

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA  
PROYECTO CURRICULAR LICENCIATURA EN EDUCACION FÍSICA**

**LA VIVENCIA DEL JUEGO COMO GENERADORA DE AUTONOMÍA EN EL SER  
HUMANO**

**“Del juego como herramienta al juego creador”**

**Autor: Cristian Alejandro Cortes García**

**Bogotá, D.C., Noviembre, 2014**

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA  
PROYECTO CURRICULAR LICENCIATURA EN EDUCACION FÍSICA**

**LA VIVENCIA DEL JUEGO COMO GENERADORA DE AUTONOMÍA EN EL SER  
HUMANO**

**“Del juego como herramienta al juego creador”**

**Proyecto Curricular Particular para optar al título de  
Licenciado en Educación Física**

**Autor: Cristian Alejandro Cortés García  
Tutor: Mg. Sonia Roció Corredor**

**Bogotá, D.C., Noviembre, 2014**

## RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE

1. Información General	
<b>Tipo de documento</b>	Trabajo de Grado.
<b>Acceso al documento</b>	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
<b>Título del documento</b>	LA VIVENCIA DEL JUEGO COMO GENERADORA DE AUTONOMÍA EN EL SER HUMANO: "Del juego como herramienta al juego creador"
<b>Autor(es)</b>	Cortés García, Cristian Alejandro
<b>Director</b>	Correa Olarte, Ibette
<b>Publicación</b>	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2014. 70 p.
<b>Unidad Patrocinante</b>	Universidad Pedagógica Nacional UPN
<b>Palabras Claves</b>	JUEGO; AUTONOMÍA; EDUCACIÓN; HETERONOMÍA; EDUCACIÓN; EDUCACIÓN FÍSICA; CONTEXTUALIZACIÓN; TRANSFORMACIÓN

2. Descripción
Trabajo de grado que se propone mostrar como alternativa para la educación física escolar la vivencia del juego para permitir y facilitar el desarrollar de la autonomía en los niños al tiempo que permite movilizar estructuras de pensamiento por medio de un currículo crítico social que lleve a una nueva visión no solo de la educación física sino en general de la educación como elemento esencial y constitutivo del desarrollo del ser humano. Esto sustentado desde la perspectiva, que la educación no es ese conjunto de prácticas que se dan de una forma desconectada y segmentadas, sino que por el contrario la educación es todo aquello que nos permite humanizarnos y que mejor que apoyar este proceso desde una perspectiva en la que el bien común prime por encima de todo aquello que nos han vendido los modelos tradicionales de educación.

3. Fuentes
Arnold, P. (1990). <i>Educación Física: Movimiento y Currículum</i> . Madrid: Morata.
Cortina, A. (s.f.). El protagonismo de la sociedad civil: ciudadanía y empresa en el horizonte de la globalización. Extraído de <a href="http://www.hmsconsultores.com/pdfs/ElProtagonismodelaSociedadCivilAdelaNoriegacopia.pdf">http://www.hmsconsultores.com/pdfs/ElProtagonismodelaSociedadCivilAdelaNoriegacopia.pdf</a> , Recuperado el 29 de Septiembre de 2012
Fink, E. (1995). <i>Fenómenos fundamentales de la existencia humana</i> . Friburgo, Alemania: Karl Alber:.
Freire, P. (1999). <i>Pedagogía de la autonomía</i> . Mexico D.F: Siglo XXI.
Grupo Filia. (2004). <i>Paradigmas de la educación física</i> . Bogotá: Universidad

Pedagógica Nacional.

Kohlberg, L. (1992). *Psicología del desarrollo moral*. Bilbao: Desclée de Brouwer.

Rey, G. (2002). CULTURA Y DESARROLLO HUMANO: UNAS RELACIONES QUE SE TRASLADAN. Pensar Iberoamérica.

Tagle, Marcela, G. (s.f.). Hacia una posibilidad lúdica del fundamento. Tomado de <http://www.angelfire.com/nv/filofagia1/ludica.html>, Recuperado el 1 de Abril de 2012

Zuleta, E. (1995). Educación y democracia: un campo de combate. Bogotá: Fundación Estanislao Zuleta.

#### 4. Contenidos

##### 1. Caracterización Contextual:

En este capítulo usted se podrá encontrar con la primera etapa del proceso de construcción del proyecto curricular particular, le permitirá identificar de qué forma surge el proyecto desde la identificación de una problemática oportuna en los contextos formal y no formal en instituciones bogotanas. Se identifica como problemática principal el hecho de una educación que propende por la heteronomía en contraposición por la autonomía. Se inicia la búsqueda de una alternativa educativa para lograr derribar esas barreras que y permitir que la misma educación le permita al estudiante desarrollar su autonomía.

##### 2. Perspectiva Educativa:

Ya que en la primera etapa se identifican características presentes en el modelo educativo tradicional dentro del cual se centra en la del proceso educativo en el profesor como poseedor del conocimiento y este como dueño del proceso. Surge la preocupación por darle más importancia al papel del estudiante como protagonista de su propio acto encontrando así en los modelos pedagógicos críticos un acercamiento a esa búsqueda en especial en el trabajo desarrollado por el pedagogo brasileño Paulo Freire, desde el cual se empieza a realizar la articulación de toda la propuesta.

##### 3. Implementación:

Con la intención de evidenciar la viabilidad del proyecto se plantearon tres (3) unidades didácticas: Me reconozco en relación con mi entorno social, 2. