero en específico para poder hacer la caminata cerrando los ojos y que un compañero lo direcciona para que no se salga del lineamiento y de la zona circular.

Dentro de los anexos de la práctica los niños empezaron a hablar para poder solucionar los problemas dentro de los juegos como la Rayuela y el pizarrón donde podemos ver inmerso la categoría del cooperativismo y las dinámicas que se evidenciaron en el en lo dialógico del proyecto ya que los niños buscan socializar con los diferentes compañeros y se enlazan durante las diferentes actividades.

Rejilla. Unidad temática 1 sesión 1.

Especificación niño	Cooperación (león y Peñalver)	Dialogicidad (Freire)	Identidad
Objetivo sesión 3. direccionar elementos de la cooperación, ayuda mutua, y dialogicidad.	- Logros complementarios - Socializan experiencias - Resolución de problemas	- Comunicación en toma de decisiones - Expresión y autonomía - Fomentar la identidad individual.	- Tomar decisiones desde la perspectiva grupal. - Acción motriz y autonomía
Niños 1		•	
Niño 2	•		
Niño 3	•		
Niño 4	•		
Niño 5		•	
Niño 6			•
Niño 7	•		
Niño 8		•	•
Niño 9			•
Niño 10	•	•	
Niño 11			•
Niño 12		•	

Nota. Elaboración propia.

Clase numero 2: unidad temática 1.		
Gigantes del soccer.		Profesor: Johan sneider vera
Director: Carlos Caicedo.		Clase: descripción de la clase y la unidad temática.
Lugar: Barrio paraíso.		Horario: 7:00 pm a 8:10 pm
Grupo: categoría 2009-2013		
Materiales:		
Momentos.	Contenido.	Organización de actividades (descripción).
Primer momento.	A. Juego popular, y propuesta de la misma en aras de empezar la clase. A. B. Escondite. Se juega durante 25 minutos y se inicia con tres personas dentro de la instalación. C. pizarrón se hacen en dos grupos como ellos se organicen D. Bolines. Se utilizan bolas es decir canicas.	A. se hace una charla nombrando la metodología de la clase en aras de construir la viabilidad de la fase inicial. B. Se organiza en grupos de a dos en un lapso de 25 minutos para organizar escondites. C. En el pizarrón se puede dividir en varios grupos y organizar por tiempos acomodados de acuerdo con la disponibilidad de la clase D. Se organizan en grupos de a dos personas con sus respectivas canicas
Segundos momentos.	A. Juego del calamar.	A. Se podrá jugar a la lleva con algunas modificaciones para que los niños tomen la última actividad con más calma, donde se cantara una canción mientras los niños avanzan a una zona determinada sin que los vean caminando o moviéndose de lo contrario quedarían eliminados.
Objetivo central de clase: El objetivo Central es Buscar la organización de los juegos tradicionales entre el cooperativismo en la clase		
Evaluación de logros: El ogo que se evaluará será la respuesta a los juegos tradicionales en aras de organización de tareas		

Diario de campo

En la fase inicial se implementó el juego del relojero como precalentamiento en las cuales los niños hicieron un círculo mi gusto donde uno de los niños hacía el movimiento de las manecillas del reloj donde el resto de los compañeros saltaban el lazo con el objetivo de no tocarlos, en este punto algunos de los niños se toman de la mano sin que se les diera dicha acción pero lo hacían para poder apoyarse en el compañero como un eje de motivación para que ninguno cayera junto al lazo y tuviera que salir del juego.

El juego del escondite se organizó en grupos de voz en un lapso de 25 minutos donde los niños se escondía con los diferentes compañeros pero en esta ocasión hablaban sobre algunas partes donde era imposible o difícil para que se fueran vistos y en este punto hicieron algunas ideas para poder pasar el juego sin ser visto durante varios tiempos donde también se buscó que el niño que buscaba a los compañeros se uniera con otro en aras de crear una metodología en la cual ellos propusieron para atender la necesidad de encontrar los otros compañeros por medio de las acciones ejecutada en los dos.

En el juego del pizarrón es evidente que los niños pueden llegar a buscar algunas palabras en las cuales ellos pudieron organizar algunas letras para que el muñeco no se ahorcara y en este sentido se evidencia que entre ellos entendían un diálogo para poder enfrentar la problemática en la cual buscarán una solución entre todos los compañeros ya que estos eran inmersos en seis grupos más o menos de 4 a 5 niños donde ellos buscaron la manera entre ellos para poder idealizar un método y encontrar la solución del problema

El siguiente juego antes de finalizar la clase eran la de los bulines en las cuales los niños buscaron algún ejemplar para que ellos pudieran pegarle o tocar el bulín del compañero para poder ganar la partida y así de la misma manera acudir con otros compañeros cuando se decía que

se tenían que armar grupos de a tres o cuatro niños en aras de terminar con los otros compañeros de una manera segura y que demostraron una dialogicidad en cuanto se busca la resolución del problema creando una metodología y una manera en la cual se vea objetivo la concepción con el otro

Por otro lado, es muy importante llevar a cabo algunas modificaciones del juego de la lleva en el cual el niño intentaba coger o tocar al compañero con el que más socializaba Y de alguna manera u otra no se evidenciaba la dialogicidad por medio de la expresión corporal y la socialización con el otro ya que solo intentaba tocar con el compañero.

Rejilla. Unidad temática 1 sesión 2

Especificación niño	Cooperación (león y Peñalver)	Dialogicidad (Freire)	Identidad
Objetivo sesión 3. direccionar elementos de la cooperación, ayuda mutua, y dialogicidad.	- Logros complementarios - Socializan experiencias - Resolución de problemas	- Comunicación en toma de decisiones - Expresión y autonomía - Fomentar la identidad individual.	- Tomar decisiones desde la perspectiva grupal. - Acción motriz y autonomía
Niños 1	•		
Niño 2		•	
Niño 3	•		
Niño 4		•	•
Niño 5		•	
Niño 6		•	
Niño 7	•		
Niño 8			
Niño 9	•		
Niño 10	•		
Niño 11	•		
Niño 12			•

Nota. Elaboración propia.

Clase numero 3: unidad temática 1.		
Gigantes del soccer.	Profesor: Johan sneider vera	
Director: Carlos Caicedo.	Clase: descripción de la clase y la unidad temática.	
Lugar: Barrio paraíso.	Horario:	
Grupo: categoría 2009-2013		
Materiales: conos, trapos o visores ocultos canicas.		
Momentos.	Contenido.	Organización de actividades (descripción).
Primer momento.	A. Movimientos iniciales. B. Juego popular. Se efectuarán los juegos populares y las danzas para la implementación de esta sesión.	A. Se inicia el calentamiento poniendo a los muchachos en 2 filas con el objetivo de pasar entre las piernas de un compañero Hasta que el primero de la fila vuelva a llegar. B. Se implementará el juego de la Silla en tres grupos o los que se puedan estar disponibles En el juego de la Rayuela se implementará desde manera Cooperativa y se dividirán en grupos correspondiente a los tiempos establecidos.
Segundos momentos.	C. Danza. La danza como elemento importante para poder implementar en la sesión. D. Juego vuelta a la calma para relajar la tonalidad musculares respiración en los muchachos.	C. Se implementará el juego de la gallinita ciega teniendo en cuenta los implementos y la organización que se de en el maestro para establecer dicho juego. D. Es importante tener en cuenta que para la vuelta a la calma se tendrá en cuenta ejercicios de respiración y control corporal finalizando la sesión de clase.
Objetivo central de clase: reconocer rasgos de compañerismo dentro en los tres juegos implementados en la sesión		
Evaluación de logros: Es importante que el logro de El cooperativismo sea evaluado de manera independiente a pesar de que parece ser grupal encontraremos rasgos donde los niños se identifiquen con el otro por medio de la resolución de problemas		

Diario de campo

Iniciando la sesión podemos empezar con el juego de la meta bajo tierra en la cual podemos evidenciar que los grupos armados eran escogidos por algunos compañeros ya que estos tenían mucha relación de la forma social en cómo se trataban, en este juego se pueden observar algunas cosas como que entre ellos escogían básicamente dos líderes donde dialogada entre los compañeros más relacionados con ellos y que buscaban e incluso se podía decir que se sumergiendo problemáticas ya que ellos escogían a un compañero en común y que por medio de otro compañero intermediaban por medio del diálogo, y que en la acción de la actividad inicial es aprovechable ya que los compañeros más altos tienen desventajas y ventajas a la hora de ejecutar el ejercicio y que los niños de más baja estatura se relacionaban con ellos para encontrar una solución como agacharse más, abrir más las piernas e incluso hacer algunas trampas.

En la siguiente ejercicio de la silla y la Rayuela se puede decir que existen dos factores comunes y es que se propuso un juego donde el niños no cortaran con un compañero y tuvieron que resolver de manera individual los objetivos planteados desde las actividades y naturalizados del juego y en la Rayuela pasaba los mismo ya que no se evidencio ningún grupo, en este caso los niños de otros grupos si ayudaban desde la motivación al compañero y en el juagando la silla se demostraba cuando algunos compañeros apoyan más a uno que a los otros.

En este caso el juego de la gallina ciega se inicia escogiendo primeramente a dos compañeros cogidos de la mano y ellos terminaban por atrapar algunos compañeros por medio de la gesticulación del lenguaje y donde un compañero le explicó al otro que poder hacer para empezar a conseguir el objetivo ya que los espacios estaban delimitados era más fácil lograrlo.

Ya para poder finalizar la clase el ejercicio solamente era caminar y trabajar la respiración para poder animar a los niños de vuelta a la calma y poder terminar la clase en la cual se evidenció algo significativo en los niños y es que el manejo de la respiración era muy importante para ellos ya que en la finalización de la clase ellos respiraban de la misma forma junto a los padres haciéndole entender a los padres que habían trabajado algo diferente.

Rejilla. Unidad temática 1 sesión 3

Especificación niño	Cooperación (león y Peñalver)	Dialogicidad (Freire)	Identidad
Objetivo sesión 3. direccionar elementos de la cooperación, ayuda mutua, y dialogicidad.	• Logros complementarios • Socializan experiencias • Resolución de problemas	• Comunicación en toma de decisiones • Expresión y autonomía • Fomentar la identidad individual.	• Tomar decisiones desde la perspectiva grupal. • Acción motriz y autonomía
Niños 1			
Niño 2			
Niño 3			•
Niño 4		•	
Niño 5			
Niño 6			•
Niño 7	•		•
Niño 8			
Niño 9		•	•
Niño 10			
Niño 11	•		
Niño 12		•	

Nota. Elaboración propia.

Clase numero 4: unidad temática 1.		
Gigantes del soccer.		Profesor: Johan sneider vera
Director: Carlos Caicedo.		Clase: descripción de la clase y la unidad temática.
Lugar: Barrio paraíso.		Horario:
Grupo: categoría 2009-2013		
Materiales: Conos,canicas,		
Momentos.	Contenido.	Organización de actividades (descripción).
Primer momento.	A. Se implementará el juego cooperativo centralizar con juego de roles. B. Implementaremos el juego de tres en línea Incluso el de piedra Papel o tijeras atando la con las canicas donde se pueden ir en perdidas o ganancias e incluso accionando la mecánica motriz de las canicas en su uso normal	A. Nos organizaremos en el juego cooperativo donde en un determinado de grupos buscan Andrés solucionar un problema en aras de ayudar a implementar el cooperativismo entre los niños. B. Para jugar tres en línea necesitaremos grupos de a tres niños incluso para implementar el juego de piedra papel o tijera para hacer otras actividades cuando implementamos el juego de canicas donde se deberán responder a la capacidad que tenga los niños de jugar sin armar conflictos aun teniendo en cuenta que es un juego individual es decir no son grupales.
Segundos momentos.	C. Haremos el juego de vuelta a la calma con el juego de las croquetas.	C. Se hace una fila con toda la clase. O se divide la clase en dos y se hacen dos filas. Se deja un niño “boca-abajo”. El próximo de la fila hace la croqueta por encima de éste y se queda justo al lado. Ya son dos chicos sobre los que rodar haciendo la croqueta, el siguiente tiene que hacer lo mismo, de tal modo que se va formando una alfombra de niños, por donde el resto tiene que ir haciendo giros. La idea es llegar de un extremo a otro y, para eso, cuando no queden personas en la fila, comenzarán a rodar los que están tumbados.
Objetivo central de clase: Reconocer elementos del cooperativismo en las actividades planteadas.		
Evaluación de logros: Los elementos de cooperativismo que pueden ser observados por el maestro son evaluados de manera consciente desde los elementos que se pueden evidenciar por cada uno de los estudiantes		

Diario de campo

En este punto los niños tienen un juego llamado busquen a Andrés era algo así como un escondite ya que los niños hablaban sobre los posibles escondites de los niños, ellos solamente escogían a uno o máximo dos por partida y esa que el objetivos es que la mayoría busquen a solo dos participantes en este caso “dos Andrés “ y en este punto se puede evidenciar que los niños dialogue sobre buscar por zonas o e incluso la cooperación mutua para poder encontrar a los demás compañeros.

En los policías y ladrones algunos escogían el rol que más significativo les fuera, y la mayoría escogieron el policía, aunque unos pocos elijan ser ladrones y los policías buscaban perseguir a los supuestos ladrones por la zona demarcada donde ellos buscaban avanzar para poder cambiar de roles o descansar en este punto se evidencia que algunos niños son muy rápidos para alcanzar a las niñas.

Con el juego de las canicas podemos evidenciar que al jugar tres en línea que son los juegos de papel, podrá o tijera más conocidos ellos manejan la incertidumbre con algo de trampa donde los otros compañeros son los jueces para que no se haga trampa. y fe esta manera se evidencia la cooperación entre todos para que se jugarán las cosas correctamente. El siguiente punto se dejó como tarea en los niños y niñas practicar unos minutos con las canicas para mejorar las técnicas donde algunos niños compartían y explicaban a los menos experimentados y así mismo ayudarse mutuamente.

Para finalizar las clases se pueden jugar a las croquetas y este juego consiste en que como se evidencia los niños y las niñas pasan por encima del otro y que en algunos casos se puede observar la falta de confianza en el otro y que a medida de la clase podamos ver lo que paso con los niños que saltaban bien, en cuanto a lo que se evidencia ellos no lastimaron a ningún

compañero porque los que se evidenciaron seguros siempre eran elegidos al inicio de la actividad final.

Rejilla. Unidad temática 1 sesión 4

Especificación niño	Cooperación (león y Peñalver)	Dialogicidad (Freire)	Identidad personal.
Objetivo sesión 3. direccionar elementos de la cooperación, ayuda mutua, y dialogicidad.	• Logros complementarios • Socializan experiencias • Resolución de problemas	• Comunicación en toma de decisiones • Expresión y autonomía • Fomentar la identidad individual.	• Tomar decisiones desde la perspectiva grupal. • Ayuda al compañero desde la autonomía. • Piensa en si mismo desde el otro.
Niños 1		•	
Niño 2	•		
Niño 3		•	
Niño 4	•		
Niño 5		•	
Niño 6			
Niño 7	•		
Niño 8			•
Niño 9			
Niño 10			•
Niño 11			
Niño 12			

Nota. Elaboración propia.

Clase numero 5: unidad temática 1.		
Gigantes del soccer.		Profesor: Johan sneider vera
Director: Carlos Caicedo.		Clase: descripción de la clase y la unidad temática.
Lugar: Barrio paraíso.		Horario: 7:00 pm a 8:30 pm
Grupo: categoría 2009-2013		
Materiales:		
Momentos.	Contenido.	Organización de actividades (descripción).
Primer momento.	A implementar el estiramiento y fase de calentamiento para empezar las clases. B .Juego cooperativo enfatizado desde los juegos de roles que se pueden adaptar para los niños de esta edad	A. Se acomodarán en círculos para ejercer los movimientos 15 minutos antes de implementar la clase. B. Empezamos con un juego cooperativo donde los niños se toman de la mano y pueden saltar hasta llegar a la meta final En el juego de roles Tendremos que implementar algunas dinámicas donde los niños jueguen papeles de índole social como en el trabajo médicos cirujanos policías arquitectos.
Segundos momentos.	C. Se finalizaría con una charla con los niños.	C. Se concentrará los niños para hablar sobre la finalización de la sesión.
Objetivo central de clase: Establecer un medio de socialización con los niños y niñas para ejercer la posibilidad de cooperación entre los participantes		
Evaluación de logros: se evaluará la posibilidad de cooperación entre los estudiantes en aras de socialización y entender desde que medio lo hacen.		

Diario de campo

Iniciado la clase después del saludo se propone el juego de el espejismo en la cual se evidenció que algunos niños eran propósitos al explicarles que los demás compañeros debían hacer lo mismo que ellos, y que proponían algunos elementos y movimientos de alta dificultad en algunos niños eran más sencillos en los movimientos ayudando a la comprensión de los ejercicios, algunos se quejaban para que ellos cambiaran el ritmo y la densidad del movimientos.

Seguidamente en la comba en línea los niños se dividían en grupos donde algunos quedaban de tres o cuatros participantes para ejercer el movimiento del salto para que la cuerdas nos los toque para que no quedarán eliminado, al escoger los compañeros lo hicieron de la manera más rápida y efectiva con el juego de parejas o grupos en la cual se decía “parejas de 3” y así seguidamente quedaron los grupos solo que esta vez era al azar..

En este punto de los juegos se decidió llegar a jugar el salto a la meta y se puede ver que los niños escogen al compañero cercano para poder llegar a la meta y se escuchaba algunos niños motivando a los otros para solucionar alguna caída donde incluso algunos niños se caían y los otros los ayudaban a levantar al llegar a la meta celebraban su victoria, de ahí en adelante se cambian los grupos donde los niños e sentían descontentos.

En el juego de roles donde uno era el médico y el otro el estrellado se sentía que los niños médicos eran muy claros en querer curar al herido y que entre ellos se ayudaban para cargarlo e incluso abrir espacio para que puedan respirar y seguido a esto podemos evidenciar que ellos hablaban sobre la solución de una posible fractura entre otras y así termina esta clase con una charla sobre la importancia de la ayuda del otro y la colaboración mutua.

Rejilla. Unidad temática 1 sesión 5

Especificación niño	Cooperación (león y Peñalver)	Dialogicidad (Freire)	Identidad
Objetivo sesión 3. direccionar elementos de la cooperación, ayuda mutua, y dialogicidad.	• Logros complementarios • Socializan experiencias • Resolución de problemas	• Comunicación en toma de decisiones • Expresión y autonomía • Fomentar la identidad individual.	• Tomar decisiones desde la perspectiva grupal. • Acción motriz y autonomía
Niños 1	•		
Niño 2	•		
Niño 3		•	
Niño 4			
Niño 5			
Niño 6		•	
Niño 7			
Niño 8		•	
Niño 9			
Niño 10			•
Niño 11	•		
Niño 12			

Nota. Elaboración propia.

Clase numero 6: unidad temática 1.		
Gigantes del soccer.		Profesor: Johan sneider vera
Director: Carlos Caicedo.		Clase: descripción de la clase y la unidad temática.
Lugar: Barrio paraíso.		Horario: 6:00 pm a 7,30 pm.
Grupo: categoría 2009-2013		
Materiales: tiza, piedra.		
Momentos.	Contenido.	Organización de actividades (descripción).
Primer momento.	A. Empezar a establecer juegos y calentamientos junto a los estiramientos adecuados para los niños y se empieza con el juego del espejo. B. Trabajaremos los juegos de roles y también implementaremos el juego de la Rayuela.	A. Necesario calentar la temperatura corporal El estiramiento se accionará en un 50% en un círculo para que los niños pueden acondicionar se para los temas vistos, en el juego del espejo se escogen de parejas y uno debe imitar los movimientos del otro. B. Es necesario entender que el juego de roles se puede implementar junto con la Rayuela En el juego de la Rayuela se adaptará para que los niños consigan un objetivo claro dentro de la actividad ya sea por sumatoria de puntos o el alcanzar un objetivo en común que sirva como motivación.
Segundos momentos.	C. Vuelta a la calma	3. La bomba. Hay ejercicios de vuelta a la calma que se juegan en corto. Éste es uno de ellos, se forma un corro. Todos de pie, menos uno que está en el centro y hace de reloj. el corro tiene una pelota que tiene que ir pasándose de uno a otro en la mano. En el centro del corro hay un reloj que cuenta del 1 al 5 y cada vez que llegue al cinco saca una manecilla -su mano- primero la derecha horizontalmente, luego la izquierda horizontalmente, luego la derecha verticalmente, luego la izquierda verticalmente y, por último, da una palmotada y dice: “Bomba”. El que tenga la pelota en ese momento se tiene que sentar en el suelo y el juego continúa.
Objetivo central de clase: Finalizar el objetivo central relacionando los elementos de los juegos de la sesión en aras de entender cómo los niños cooperan entre sí		
Evaluación de logros: Se evalúa el juego de roles y cómo los niños responden a ellos junto a la capacidad de cooperar entre los mismos.		

Diario de campo

El juego del espejo es el primer juego para poder iniciar la clase, en este sentido podemos evidenciar que los niños empiezan a dirección a los movimientos que uno de los compañeros ejecuta de manera prolonga y rápido encuentro esto seguidamente se hizo el estiramiento más o menos un 50% en un círculo.

El juego de la rayuela pueden evidenciarse que los compañeros son inmersos en cuanto apoyan a los otros niños con el objetivo de pasar la rayuela, en este caso se pueden evidenciar episodios de violencia por parte de algunos niños, esté a su vez me incorpore en el juego para dar una pausa y recordarles la importancia del respeto, algunos de ellos son los que incluso motivan a los otros compañeros para poder recoger la piedra y en otra instancia una niña le dice a su compañero como lanzar la piedra para que llegue al número correspondiente.

Esta actividad de la rayuela ya que es adaptados por equipos donde algunos niños sumaron hasta 7 y 9 puntos donde quedaron ganadores unos niños que se evidenciados muy motivados para las actividades.

El último juego tiene que ver con la bomba donde se evidencia. que los niños hacen una contabilidad hasta la 5, donde ellos dieron de cuenta que lo hacían todos y para todos, en la cual entre los mismos muchachos se ayudan para poder atender el objetivo este juego.

La clase se acaba por motivos de seguridad.

Rejilla. Unidad temática 1 sesión 6

Especificación niño	Cooperación (león y Peñalver)	Dialogicidad (Freire)	Identidad
Objetivo sesión 3. direccionar elementos de la cooperación, ayuda mutua, y dialogicidad.	• Logros complementarios • Socializan experiencias • Resolución de problemas	• Comunicación en toma de decisiones • Expresión y autonomía • Fomentar la identidad individual.	• Tomar decisiones desde la perspectiva grupal. • Acción motriz y autonomía
Niños 1			
Niño 2	•		
Niño 3		•	
Niño 4	•		
Niño 5			
Niño 6			
Niño 7		•	
Niño 8			
Niño 9	•		
Niño 10			
Niño 11			
Niño 12			

Nota. Elaboración propia.

Clase numero 7: unidad temática 2.		
Gigantes del soccer.		Profesor: Johan sneider vera
Director: Carlos Caicedo.		Clase: descripción de la clase y la unidad temática.
Lugar: Barrio paraíso.		Horario: 8:00 am a 10:00 am.
Grupo: categoría 2009-2013		
Materiales: pelotas, conos y aros.		
Momentos.	Contenido.	Organización de actividades (descripción).
Primer momento.	A. Fase de iniciación con calentamiento y estiramiento. B. En esa clase Se implementará el juego que más les gustó de la unidad temática 1 C. Juego del torito alto	A. Los niños tienen el derecho de implementar un juego de roles con el juego del escondite y el juego de la lleva para iniciar clase. B. Iniciando clase se hará una reunión en la fase se inicia ando la fase central donde se le preguntan a los niños se les facilitó o les gustó para jugarlo de una manera más libre y espontánea posible donde los niños puedan disfrutar del espacio y del tiempo C. Se va a posibilitar el juego del Torito alto el gato al ratón adaptado y el juego a la coca en la sesión 1 de la semana 1.
Segundos momentos.	A. Juego de pelota	A. Pelota caliente Organización: sentados, formando un círculo. Desarrollo: un niño tiene la pelota. Éste dice el nombre de otro y se la pasa, de modo que vaya rodando por el suelo. El último se la enviará al siguiente y así sucesivamente.
Objetivo central de clase: los niños entiendan la importancia de los encuentros en pro de inculcar los juegos tradicionales para acceder a la propuesta identidad.		
Evaluación de logros: Entender la importancia de los juegos tradicionales para los niños desde las experiencias con el otro y su diversión.		

Diario de campo

en la iniciación de la clase se hace una reunión llamando a los niños en la cual ellos se acercan y expresan qué juegos se les facilitó o les gustó para poder implementarlo es decir que se evidencia cuál es el juego que les trajo una experiencia significativa para poder.

Se inicia la clase con un corto calentamiento y un estiramiento hecho por los mismos estudiantes direccionado con el maestro donde algunos colaboradores ponen una actividad de estiramiento para que los demás niños lo hagan en el calentamiento aparte se hace el juego de ponchados donde los niños y las niñas pueden evidenciarse el apoyo para No dejarse ponchar por los otros compañeros bajo la metodología que emplean como por ejemplo ir en varios grupos para poder escaparse de los niños que ponchan y a la misma vez este se puede ver que entre ellos gritan y hablan y nombran algunos de los compañeros al que ellos quieren que ponchen es decir que se ven episodios de individualidad bajo el objetivo de no ser ponchados.

Los niños implementan un juego de roles con el juego del escondite y el juego de la lleva para poder llevar la clase en la cual los escondites son premeditados por algunos de los niños que le dialogan a los compañeros dónde se pueden esconder y en caso del otro juego dar inicio a que los niños entiendan dónde pueden estar o dónde pueden atrapar a los otros compañeros

El juego que los niños participativamente decidieron implementar el juego de los bolines o las llamadas canicas o bolines (canicas) en la cual se evidencia un aspecto importante y es que los niños pueden acercarse junto a los otros compañeros para poder ayudar a entender el juego y le dan algunos tips para poder implementarlos Entonces se evidencia la dialogicidad y la cooperación de la manera en que los niños se sienten identificados y se identifican con el espacio referente al juego tradicional que ellos mismos implementaron o Y decidieron hacer.

El juego del Torito se evidencia cuando los niños Proponen algunos compañeros que tienen más talla y más peso para que sean la base que sustente en el juego del Torito y entre ellos elige nosotros compañeros es decir que cooperan entre ellos para que el juego se haga más fácil y que ninguno quede lesionado es decir que hay una ejemplaridad del cuidado del otro para poder realizar el juego y las diferentes posibilidades de la misma manera

finalizando la clase se puede evidenciar un episodio violento entre los compañeros en la cual se les dio una charla de la importancia del cuidado del compañero, del cuidado al espacio y a la misma clase por respeto a todos y a todas...

Rejilla. Unidad temática 1 semana 1 sesión 6

Especificación niño	Cooperación (león y Peñalver)	Dialogicidad (Freire)	Identidad
Objetivo sesión 3. direccionar elementos de la cooperación, ayuda mutua, y dialogicidad.	- Logros complementarios - Socializan experiencias - Resolución de problemas	- Comunicación en toma de decisiones - Expresión y autonomía - Fomentar la identidad individual.	- Tomar decisiones desde la perspectiva grupal. - Acción motriz y autonomía
Niños 1			
Niño 2	•		
Niño 3		•	
Niño 4	•		
Niño 5			
Niño 6			
Niño 7		•	
Niño 8			
Niño 9	•		
Niño 10			
Niño 11			
Niño 12			

Nota. Elaboración propia.

Clase numero 8: unidad temática 2.		
Gigantes del soccer.		Profesor: Johan sneider vera
Director: Carlos Caicedo.		Clase: descripción de la clase y la unidad temática.
Lugar: Barrio paraíso.		Horario: 7,00 A 8:00 PM
Grupo: categoría 2009-2013		
Materiales: pañuelo, lazo pequeños o largos		
Momentos.	Contenido.	Organización de actividades (descripción).
Primer momento.	A. Se hará un juego de iniciación e implementación de la Rayuela donde todos se trabajen en conjunto. B. En este también se tendrá en cuenta el entablar la relación con los juegos tradicionales y escoger un juego tradicional aparte del primero en la sesión anterior que le mandes haya gustado	A. Los niños deberán hacer una hilera dónde En qué horizontalmente en la misma posición en el espacio donde puedan implementar el juego llamado Rayuela donde todos participan al mismo tiempo en diferentes espacios. B. De acuerdo con el juego también se deberá hacer la ejecución de las actividades es decir que por este motivo en la planeación no hay una organización de actividad Se involucra el juego del pañuelo la comba y la sogá dentro de esta sesión 2 Ya que en el juego de la comba se deberán utilizar lazos pequeños o cortos o implementar una dinámica en la cual los jóvenes deben unir sus lazos para conformar uno lo bastante amplio para varios
Segundos momentos.	C. se hace un estiramiento donde un niño ejecute los movimientos enseñando a algunos compañeros.	C. Se centrará a los jóvenes en un círculo donde se ejecutan debió estiramiento correspondiente a las actividades hechas en la fase central.
Objetivo central de clase: En el objetivo se debe tener en cuenta la dinámica de los espacios en pro de inculcar la importancia de los juegos tradicionales y cómo se entabla una relación de los juegos tradicionales con el joven y su incidencia en dialogicidad.		
Evaluación de logros: En la evaluación se deberá tener en cuenta la organización direccionada por el profesor hacia los estudiantes		

Diario de campo

El siguiente juego que se implementarán el inicio de la clase ya que es de iniciación y la implementación donde se asemeja la Rayuela para que se pueda accionar en conjunto Es decir desde la cooperación como se ve evidenciado donde los niños hacen una hilera que donde quedan horizontalmente en la misma posición en el espacio, en estos momentos se arman unos grupos pero se puede evidenciar algunas peleas entre compañeros ellos inmediatamente se acomodan en la hilera ejecutando el ejercicio de tirar la piedra y hacer los saltos correspondientes de manera pasiva.

En ese momento los niños escogen otro juego tradicional como los bolones para poder jugarlos en compañía o en duplas o incluso en grupos de tres o cuatro donde cada uno de los grupos se elige la manera en cómo se puedan jugar las actividades es decir que ellos implementan una metodología en la cual se puede ver que entrelazan las experiencias vividas y la significación y los significantes de la experiencia anterior incluso de lo que se ha trabajado en todas las semanas.

En ese momento se centran los jóvenes en un círculo donde se ejecuta el estiramiento correspondiente a las actividades hechas desde la fase central y se hace un juego de finalización como es la lleva como juego tradicional para que puedan centralizar dichos aspectos de buscar el escondite u observar espacio para retirarse y actividades estos juegos básicamente nos hacen ver lo efectivo y lo significativo de las experiencias previas ya que básicamente esta sesión fue proliferada por los mismos estudiantes de manera conjunta en pro a un objetivo que es materializar los componentes de la dialogicidad y cooperación por medio de los juegos tradicionales dentro de la clase.

Mediante la clase Se evidenciaron algunos problemas de violencia entre los mismos compañeros, Aunque otros participantes del grupo ayudaron a aclarar algunas dudas que tenían los mismos compañeros para poder accionar la clase es decir que además de la cooperación hay unos elementos dialógicos para poder avanzar en la construcción de los juegos como medio para fomentar la identidad.

Rejilla. Unidad temática 2 sesión 3.

Especificación niño	Cooperación (león y Peñalver)	Dialogicidad (Freire)	Identidad
Objetivo sesión 3. direccionar elementos de la cooperación, ayuda mutua, y dialogicidad.	• Logros complementarios • Socializan experiencias • Resolución de problemas	• Comunicación en toma de decisiones • Expresión y autonomía • Fomentar la identidad individual.	• Tomar decisiones desde la perspectiva grupal. • Acción motriz y autonomía
Niños 1		•	
Niño 2			•
Niño 3			•
Niño 4			
Niño 5			•
Niño 6			
Niño 7		•	
Niño 8			
Niño 9			•
Niño 10			
Niño 11			•
Niño 12			•

Nota. Elaboración propia.

Clase numero 9: unidad temática 2.		
Gigantes del soccer.	Profesor: Johan sneider vera	
Director: Carlos Caicedo.	Clase: descripción de la clase y la unidad temática.	
Lugar: Barrio paraíso.	Horario: 10:00 PM A 11:00 PM	
Grupo: categoría 2009-2013		
Materiales: pelotas, conos y aros		
Momentos.	Contenido.	Organización de actividades (descripción).
Primer momento.	A. En la fase inicial se hará el debido calentamiento B. El estiramiento C. Juegos de roles. D. En este caso y en esta sesión es Claro que trabajaremos los juegos nariñenses en aras de implementar.	A. Aquí se empleará de forma lineal o circular atendiendo a las dinámicas del maestro B. Es importante tener en cuenta el estiramiento Qué es inicial va al 50% C. El juego de roles se implementa con el juego del Médico donde algunos se hacen el enfermo otros el carro donde se lleva tun tun y se dirigen al lugar donde no se generen un accidente. D. Aquí tendremos en cuenta el juego del sapo el juego del trompo y la coca y por último que ellos elijan entre un juego de la sesión anterior.
Segundos momentos.	B. Yermis. C. juego del escultor	B. Formar dos equipos. Un equipo defensivo se encarga de intentar armar la torre, mientras que, un equipo ofensivo debe derrumbar la torre e impedir que sea armada nuevamente. Se caracteriza por ser un estímulo para la concentración y el trabajo en equipo. Por esto, es recomendable realizar este juego al aire libre en eventos de cualquier naturaleza. C. Un alumno realiza una postura; el otro, con los ojos vendados, tendrá que tocarle y después representar la misma figura a su lado. Luego cambiarán de rol. Este juego de educación física se suele utilizar en sesiones que trabajan el conocimiento corporal.
Objetivo central de clase: los niños entiendan la importancia de los espacios en pro de inculcar los juegos tradicionales para acceder a la propuesta identidad teniendo en cuenta la dialogicidad y la cooperación.		
Evaluación de logros: Entender la importancia de los juegos tradicionales para los niños.		

Diario de campo

En este caso y en esta clase desde la perspectiva inicial del juego de iniciación de yermis se iniciarán con la implementación del juego de la lleva donde los niños evidentemente corren tras el otro pero lo hacen nuevamente con el compañero con el que seguramente más socializan ya lo evidenciaba en las clases y posteriormente a esto se hace el juego del yermis donde se acomodarán las tapas y los niños tendrán la pelota mientras los otros deberán tener las raquetas que en este momento son tablas para poder defender en cuanto a los roles dentro del juego estos buscan socializar estrategias para poder entrar a la zona y marcar punto y los otros también marcan una estrategia para no dejar que los compañeros los ponchen ya que algunos compañeros al ser ponchados los sacan inmediatamente el juego y esto se asume en una pelea incluso alegato con los mismos niños dentro del juego.

Desde la fase central se jugará el gato a escondidas y adivina quién fue donde se necesitaron siempre los grupos en cuanto se jugaron a las escondidas y se implementa de manera en que ellos buscaron solucionar el lugar de los escondite para poder relacionarlos con la seguridad y el deseo de los niños de poder esconderse en una excelente lugar donde no fueran vistos, en el juego de adivina quién fue se le decía a un niño que se sentara en una silla donde cuatro compañeros debían tocar alguna parte de su espalda y el compañero debería averiguar quién era la compañera o el compañero que lo había tocado en este momento se trabajaba la intuición pero más que ello la cooperación y los compañeros que tocaban la espalda donde cedían el espacio para poder tocar la espalda y que el niño no se diera cuenta de que mano era.

Finalizando la clase se ejecutó el juego del fantasma donde el niño o los niños caminaban por todo el espacio de marcado dentro de la clase y cuando aplaudiera dos veces los niños tendrían que votarse al piso y quedar boca arriba teniendo en cuenta que el profesor con una sábana

arropaba el niño completamente donde el niño adivinó y en ocasiones no pudo adivinar otros compañeros-ya los niños dialogaban y exponían perspectivas e incluso ideas para que ellos tuvieran en cuenta quién era el compañero que estaba de fantasma de esta manera mediante la dialogicidad bajo la cooperación daban cuenta de la solución.

Rejilla. Unidad temática 2 sesión 2

Especificación niño	Cooperación (león y Peñalver)	Dialogicidad (Freire)	Identidad
Objetivo sesión 3. direccionar elementos de la cooperación, ayuda mutua, y dialogicidad.	• Logros complementarios • Socializan experiencias • Resolución de problemas	• Comunicación en toma de decisiones • Expresión y autonomía • Fomentar la identidad individual.	• Tomar decisiones desde la perspectiva grupal. • Acción motriz y autonomía
Niños 1			•
Niño 2			•
Niño 3		•	
Niño 4	•		
Niño 5			
Niño 6			
Niño 7	•		
Niño 8		•	
Niño 9			
Niño 10			
Niño 11			•
Niño 12			

Nota. Elaboración propia.

Clase numero 10: unidad temática 2.		
Gigantes del soccer.		Profesor: Johan sneider vera
Director: Carlos Caicedo.		Clase: descripción de la clase y la unidad temática.
Lugar: Barrio paraíso.		Horario: 8:00 pm a 10:00 pm.
Grupo: categoría 2009-2013		
Materiales: bolsas plásticas o tulas, pirinola		
Momentos.	Contenido.	Organización de actividades (descripción).
Primer momento.	A. Iniciaremos el calentamiento B. Se tendrán en cuenta el juego de la toma todo algunos juegos de memoria y carreras de embolsados C. juego de las cartas D. carrera de embolsados	A. Presentación circular para los niños atendiendo las dinámicas direccionales del profesor se ejecuta el estiramiento de manera coordinada con los niños. B. En toma todo se llevará La Pirinola y se llevarán canicas para poder efectuar el juego con los niños. C. En el juego de memoria se llevaron algunas cartas para poder implementar en los niños para trabajar la memoria y la concentración. D. En la carrera de embolsados se tendrá en cuenta algunos elementos como las bolsas plásticas o de tejido para los niños.
Segundos momentos.	A. Estiramiento B. juego del stop.	D. Desarrollo: el que está en el medio dará palmas, y los que se encuentran a su alrededor se irán pasando la pelota. Lo harán al ritmo que este marcando el que se la queda. Cuando deje de dar palmas, el que tenga el balón en ese momento será el siguiente en ponerse en el medio B. en el juego del stop se darán las carreras en organización de los niños en una línea recta donde al entrar en el aro el niño dice stop P
Objetivo central de clase: En este objetivo se busca la relación entre la identidad y la posibilidad que tiene el juego de entablar una relación directa.		
Evaluación de logros: Se evalúa la socialización de las experiencias entre los compañeros de juegos y su manera directa de entender la ayuda mutua.		

Diario de campo

Iniciando la clase a las 7 de la mañana iniciamos el calentamiento en una presentación circular donde los niños atienden la dinámica de las direcciones del profesor en cuanto al calentamiento de estiramiento ya que se iba a ejecutar un juego de iniciación en esta se ejecutaban los materiales reciclables que fueron también construido con los niños un total de seis botellas donde lanzan para tumbarlas con una pelota parecida a la de tenis al que nosotros llamamos bolo criollo en este punto podemos evidenciar que los niños participan de manera inmediata y acogen al juego fácilmente ya que también tienen facilidad para entender las dinámicas del bolo criollo donde entre los niños del mismo grupo se apoyaban para poder ganar los puntos.

En esa organización se toma ya que se va a ejecutar la Pirinola (Toma todo) donde los niños pueden evidenciar que se pueden jugar solo con las canicas, pero en este momento los bolines eran solo una especie de moneda de cambio en la cual algunos niños ayudaban a los otros en caso de que ya no tuvieran casi canicas, es decir que le pedía prestado a uno de los compañeros y los otros cooperaban con la ayuda para que los niños pudieran ejecutar la clase con normalidad.

En este momento del centro de la fase Central es decir del segundo juego se llevaron unas cartas algunos niños que la recogen de la mesa y entre ellos se trabaja la memoria y la concentración en la cual se tiene como objetivo que el niño memorice dos o tres cartas y que un compañero le pregunte al otro cuál fue la carta o las cartas que pudieron evidenciar en la recogida de naipes y nos guía los conceptos de dialogicidad y cooperación para poder entrelazar el efecto de los naipes y en cuanto se trabaja la memorización y concentración.

Por otro lado los niños empezaron a jugar la carrera embolsados con una meta definida donde tenían que tener parejas antes de las actividades individuales y en cierto momento se ve la

cooperación y la motivación encarnada de palabras por otros compañeros para que pudieran llegar a la meta a su vez cuando se ejecutó de manera individual este tipo de elementos de las acciones y las actividades se puede evidenciar que aun estando individuales los niños tienen una tendencia a apoyar al otro para poder conseguir la finalidad de la clase que es llegar a la meta sin importar si es el primero o el último.

En la organización del círculo para poder alcanzar la relajación por medio de un juego como el Stop Es evidente que los niños se entendieron el juego desde la explicación ya que entre ellos alcanzaban la pelota o se la entregaban a los compañeros ya que el contrario decía stop y no se podía carretear con el balón estos tendrían conjugar para la cooperación al evidenciar al compañero más cercano al objetivo para poderlo ponchar y así mismo dar algunas características para poder atender a todo el grupo es decir que tuvieron que ejemplificar y hablar desde la dialogicidad para poder intervenir en las acciones donde ellos mismos tendrían la postura de alcanzar el objetivo central.

Rejilla. Unidad temática 2 sesión 4.

Especificación niño	Cooperación (león y Peñalver)	Dialogicidad (Freire)	Identidad
Objetivo sesión 3. direccionar elementos de la cooperación, ayuda mutua, y dialogicidad.	• Logros complementarios • Socializan experiencias • Resolución de problemas	• Comunicación en toma de decisiones • Expresión y autonomía • Fomentar la identidad individual.	• Tomar decisiones desde la perspectiva grupal. • Acción motriz y autonomía
Niños 1	•		
Niño 2			•
Niño 3			•
Niño 4	•		
Niño 5			
Niño 6			
Niño 7	•		
Niño 8			
Niño 9	•		
Niño 10			
Niño 11			•
Niño 12			

Nota. Elaboración propia.

Clase numero 11: unidad temática 2.		
Gigantes del soccer.		Profesor: Johan sneider vera
Director: Carlos Caicedo.		Clase: descripción de la clase y la unidad temática.
Lugar: Barrio paraíso.		Horario: 7:00 A 8:30 PM
Grupo: categoría 2009-2013		
Materiales:		
Momentos.	Contenido.	Organización de actividades (descripción).
Primer momento.	A. La carretilla. B. La sogá.	A, En este juego se manejan en carreras, pero unos de los compañeros dejan las manos en el piso mientras el compañero lo agarra de las manos impulsándose hacia adelante en aras de llegar de primero a la meta, donde al llegar a la meta corren directamente al punto de inicio para cambiar de posición. B, la sogá se juega con un lazo en la cual se dividen los niños y las niñas por la misma estatura y posible peso y seguidamente se deja una línea para que cuando se pueda empujar hacia el lado contrario al pasar la línea gana.
Segundos momentos.	A. Las canicas.	En este juego se escogen las canicas por cada uno de los niños y de esta manera se manejan grupos de 4 compañeros, en principio cada uno de los niños arroja la canica en una zona determinada y por turnos con el objetivo de choca la siguiente canica para poder ganar puntos.
Objetivo central de clase: direccionar los juegos puntualmente en la cooperación y como incide en las categorías de cooperación, identidad y dialogicidad. .		
Evaluación de logros: La evaluación se tiene en cuenta como evidencia la cooperación, dialogicidad e identidad personal.		

Diario de campo

Iniciando la clase podemos evidenciar como los grupos de niños se escogen entre ellos mismos para poder ejecutar el juego en la manera en que ellos mismos crean, se emplea un método mediante la escogencia del compañero para poder ganar la carrera y en este sentido se observa como muchos de los niños entienden la importancia de un compañero rápido para poder ganar y en este sentido la cooperatividad se evidencia solamente entre los compañeros del mismo grupo

De esta forma se puede observar que muchos de los compañeros intentaban describirle cómo atrapar bien posicionando las manos para que no se soltará por el peso del compañero en el juego de la sog a los mismos niños vuelven a escoger a los compañeros desde la autonomía y después entender la forma en cómo se dividen equilibradamente entre niños y niñas para poder ejecutar el juego.

En el juego de las canicas los niños escogen a los mismos grupos de los compañeros con los que han jugado toda la sesión aun teniendo en cuenta que es una competencia en el mismo grupo en pro de que exista solo un ganador y es evidente como se escogen los niños entre ellos mismos sin ningún problema.

En una ocasión uno de ellos le explica al compañero cómo poder tirar la canica para chocar con la otra y así sucesivamente entre ellos mismos se explicaban algunas de las técnicas propias para poder alcanzar dicho objetivo.

En una ocasión una de las niñas no entendía y el compañero que le explicó que se debe encontrar una forma en la cual pueda llegar la canica lejos de modo que no importa cómo emplee la técnica si es posible alcanzar el objetivo, Seguidamente a esto se finalizó la clase en la cual se buscaba dirección al puntualmente la cooperación y cómo inciden las otras categorías del proyecto y que al

final de la clase todos los niños hablaban de las experiencias obtenidas en el juego desde la experiencias previas.

Rejilla. Unidad temática 2 sesión 6

Especificación niño	Cooperación (león y Peñalver)	Dialogicidad (Freire)	Identidad
Objetivo sesión 3. direccionar elementos de la cooperación, ayuda mutua, y dialogicidad.	• Logros complementarios • Socializan experiencias • Resolución de problemas	• Comunicación en toma de decisiones • Expresión y autonomía • Fomentar la identidad individual.	• Tomar decisiones desde la perspectiva grupal. • Acción motriz y autonomía
Niños 1			
Niño 2	•		•
Niño 3			
Niño 4			
Niño 5		•	
Niño 6			
Niño 7	•		
Niño 8			•
Niño 9			
Niño 10			
Niño 11			
Niño 12		•	

Nota. Elaboración propia.

Clase numero 12: unidad temática 2.		
Gigantes del soccer.	Profesor: Johan sneider vera	
Director: Carlos Caicedo.	Clase: descripción de la clase y la unidad temática.	
Lugar: Barrio paraíso.	Horario: 8:00 am a 10:00 am.	
Grupo: categoría 2009-2013		
Materiales: pañuelos, lazo, conos		
Momentos.	Contenido.	Organización de actividades (descripción).
Primer momento.	A. Se inicia con estiramiento y calentamiento. B. Policías y ladrones D. Pañuelo adaptado E. Colocarle la cola al burro	A. Estiramiento modificado y carreras pasando una pelota cada 10 a 25 pasos. A. Colocarle la cola al burro y policías y ladrones se harán en juego de roles dónde se deberá implementar y transponer e incluso cambiar de roles mediante la adaptación del espacio en el juego del pañuelo adaptado se harán dos grupos uno a uno en la cancha en aras de atrapar el pañuelo sin pasar la línea a menos de que se tenga el pañuelo en la mano.
Segundos momentos.	B. Juego de pasar la pelota.	A. pasar la pelota Organización: en círculo, sentados. Objetivo: pasar la pelota al compañero con los pies, desarrollo de todos los niños se encuentran sentados en colchonetas, el que tiene la pelota rodará hacia atrás y le pasará la pelota al compañero de su derecha sin usar las manos. Después se tumbará boca arriba. El siguiente se la pasará al que tenga a su lado, y así sucesivamente hasta que llegue al último. Una vez que hayan terminado, se puede volver a repetir.
Objetivo central de clase: encontrar a una dinámica participativa de los participantes teniendo en cuenta los juegos y proponer la identidad como eje fundamental.		
Evaluación de logros: El reconocimiento del otro es importante de la sesión.		

Diario de campo

Iniciando esta clase teníamos que empezar a hacer un calentamiento en la cual los niños empezaron a trotar por la misma zona dentro de lo marcado en ello se puede evidenciar que ellos pueden hacerlo junto a otro compañero y lo toman como una necesidad al querer trotar con un compañero finalizando el estiramiento de la fase inicial empezamos a jugarle policías y ladrones donde los niños empezaron a discernir y darse cuenta de que anteriormente habían compañeros que eran mejor preparados y adaptados para poder jugar a los policías y ladrones y empezaron a reagrupar los equipos desde lo que ellos concebían como una ventaja.

En el juego empezamos a evidenciar que tenían unas estrategias adaptadas entre ellos para estar tranquilos y poder ganar frente al objetivo del juego, en este punto cuando se juega el pañal adaptado es decir que formaron dos grupos donde los niños eran enumerados del 1 al 2 y que entre ellos hacían varias estrategias para poder jugar al pañuelo es decir que los niños iban velozmente hacia el pañuelo y tenían dos opciones en la cual algunos lo agarraron u otros hicieron el llamado amague para poder coger el pañuelo y seguidamente a esto poder llegar a la meta rápidamente para marcar el punto.

Todos los niños que pasaban tenían el apoyo de los compañeros ya que desde la observación se evidencia que ellos tendrían la posibilidad de darle motivación al equipo para poder ganar los puntos y en este sentido entre ellos hablaban silenciosamente para decidir qué hacía el otro compañero para poder ganar y conseguir el objetivo.

El juego de “nos pasamos la pelota” donde se hizo un círculo donde los niños estaban sentados y de que la pelota rodara hacia atrás y qué le pasaban la pelota a su compañero derecho sin

utilizar las manos donde después se tumbaron boca arriba y el siguiente de los niños pasaron al que tenga a su lado y así sucesivamente hasta que llegue al último, una vez que se va a terminar se puede volver a repetir y se marca el punto pero los niños tendrían que tener en cuenta que es evidente que se mostraban de una manera dialógica en la cual ellos se implementaban la comunicación para poder aclarar los objetivos y conseguirlos.

Rejilla. Unidad temática 2 sesión 6

Especificación niño	Cooperación (león y Peñalver)	Dialogicidad (Freire)	Identidad
Objetivo sesión 3. direccionar elementos de la cooperación, ayuda mutua, y dialogicidad.	• Logros complementarios • Socializan experiencias • Resolución de problemas	• Comunicación en toma de decisiones • Expresión y autonomía • Fomentar la identidad individual.	• Tomar decisiones desde la perspectiva grupal. • Acción motriz y autonomía
Niños 1			•
Niño 2	•		
Niño 3			•
Niño 4	•		
Niño 5		•	
Niño 6		•	
Niño 7			
Niño 8	•		
Niño 9		•	
Niño 10	•		
Niño 11	•		
Niño 12			•

Nota. Elaboración propia.

Clase numero 13: unidad temática 3.		
Gigantes del soccer.		Profesor: Johan sneider vera
Director: Carlos Caicedo.		Clase: descripción de la clase y la unidad temática.
Lugar: Barrio paraíso.		Horario: 8:00 a 10:00 am
Grupo: categoría 2009-2013		
Materiales: pelotas, balones, conos, platillos		
Momentos.	Contenido.	Organización de actividades (descripción).
Primer momento.	A. Calentamiento con juego de pelotas Estiramiento. B. Juegos tradicionales como araña C. Balón sentado D. Comba	A. Empezaremos jugando al juego de los ponchados con los niños para después seguir con el estiramiento. B. Es importante tener en cuenta que la araña se hace de manera supino Y que debe implementarse C. objetivo del juego es sentar en los bancos suecos (los que dividen un campo de otro) al equipo contrario. Para conseguir ese fin hay que golpear a los adversarios con el balón, el cual será proyectado mediante un golpeo o lanzamiento D.se utiliza un lazo para jugar al salto entre grupos expuestos por los mismos niños.
Segundos momentos.	A. se acaba la clase por ende no se evidencia el momento final.	A. Por cuestiones de seguridad debemos desalojar el espacio antes de lo acordado.
Objetivo central de clase: El objetivo central de la clase consiste en observar las condiciones de socialización autonomía en los participantes.		
Evaluación de logros: El aspecto del logro va direccionado la observación de las condiciones en las cuales El joven socializan y tiene rasgos de autonomía en la actividad.		

Diario de campo

En esos momentos al inicio de la clase empezaremos a implementar el juego de los ponchados donde se hacen individualmente para poder escoger a los ponchadores y uno de los niños decide dialogando con los otros quién serán los ponchadores es decir que la decisión está con ellos y en este punto de vista jugaron a los ponchados como calentamiento se puede evidenciar que muchos de los niños señalan a uno de los compañeros para que sea ponchado y así poder ganar el juego, es decir que fomentan un diálogo por medio de la individualismo para conseguir un objetivo propio.

Seguidamente a esto empezaron a jugar el juego de la araña ya que se hace de manera supina es decir abdomen mirando hacia arriba apoyándose en los cuatro apoyos y se decide quién es la araña para poder atrapar al compañero que va trotando corriendo o caminando donde se debe elegir por lo menos de cada 20 estudiantes unos unas siete “arañas” para que el juego sea óptimo y donde los niños evidenciaron una estrategia por medio de las acciones comunicativas que emplearon para poder conseguir el objetivo de atrapar a todos los compañeros y estos hicieron una hilera derecha para que todos pudieran pasar normalmente y atraparlos terminado el juego.

En a esto empezaron a jugar los ponchados pero divididos en zonas es decir que en ese momento se evidenció bastante diálogo por parte de los compañeros ya que los que iban siendo ponchados pasaban a la otra parte del equipo adversario para seguir ponchando es decir que las dinámicas dentro de este juego se prestaron para que los muchachos empezaran a crear diálogo y de muchas maneras empezaron a ejecutar funciones de cooperativismo y ayuda mutua desde ayudar a levantar al compañero y decirle dónde están los adversarios e incluso decir qué es lo que podría hacer para poder conseguir el objetivo.

Rejilla. Unidad temática 3 sesión 1.

Especificación niño	Cooperación (león y Peñalver)	Dialogicidad (Freire)	Identidad
Objetivo sesión 3. direccionar elementos de la cooperación, ayuda mutua, y dialogicidad.	• Logros complementarios • Socializan experiencias • Resolución de problemas	• Comunicación en toma de decisiones • Expresión y autonomía • Fomentar la identidad individual.	• Tomar decisiones desde la perspectiva grupal. • Acción motriz y autonomía
Niños 1			•
Niño 2		•	
Niño 3		•	
Niño 4			•
Niño 5			
Niño 6			•
Niño 7	•		
Niño 8			•
Niño 9			
Niño 10			•
Niño 11	•		
Niño 12		•	

Nota. Elaboración propia.

Clase numero 14: unidad temática 1.		
Gigantes del soccer.		Profesor: Johan sneider vera
Director: Carlos Caicedo.		Clase: descripción de la clase y la unidad temática.
Lugar: Barrio paraíso.		Horario: 10:00 pm a 11:30 pm.
Grupo: categoría 2009-2013		
Materiales: descripción de cada material que se utiliza en la clase.		
Momentos.	Contenido.	Organización de actividades (descripción).
Primer momento.	A. Los cañoneros.	A. Se quedan dos y un balón para cada uno, tienen que intentar darle con el balón a los demás compañeros a que le toquen con la pelota se les une como cañonero, Ganará el último en convertirse en cañonero, El cañonero que tiene la pelota en las manos no puede moverse. Cuando hay muchos cañoneros es interesante poner dos balones en juego para una mayor incertidumbre y aumento de la toma de decisión.
Segundos momentos.	B pañuelo C.pilla pilla D.Piquis(nolines)	B. En el juego del pañuelo se buscará dividirse en dos equipos por partida de manera mixta y que se encuentra un pañuelo en el medio y la idea es llevar el objeto a la línea propia sin pasar la línea a menos de que se tenga contacto con el pañuelo. C. En este juego se deben escoger tres o menos que intenten tocar al compañero, pero solo se toca al compañero e inmediatamente sale a atrapar a los demás. D. se tienen algunas canicas y se dispone a organizar los equipos en si, de esta manera el objetivo se centra en tocar la otra canica empleando cualquier técnica.
Objetivo central de clase: El objetivo central de la clase consiste en observar las condiciones de socialización autonomía en los jóvenes		
Evaluación de logros: El aspecto del logro va direccionado la observación de las condiciones en las cuales El joven socializan y tiene rasgos de autonomía en la actividad.		

Diario de campo

En este momento al iniciar la clase como en fase inicial empezamos a jugar a los cañoneros en la cual uno de los niños o varios niños cogen balones y se dispersan en una altura o en una distancia donde se les sea difícil poder receptar al otro compañero donde es evidente que los niños tienen una concentración alta en la cual los compañeros pueden pasar rápidamente y tratar de decidir en qué momento pasar la fase y los otros compañeros en qué momento tira el balón para poder pegarle en el cuerpo de manera adecuada para poder sacar al compañero del juego y hacer un punto es claro y pertinente aclarar que entró de esta fase no se evidenció mucha cooperación solamente cuando decidían dialogar quién tiraba primero o quién tiraba de último para poder ejecutar bien los movimientos para alcanzar dicho objetivo.

Momento empezamos a jugar seguidamente con los mismos grupos al juego donde se dividieron en dos y que es preciso aclarar que en esta fase el juego del pañuelo es muy pertinente entenderlo Más allá de las dos sesiones anteriores ya que se pudo Mostrar un diálogo más asertivo entre compañeros para poder sacar los puntos seguidamente a ello empezamos a ejecutar el juego del pilla pilla en la que consistía tocar tres segmentos corporales de los compañeros y se dividían en grupos de a tres es decir que todos los tres tenían que decidir individualmente los movimientos y así mismo buscar el cooperación cuando empezaron tres contra tres para poder trocar tres segmentos de los compañeros y cada uno de ellos salía a medida de que tocaran los tres segmentos donde perdían puntos también en la siguiente.

Empezamos a jugar el juego del relojito junto con los niños ya que en ellos se acomodaron en de una manera circular mientras el niño el centro ejecutó la cuerda rápidamente y así mismo para

sacar a los compañeros del juego e ir incluso cada más tiempo teniendo una dificultad mayor para los niños más grandes en donde desde afuera los otros compañeros alentaban a los compañeros que estaban dentro para poder durar el mejor tiempo posible.

Seguidamente a esto ejecutaron el juego de las canicas como la fase final de esta clase ya que se entendieron muy bien junto con la dinámica de las canicas donde ellos empezaron a arrojar sí muchas reglas que ya se habían trabajado en sesiones anteriores en forma de hacerle un acompañamiento al compañero y de percibirlo mediante el diálogo para poder transformar la realidad del juego con sus dinámicas y así de esta manera terminamos la clase con una charla de motivación y de cooperativismo

Rejilla. Unidad temática 3 sesión 2

Especificación niño	Cooperación (león y Peñalver)	Dialogicidad (Freire)	Identidad
Objetivo sesión 3. direccionar elementos de la cooperación, ayuda mutua, y dialogicidad.	- Logros complementarios - Socializan experiencias - Resolución de problemas	- Comunicación en toma de decisiones - Expresión y autonomía - Fomentar la identidad individual.	- Tomar decisiones desde la perspectiva grupal. - Acción motriz y autonomía
Niños 1	•		
Niño 2			
Niño 3			•
Niño 4		•	
Niño 5		•	
Niño 6			
Niño 7	•		
Niño 8			
Niño 9			•
Niño 10		•	
Niño 11	•		
Niño 12			•

Nota. Elaboración propia.

Clase numero 15: unidad temática 3.		
Gigantes del soccer.		Profesor: Johan sneider vera
Director: Carlos Caicedo.		Clase: descripción de la clase y la unidad temática.
Lugar: Barrio paraíso.		Horario: 8:00 am a 10:00 am
Grupo: categoría 2009-2013		
Materiales: la sogá,bolos U objetos para tumbar,conos,platillos		
Momentos.	Contenido.	Organización de actividades (descripción).
Primer momento.	A. El caza fantasma	A. Caza fantasmas. Se quedan 4-5 con un aro grande en la mano -los caza fantasmas-, El resto de los niños son los fantasmas. Los cazas fantasmas tienen que pillar a los fantasmas y meterlos en su guarida -una zona delimitada por conos o colchonetas- y para ello tienen un tiempo limitado (3-4 minutos), si en ese tiempo no lo consiguen se forma un nuevo equipo de caza fantasmas, los fantasmas se pueden salvar entre sí dándole la mano a los que estén en la guarida
Segundos momentos.	A. La sogá B. Bolos adaptados C. La roca	A. Empezaremos con la sogá a trabajar el Salto recordando aquellos tiempos en los que se jugaban estos juegos describiéndose dos personas en cada lado y añadiéndose dos a tres a cuatro niños en su posibilidad B. Utilizaremos por cada uno de los niños una pelota o puede ser en conjunto para poder tumbar los bolos. C La roca. Se la quedan 4-5 con una pelota cada uno. El objetivo es convertir en piedra al resto de compañeros. La forma de hacerlo es dándole con la pelota, y para ello tienen un tiempo limitado (3-4 minutos), si en ese tiempo no lo consiguen se forma un nuevo equipo. Los niños convertidos en piedra se ponen en el suelo dispuestos a ser saltados por otros compañeros, ya que ésta es la forma de poder volver al juego.
Objetivo central de clase: Analizar como la identidad se enmarca en relación con el otro.		
Evaluación de logros: Evidenciar desde las fases del cooperativismo factores de identidad en relación entre los estudiantes.		

Diario de campo

En este momento en la fase inicial de la clase se realizó el juego del Cazafantasmas ya que se eligieron de 4 a 5 aros grandes en la mano donde Los fantasmas m tienen que estar y el resto de los niños son los fantasmas es decir que tienen que mirar a los fantasmas y meterlos dentro de su guarida en la zona delimitada por los conos y las colchonetas y para esto tuvieron un tiempo delimitado por tres o cuatro minutos y en los tiempos en los que no consiguieron el objetivo los fantasmas se salvaron en la manera de que pueden tocar su mano dentro de la zona de guardia es decir que aquí se evidencia ejemplaridad de cooperativismo y en esas dinámicas empezaron a idealizar y dialogar en torno a la selección de los problemas y su próxima solución.

En otro momento Jugaremos a la sog a donde se evidencia el salto alto y los niños ejecutaban los saltos en dirección a las cargas que los otros compañeros le exigían mediante la acción de los movimientos donde en algunas ocasiones se les pedía a los compañeros por parte de otros que bajaran la intensidad para que los otros compañeros no se cansaran.

En este momento de la clase de la fase central utilizaremos el juego de los bolos adaptados y esto es una adaptación de los bolos Criollos donde los mismos niños realizaron las actividades de traer un envase de gaseosa y llenarlo con tierra o arena más o menos a un 15 a 20% donde los niños ejecutaban el lanzamiento para poder tumbar los bolos y así conseguir puntos en este caso se asimilaban los puntos por la cantidad de bolos más no por todos los bolos tumbados y los niños enseñaban estrategias a otros para poder lanzar bien la pelota y poder ejecutar bien el movimiento.

Ese juego de la roca es aparentemente similar al juego de la lleva excepto que cuando los niños fueron tocados ellos se agachan para que otro compañero los descongele pasándole las dos

piernas en medio del compañero y así mismo se evidenció cómo se ayudaban uno al otro para distraer a los congeladores para que las rocas llegaran a ser otra vez movibles es decir que crearon una metodología para dispersar la atención de los otros jugadores para ellos poder alcanzar al objetivo descongelar a los otros compañeros y así poder llegar al objetivo de 3 a 4 minutos sin que todos estuvieran atrapados. .

Rejilla. Unidad temática 3 sesión 3

Especificación niño	Cooperación (león y Peñalver)	Dialogicidad (Freire)	Identidad
Objetivo sesión 3. direccionar elementos de la cooperación, ayuda mutua, y dialogicidad.	- Logros complementarios - Socializan experiencias - Resolución de problemas	- Comunicación en toma de decisiones - Expresión y autonomía - Fomentar la identidad individual.	- Tomar decisiones desde la perspectiva grupal. - Acción motriz y autonomía
Niños 1	•		
Niño 2			
Niño 3			
Niño 4		•	
Niño 5		•	
Niño 6		•	
Niño 7			•
Niño 8			
Niño 9	•		
Niño 10	•		
Niño 11			
Niño 12			•

Nota. Elaboración propia.

Clase numero 16: unidad temática 3.		
Gigantes del soccer.	Profesor: Johan sneider vera	
Director: Carlos Caicedo.	Clase: descripción de la clase y la unidad temática.	
Lugar: Barrio paraíso.	Horario: 8 00 am a 10:00 am	
Grupo: categoría 2009-2013		
Materiales: canicas, lazo y otro elemento		
Momentos.	Contenido.	Organización de actividades (descripción).
Primer momento.	A, carreras. B, Juego tradicional Juego popular C, rayuela.	A. 12. La cadena semilarga. Se la quedan 3 o 4, cada uno de los que se la queda tiene que formar su propia cadena e intentar pillar al mayor número de personas posible. Todo el que se pille se une a la cadena dándose la mano. Ganará el equipo que más gente consiga pillar al final. B. Canicas, En este juego de canicas se interpondrán en grupo de tres o cuatro C. Rayuela en este juego se hará en grupos de tres personas con un objetivo común dentro de las dinámicas de la clase que buscar a buscar el objetivo propuesto D. Juego que más les gusto de la unidad temática anterior en este juego es muy importante tener en cuenta la unidad temática número 2 en cuanto podemos observar Qué tipo de juego les gustó
Segundos momentos.	A. Estiramiento moderado por parte de los mismos niños	A. Se hará un estiramiento adecuado de finalización de las actividades con las medidas correspondientes
Objetivo central de clase: El objetivo Central es percibir elementos de identidad dentro de la clase		
Evaluación de logros: Se evalúa la manera en que la persona pueda percibir elementos de identidad por medio de lo narrado durante la clase		

Diario de campo

En este punto de la clase iniciando como la fase de calentamiento es pertinente hacer el juego de las carreras en primera parte individuales y sin el costal y en la otra con el costal donde se evidenciaron y se observaron algunas dinámicas de conflicto en cuanto a la realización de la tarea de manera individual y se observa que alguna de las compañeras y compañeros tienen la posibilidad de apoyar al compañero desde la comunicación y la ejecución de la técnica de manera acertada.

En las ejecuciones de juego tiene una asimilación con las la lleva pero en este caso se tomarán de las manos a los compañeros con los que habrían tocado es decir que se va formando una cadena a medida de que todos los compañeros han sido tocados y así mismo de esta manera se manejará una cooperación por parte de la cadeneta y por parte de los compañeros que no han podido ser atrapados. en este caso se evidencia una dialogicidad en cuanto los niños tienen la posibilidad de hablar y comunicarse en pro de un compacto de necesidades y oportunidades.

En este punto los niños empezaron a jugar a las canicas y se evidencia que formaron grupos entre ellos mismos con incluso otros compañeros de manera inmediata en la cual tenían como objetivo recaudar la mayor cantidad de canicas para el equipo con el objetivo del que tuviera la mayor parte de las 40 canicas que estaban dentro e inmersos del juego aquí subyace dentro de la categoría de identificación y de cooperación mutua entre los diferentes compañeros para poder alcanzar dichos objetivos

Seguidamente empezamos a realizar el juego de la Rayuela adaptado con las tapas del yermis donde en vez de poner la piedra se manejaba el equilibrio estático donde es posible encontrar la manera en la cual sostuvieran el contacto físico y las mismas formas de realizar el ejercicio en

pro de llegar al llamado cielo que es la el punto décimo de la casilla de la Rayuela en este caso de los niños siempre estuvieron atentos y de forma segura con la cooperación y el diálogo permanente para conseguir los objetivos.

Rejilla. Unidad temática 3 sesión 4

Especificación niño	Cooperación (león y Peñalver)	Dialogicidad (Freire)	Identidad
Objetivo sesión 3. direccionar elementos de la cooperación, ayuda mutua, y dialogicidad.	• Logros complementarios • Socializan experiencias • Resolución de problemas	• Comunicación en toma de decisiones • Expresión y autonomía • Fomentar la identidad individual.	• Tomar decisiones desde la perspectiva grupal. • Acción motriz y autonomía
Niños 1			
Niño 2			•
Niño 3		•	
Niño 4	•		
Niño 5			•
Niño 6			
Niño 7	•		
Niño 8			
Niño 9			•
Niño 10			•
Niño 11			
Niño 12	•		

Nota. Elaboración propia.

Clase numero 17: unidad temática 1.		
Gigantes del soccer.		Profesor: Johan sneider vera
Director: Carlos Caicedo.		Clase: descripción de la clase y la unidad temática.
Lugar: Barrio paraíso.		Horario: 8:00 am a 10:00 am
Grupo: categoría 2009-2013		
Materiales: conos aros material de apoyo		
Momentos.	Contenido.	Organización de actividades (descripción).
Primer momento.	A. Estiramiento. B. Juegos que más les guste C. Juego de roles el constructor.	A. se hace un estiramiento muy corto y moderado por parte de la dirección de un punto de acuerdo a su experiencia previa. B. El juego que más les guste de la unidad temática 3 C. En este juego se buscará que en dos grupos divididos con el propio cuerpo Los niños empiezan a implementar ciertas figuras en relación a la cooperación y de resolución de problemas para la dinámica en pro de ajustar el beneficio de la cooperación para disminuir la conflictividad.
Segundos momentos.	A. Vampiro vegetariano	B. vampiro vegetariano. Se la quedan 4-5 con un cono chino cada uno en la mano. Son los vampiros que se alimentan, en lugar de sangre, de tomates el resto de los compañeros, Cada vez que toquen a un compañero lo tienen que sorber de forma simbólica, dejando al tomate flácido y tumbado en el suelo. La forma de que el tomate pueda volver a tener vitalidad es que un compañero suyo lo riegue -también de forma simbólica-. Cada equipo de vampiros tiene 3-4 minutos para intentar comer todos los tomates posibles
Objetivo central de clase: Reconocer aspectos de la autonomía en los jóvenes a partir de experiencias y relación con los juegos.		
Evaluación de logros: En este espacio se evaluarán la cooperación y la posibilidad de socialización en pro de la resolución de problemática		

Diario de campo

En la última clase desde lo que se puede evidenciar en el estiramiento de manera preventiva por parte de los niños en la cual ellos mismos referente a las actividades que les proponía el profesor de manera aleatoria en las diferentes sesiones ellos mismos hacían el pequeño estiramiento de una manera lenta para poder articular los ejercicios próximos que se venían respondiendo a esto y seguidamente se hace el juego del pillapilla en la cual los niños mostraron una gran socialización de experiencias y también demostraron una gran actitud para afrontar las problemáticas dentro de la clase.

Es evidente que en la unidad temática 3 jugaron y decidieron ellos optar por el yermis en la cual fue un consenso por parte de los diálogos de todos en la cual querían jugar yermis nuevamente ya que en esta se les proponía por medio de la cooperación mutua que se eligiera un juego para poder realizarlo y que dentro de estas dinámicas se puede evidenciar que los niños para poder alzar las tapas y poder dejarlas en el punto donde deberían estar tenían el apoyo de la gran mayoría de los muchachos y por otra parte realizaban una metodología en la cual por medio del diálogo y por medio de la cooperación podrían ellos ponchar a los jugadores para que no armaran el yermes inmediatamente estas son experiencias motivadoras que le significaron a los niños una sonrisa en sus rostros.

En este último juego escogimos el vampiro vegetariano en la cual el compañero podría atrapar a uno de los niños o niñas y seguidamente a ello el vampiro cuando miraba un tomate que simbólicamente era un niño tendría la posibilidad de dejarlo sin energías pero para poder tener en cuenta cómo se rehabilitaba cómo se evidenció dentro de la clase uno de los compañeros tendría que regarlo es decir regarle agua al tomate es decir tocar a un niño para poder llenarlo de energías

nuevamente y seguir con el juego esto enuncia mucho la ayuda mutua entre los compañeros y la forma en cómo se hablaba y se comunicaban para poder distraer la atención de los demás participantes.

Rejilla. Unidad temática 3 sesión 5

Especificación niño	Cooperación (león y Peñalver)	Dialogicidad (Freire)	Identidad
Objetivo sesión 3. direccionar elementos de la cooperación, ayuda mutua, y dialogicidad.	• Logros complementarios • Socializan experiencias • Resolución de problemas	• Comunicación en toma de decisiones • Expresión y autonomía • Fomentar la identidad individual.	• Tomar decisiones desde la perspectiva grupal. • Acción motriz y autonomía
Niños 1	•		
Niño 2	•		
Niño 3			•
Niño 4		•	
Niño 5			•
Niño 6			
Niño 7			
Niño 8			•
Niño 9			
Niño 10		•	
Niño 11			•
Niño 12	•		

Nota. Elaboración propia.

4TO CAPITULO, ANALISIS DE LA EXPERIENCIA

Identidad personal.

en el tema de la identidad tomaremos a el autor (Canal, 2006) que tiene una valoración negativa o positivo depende de cada uno, es en este sentido donde esta identidad que es de tipo social no se pretende ser diferente, donde se busca un autoconocimiento del lugar que ocupa, en el que se ha integrado y porque se encuentra ahí. Es decir que parte de una identidad con el otro más allá de lo individual o trasciende la identidad personal que conlleva por medio de la socialización, esta es la importancia de tener en cuenta el concepto de identidad que se debe tener en cuenta para la materialización de la estructura de la proyección social que se busca en dicho campo formativo.

En este caso la identidad de tipo personal mencionado desde la perspectiva de las lógicas del proyecto curricular de la dialogicidad, cooperatividad, acentúan las bases epistemológicas que dan la entrada para asegurar que las dinámicas de este tipo son conmensurables y ajustables para la dirección del PCP en sentido de pertinencia que introducen las características del concepto, la experiencias, la reflexión de la socialización con el espacio y el material junto al desarrollo de la expresión (Canal,2006) son motivos para tener en cuenta en el desarrollo y la explicación del porqué se escoge este tipo de identidad que su misma vez evidencia el ser en el mundo de lo vivido corporalmente, desde su intercambio con las experiencias del otro.

Dialogicidad. (Freire,1987)

En la propuesta Freiriana de la comunicación y la dialogicidad son de doble filo a lo que antecede la Pedagogía del silencio basándose en el diálogo libre, revelador y creativo (Freire citado por carretero, S.F) ya que de esta manera a lo que el concede como un educar, dialógico, participativo y crítico de las situaciones del educar es proponer este pilar en el ideal ser humano a formar es decir que se expresa con el diálogo de manera libre entre el educando y el educado.

En este caso se obtiene tres pilares del concepto que se decidirán evaluar y tener en cuenta en el concepto comunicación fundamental es decir la comunicación como un tema principal entre los estudiantes y la relación de la enseñanza aprendizaje en cuanto a la expresión y toma de decisiones son fundamentales para entender el desarrollo de la personalidad teniendo en cuenta el enfoque humanístico , fomentar la identidad individual esto está explícitamente direccionado a la finalidad del proyecto con efectos de la comunicación como un referente estratégico que permiten entender este concepto como un pilar del ser humano a desarrollar.

Cooperación (León y Peñalver,2004)

En la cooperación como concepto de ideal de ser humano a desarrollar en aras de formatear la identidad personal, podemos tener algunos elementos como por ejemplo la organización entre los niños como herramienta didáctica autónoma (León y peñalver,2004) que busca en primera instancia que los participantes tengan una organización como principio, por otro lado se puede evidenciar que entre ellos pueden compartir conocimientos, habilidades y experiencias, en

cuanto a los ejes que fundamentan lo epistemológico junto a logros complementarios socialización de experiencias y la resolución de problemas son fundamentales para tener en cuenta.

Este concepto que se pretenden de evaluar gracias las lógicas de la evaluación y que de esta manera es pertinente que la cooperación es un elemento fundamental ya que al ser un pilar del ideal de ser humano es fundamentado por unas lógicas que son complementarios y que nos pueden servir como eje fundamental, “la necesidad de la creación de un ambiente de colaboración entre varios” (León y Peñalver, 2004, p.8) en este sentido crear un ambiente de aprendizaje es muy importante para facilitar el aprendizaje de los niños desde lo cognitivo y las habilidades sociales.

Análisis de las unidades temáticas

En este capítulo empezaremos adaptando primeros que todos los tres diarios de campos únicos de las 5 o 6 sesiones durante cada unidad temática que conforman la información recolectada de 16 sesiones en total, ya que se considera oportuno hacer un análisis minucioso desde las categorías de cooperativismo, dialogicidad y socialización.

junto a los aspectos mencionados de la experiencia significativa de los niños y niñas junto a jóvenes que hacen parte de este proyecto por ende se debe hacer una aclaración añadida en la cual se informa que de un año se hicieron más de 16 sesiones estipuladas en el barrio paraíso con la añadidura

A medida del semestre se añadió mucho más tiempo para poder pensar las prácticas y adquirir más rigor en la planeación y ejecución de las clases y el entrelazamiento de los conceptos añadidos en el proyecto, es decir que se recolectan la informaciones de las unidades temáticas todas inmersas en un diario de campo apartar del análisis y el resultados por cada eje temático individual hasta lograr tres análisis diferentes y sumergirnos en una cualificación en la última parte del análisis.

Tendremos que analizar la experiencia desde los tres momentos ya mencionadas ya que el sistema de evaluación conduce a una evaluación formativa y procesual (Morales, 2011) y está debe dividirse en partes en concordancia con la evaluación diagnostica realizada.

Tabla 5.

unidad temática 1.

Conceptos	Número de menciones
Cooperativismo	22
Dialogicidad	23
Identidad	6

Nota: Elaboración propia.

En este caso según estos datos referente a la transcripción de los diarios de campo se recogen y se reunió por eje temático algunas de las consideraciones desde tres conceptos claves para analicemos las experiencias y recontar una formativa procesual y formativa en este caso es importante tener en cuenta estos tres conceptos para poder realizar un análisis desde el número de

menciones en los diarios de campo para obtener un resultado referente al tipo de evaluación procesual que se ejerce dentro del proyecto curricular.

Empezamos a evidenciar que en el cooperativismo se mencionan en 22 ocasiones específicamente en la cual se hace la transcripción de dichos elementos que son mencionados en los diarios de campo únicamente del Eje temático 1, Es decir de las primeras seis sesiones ejercías en el primer eje temático en la cual los niños y los participantes tuvieron un cumplimiento los logros complementarios, es decir desde la perspectiva y el aporte de mi otro compañero, en la cual también se socializan experiencias y desde la resolución de problemáticas en la clase son fundamentales para poder entenderlas.

Por consiguiente, es evidente que por una brecha mínima el concepto de Dialogicidad es el concepto que más se evidencia en esta práctica de los juegos tradicionales en las primeras socializaciones de experiencias desde el aspecto comunicativo, desde la expresión de la personalidad entorno a la individualización de la personalidad y es atendida como saber entender que es la característica del ser humano que más se impulsó a través de la dialogicidad y sus características fundamentales.

En cuanto a la identidad como categoría y el concepto de identidad es evidencian que es la menor mencionada dentro de las dinámicas de la clase llevar a pensar que esta categoría no es tan evidente de acuerdo con lo observado con los niños y sus experiencias durante el seguimiento que se efectuadas en la finalización de la sexta clase y del primer eje temático.

Tabla 6

unidad temática 2.

Conceptos	Número de menciones
Cooperativismo	16
Dialogicidad	7
Identidad	9

Nota. Elaboración propia.

Debemos tener en cuenta que categoría de cooperativismo tuvo el punto más alto desde la socialización de experiencias que conlleva a tener experiencias con el otro en pro de un objetivo común que es el cooperativismo con un total de 16 menciones dentro de los diarios de campo esto nos lleva a pensar que a pesar de ser la más mencionada tiene un significativo número de menciones entre las mencionadas características evidenciadas en la tabla de numero de menciones.

En esta perspectiva desde el otro y de la ayuda mutua para resolver problemáticas dentro de la dinámica de los juegos es tener en cuenta que los procesos pedagógicos dentro de lo significativo como el poder elegir cual juego dimensionar es de tener en cuenta, para poder dimensionar los logros que en esta perspectiva se dieron a medida de las experiencias.

En torno a la dialogicidad se evidenciaron siete puntos de mención en los cinco diarios de campo del eje temático 2 que tiene como objetivo fundamental establecer experiencias que signifiquen en torno a la identidad personal en la comprensión del ser humano a desarrollar y que en esta perspectiva se debe mencionar claramente que la tasa de mención bajó significativamente

ya que al analizar las experiencias debemos tener en cuenta que se jugaron en muchos casos los juegos desde la individualidad y que en ocasiones los niños tomaron en cuenta el proceso como un individuo más no como un actor social desde los juegos y que dentro de sus dinámicas se aportó poca la dialogicidad fomentada en este caso.

Se puede observar un factor sorpresa ya que se evidenciaron muchos más el concepto transformados de la categoría de la identidad personal que es mencionada en los diarios de campo con un total de nueve menciones en la unidad temática 2 dentro de las seis sesiones correlacionadas en las experiencias y que esto nos lleva a significar de cierta manera la importancia del trabajo de los juegos tradicionales fomentados no solo para el cooperativismo y la y dialogicidad sino desde la fase central y el objetivo que es la identidad personal como categoría y objetivo principal de del proyecto y que está a su vez es importante a tenerla en cuenta.

Tabla 7

Eje temático 3.

Conceptos	Número de menciones
Cooperativismo	16
Dialogicidad	13
Identidad	20.

Nota. Elaboración propia.

En el desarrollo del última unidad temático número 3 que tiene como base fundamental el objetivo de centrar los fundamentos de la identidad en el desarrollo del ser humano en el

cooperativismo y la dialogicidad pero debe tener en cuenta la identidad personal durante las clases al ser fundamentada y fomentada a través de los juegos tradicionales es por ello que entre el concepto y la categoría del cooperativismo se evidencian 16 menciones durante las últimas seis clases en la cual nos queda muy claro que en relación se mantuvo de cierta manera esta categoría y que al ser analizada el cooperativismo toma una fuerte fundamental para comprender el ideal de ser humano que se determina en el objetivo central del proyecto.

En este caso la dialogicidad en torno a la comunicación y al diálogo desde la perspectiva con el otro y para el otro consiguiendo en sí un objetivo mutuo que concierne a la caracterización de dichos elementos y las experiencias asignadas, es muy fundamental tener en cuenta que esta categoría es fundamental como aporte de análisis que a pesar de ser la menos mencionada aún quedan perspectivas de análisis en cuánto se tiene que dar en relación al segundo punto de la comprensión del ser humano al que se quiere lograr es decir que un punto de análisis y el punto de partida es específico para determinar este segundo criterio de análisis del último eje temático es decir de las últimas cinco sesiones.

En este caso la identidad personal y el fundamento principal de esta categoría fue mencionada en esta perspectiva del eje temático número 3 fue más mencionada que en las últimas dos ya que tiene un total de 20 experiencias mencionadas en la cual se cooperación la identidad personal desde la perspectiva con el otro desde la dialogicidad y del cooperación con el otro en cuanto al territorio y de tener en cuenta lo que nosotros conocemos como el medio y el contexto para así afianzarse en relación con esta perspectiva de la identidad es muy provechoso y muy significativo aclarar que la identidad personal como principal fundamento y objetivo principal ya que es fundamental la identidad personal a través de un medio y que este son los juegos tradicionales en

torno al cooperativismo y a dialogicidad como ideal del ser pero que estos dos pilares son evaluados en el proceso.

Tabla 8

Tabla de análisis final.

Conceptos	Número de menciones
Cooperativismo	54
Dialogicidad	43
Identidad	35

Nota. Elaboración propia

Analizando la perspectiva del cooperativismo con una puntuación de 54 evidencias documentadas en el registro de los diarios de campo es evidente que fue el concepto que más se evidenció junto a la dialogicidad con un total de 43 y En tercer lugar la identidad con 35 menciones en los diarios de campo, esto nos lleva a concebir que fueron evidenciados las tres categorías de análisis en los tres ejes temáticos con un total de 16 sesiones en la cual debemos concebir que el cooperativismo y la dialogicidad que son dos conceptos claves para entender el ideal de ser humano y la identidad personal como concepto central en la formación del objetivo central referente a los juegos tradicionales se deben tener en cuenta de la primera instancia hasta la última ya que la evaluación es de manera procesual y formativa.

¿En esos momentos es fundamental saber que al analizar estos datos no se hace una sumatoria de estos elementos bajo la constancia de que cuál es el elemento que más se evidencia en

comparación al otro? por lo contrario se tiene una perspectiva cuantitativa para saber el número de menciones en los diarios de Campos que fueron evidenciados en las 16 sesiones del proceso y que esta sirven como una fuente alimentación para la perspectiva de lo que podemos concebir como la evaluación procesal y que estaba directamente proporcionada a los tres momentos de análisis anteriormente mencionados ya que al no hacerlo se encontraría con una contradicción múltiple al encontrar un análisis de una sola forma cuando se debe hacer por lo menos tres que corresponden a la modelo procesal de la evaluación.

En las ideas del desarrollo de las de la propuesta de los juegos tradicionales para fomentar la identidad nos damos de cuenta que en el a partir de las experiencias la cooperación y la dialogicidad Se volvieron temas trascendentales en la formación del ideal de ser humano pero que este a su vez reconocer qué está perspectiva era directamente proporcional a la identidad personal cómo se pretende formalizar y que en esta ocasión la identidad es un concepto que se puede manejar a través del aprendizaje significativo del modelo constructivista que pretende relacionar el medio y otredad junto al contexto específico donde se relacionan estas dinámicas frente a las pedagogías y la lúdica que pretende con llevar a un ser humano no desde la integridad sino desde los conceptos de la cooperación es decir de la ayuda mutua y de la dialogicidad que se pretenden en la comunicación y otros aspectos relacionados con esta perspectiva.

En este caso al hacer el análisis de las experiencias de la 17 clases es considerable que algunas categorías se evidencien más que otras pero en perspectivas siempre se intentó fundamentar las tres categorías de acción dentro de las dinámicas estructurales y lúdicas de los juegos tradicionales que en aras fueron fundamentalmente importantes en cuanto al terminar las 17 sesiones se consiguieron muchas más que no están fundamentadas en estos 17 diarios de campo y en las 17 sesiones correspondientes ya que se intentó hacer un análisis de la evaluación procesal y

formativa que comprende a los tres momentos y que dentro de esta también se analiza desde la perspectiva de los tres momentos, las cuales son las unidades temáticas 1 2 y 3 para poder relacionar las evidencias se pueden traer de todas estas categorías y que se decidieron traer a la ficha de discusión para simplemente no solo hacer una mención sino establecer dinámicas que realmente relacionen el proyecto sus objetivos su metodología las conclusiones los momentos la evaluación y todos los componentes pedagógicos que se les ha atribuido

Otro punto importante del análisis es que dentro de los diarios de campo se evidencian algunas atribuciones de experiencias violentas dentro de los niños es decir que en algunas ocasiones los niños pretendían tener algunas complicaciones dentro de los eventos realizados de las clases en la cual se tuvieron que interrumpir para poder dar aclaraciones y poder revertir dichos momentos para que no se tornaran de una manera violenta y pudieran tener complicaciones más adelante en el proceso, estos también son evidenciados marcadas con cintillas roja dentro de los diarios de campo que se pueden observar en el otro documento.

5TO CAPITULO, CONCLUSIONES.

Desde la concepción de la dialogicidad de(Freire 1987) en cuanto el diálogo concientiza la realidad y que en el proyecto se evidenció cuando se concretaban inicio de una comunicación que permitió transformar la realidad desde la dirección de la solución de las problemáticas dentro de las clases es evidente que fueron de mucha transformación y que en la ayuda colectiva podemos fomentar la identidad individual en la conjugación de experiencias a partir de los juegos tradicionales como un medio en la cual tuvimos en cuenta desde lo humanístico el desarrollo humano de la teoría psicosocial de (Erickson 1982) en dos etapas donde se exploran las

posibilidades y se toman su propia identidad basada en el resultado de sus exploraciones es decir sus experiencias con el otro y en la construcción de una personalidad para posteriormente ser posibilitadoras de la interacción con el otro dando lugar a la identidad personal donde en este caso la cuarta y la quinta etapa son fundamentales frente a la edad y al desarrollo de los jóvenes.

El aprendizaje significativo es importante ya que privilegiaba y postulaba no solo desde el aprendizaje de lo que se descubre sino el aprendizaje que le signifique a la persona que es necesario considerar elementos simbólicos que centran su atención lo que ocurre dentro del aula donde tiene importante elementos de la asimilación ya que tiene un valor importante dentro de la tendencia socio motriz es importante tener en cuenta el hilo que nos desenvuelve en el contexto inmediato de las acciones y que tuvieron más manifestaciones directamente observables ya que en el transcurso del proyecto y la ejecución de clases nos permite desde la educación física analizar estudiar situaciones de acuerdo a los saberes que adquieren las prácticas motrices desde la programación de la puesta en escena de los intereses pedagógicos y estratégicos.

la expresión, comunicación y el movimiento son fundamentales para que el niño llega a tener la necesidad de colaborar y tener cooperación con los demás en actividades que verdaderamente se requieran ya que puede alcanzar la capacidad de crear reglas comunes entendiendo el tipo de evaluación continua procesal sucesiva y formativa en la que se pudo Establecer un proceso eficaz capaz de construir desde la crítica frente a un accionar social desde los juegos tradicionales para conocer actitudes de los estudiantes y comprender a la medida que alcancen sus objetivos, ya que la manera procesal teniendo en cuenta la problemática de estudiantes donde es posible que se vayan dando circunstancias favorables desde el profesor para tener en cuenta que aqueja el proceso de un estudiante junto a la planeación es de actividades.

Es importante tener en cuenta que dentro del análisis y las relaciones establecidas desde los juegos tradicionales la identidad personal el desarrollo de la personalidad de Erickson 1982) y los dos conjuntivos importantes del ideal de ser humano fueron conjugados desde una enorme transversalización de estos conceptos manejados desde el medio que eran los juegos tradicionales y que fueron importantes entenderlos no como una norma establecida sino como una brecha en el camino desde la escuela ya que estos juegos han perdido mucha importancia a medida del crecimiento y el desarrollo de la personalidad de los niños de la posmodernidad no es hacer una crítica exhaustiva sino por lo contrario ver una oportunidad en la cual como futuro docente me permitió abrirme una brecha en el camino desde la experiencia de mi niñez y desde las acciones que se toman teniendo en cuenta el proyecto curricular particular donde Busca establecer y crear un currículo en la cual pueda tener en cuenta todas esas acciones ,culturales ,sociales educativas y pedagógicas.

Referencia.

A Santisteban (2020) La importancia de los juegos tradicionales en las experiencias de aprendizaje de los niños y niñas afrodescendientes e indígenas de América latina. Corporación Universitaria Minuto de Dios UNIMINUTO. Bogotá Colombia.

A, Carretero (S.F). Dialogicidad y conocimiento para la transformación social Paulo Freire y la teoría crítica de la comunicación. Universidad de Málaga, España.

Á. Arcos, O, Vásquez (2020). Recuperación de la práctica de los juegos ancestrales en la comunidad del barrio San José, en el Municipio de Timbiquí, Cauca. Fundación Universitaria de Popayán Facultad de Ciencias Humanas y Sociales. Popayán Colombia.

C Andre,E Calderón y D Riaño, (2012) La socio motricidad como propuesta didactica de la educacion fisica para disminuir la discriminación de género, en el colegio nacional nicolas esguerra, jornada nocturna ciclo 5, universidad libre de Colombia, Bogotá D.c Colombia.

C. Canal.(2006) Por los caminos de una identidad personal, centro de publicaciones, universidad nacional de Colombia, sede Manizales, Colombia.

Castro, L. J. y Robles, K. A. (2018). Juegos tradicionales como estrategia para restablecer vínculos afectivos entre os infantes de grado transición del liceo la alegría de aprender. (Trabajo de grado). Corporación Universitaria Minuto de Dios, Bogotá D.C. Colombia.

D Sanches (2014) EL CONCEPTO DE EDUCACIÓN FÍSICA QUE SUBYACE EN LOS DOCENTES Y ESTUDIANTES DE GRADO 4º Y 5º DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA ISIDRO PARRA SEDES RURALES MUNICIPIO DEL LÍBANO TOLIMA. UNIVERSIDAD DEL TOLIMA FACULTAD DE EDUCACIÓN, Ibagué Colombia.

F., Hortiguela y Pérez, (2018). Revisando modelos pedagógicos de la educación física, ideas clave para incorporarlos en el aula., España, revista española de educación física y deportes.

FREIRE PAULO. (1987). PEDAGOGIA DEL OPRIMIDO. (36a. ed.). MEXICO: SIGLO XXI.

G. DEL RIO. (2013) Juego tradicional como herramienta para el desarrollo de la interculturalidad en el ámbito escolar, universidad de la Rioja.

Guaya, Quintanao y Pérez (2017). Tendencia del uso de las tecnologías y conductas del consumidor tecnológico, Centro de Información y Gestión Tecnológica de Holguín, Cuba.

Herrera. M segura y M yesquen (2019) Los juegos tradicionales afrodescendientes como estrategia lúdica para fortalecer la enseñanza de la educación física, en los estudiantes de grado cuarto de la institución educativa Merizalde porvenir, en el municipio de Olaya Herrera. Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD). Nariño Colombia.

J. Troya (2005) Los juegos tradicionales y populares: programas de intervención en primaria. Segovia editores.

Jiménez y Ayala, (2011) aportes de la motricidad a la enseñanza, universidad de caldas, Manizales, Colombia, revista científicas de américa latina, el caribe, España y Portugal.

K Ramírez y L Arroyave (2021) Propuesta pedagógica basada en los juegos tradicionales para el rescate de la identidad cultural afrodescendiente de los niños y niñas de tercero de

primaria de la institución educativa comercial santa clara de asis sede principal del municipio Timbiquí cauca. corporación universitaria autónoma del cauca.

L Herrera(2006) LA EDUCACIÓN Y LA CULTURA: UNA LECTURA Y PROPUESTA DESDE LA FILOSOFÍA DE LA PRAXIS. Universidad Politécnica Salesiana, ecuador.

lúdica y cultural para el desarrollo humano. Revista Educación física y deporte, Funámbulos Editores.

M sabogal (2013) juegos tradicionales para fomentar el respeto, la tolerancia Y el trabajo en equipo en población vulnerable. Universidad pedagógica nacional, Bogotá D.C Colombia

M. León y B peñalver. (2004) la cooperación como herramienta de aprendizaje una próxima con empírica, universidad Politécnica de Cartagena, Colombia.

Ministerio de educación nacional, Tirulín tirulán Rondas y juegos Afrocolombianos. Comunidad educativa de Tumaco Nariño, Colombia.

Módulo de actividades didácticas para fortalecer la enseñanza de la identidad cultural en niños de 5 a 6 años en el nivel II del centro de educación inicia ciudad de cuenca año lectivo 2019-2020.

Mota (S,F). JUEGOS TRADICIONALES DESDE BRUEGHEL HASTA HILL.. universidad de Granada, facultades educación... Cendales y carrillo.(S.F) LA SISTEMATIZACION COMO EXPERIENCIA INVESTIGATIVA Y FORMATIVA, Bogotá.

N Gonzales Trujillo y V Flórez.(2010) identificación del modelo pedagógica predominante en el programa ciencias del deporte y la recreacion de la universidad tecnológica de Pereira según la persepcion de sus estudiantes y profesores. Universidad tecnologica de pereira facultad de ciencias de la salud programa ciencias del deporte Y la recreación. Pereira.

N,Bordignon,(2005) El desarrollo psicosocial de Eric Erikson. El diagrama epigenético del adulto Revista Lasallista de Investigación, vol. 2, núm. 2, julio-diciembre, 2005, pp. 50-63 Corporación Universitaria Lasallista Antioquia, Colombia.

Ortiz G(2015) constructivismo como teoría y método de enseñanza, cuenca, Ecuador. Colección de filosofía de la educación, universidad politécnica Salesiana.Ecuador

Quecha R(2016) El juego Delaware pelota vasca mixteca entre los afrodescendientes Delaware la Costa Chica: relaciones interétnicas a través del juego, revista unan, Culiacán México..

Rodríguez, M. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. IN. Revista Electrónica d'Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa, V. 3, n. 1, PAGINAS 29-50.

Suarez,Flores y garcias(S.F.). MANEJO DEL TIEMPO LIBRE: ACTIVIDADES RECREATIVAS Y DE OCIO PARA LA PROMOCIÓN DEL BIENESTAR MENTAL EN ESCOLARES. Revista científica de la universidad de pamplinas. Santander. Colombia.

W, Ortiz (2019). MODELOS CURRICULARES: TEORÍAS Y PROPUESTAS, Instituto Cognitivo Conductual Tijuana, México.

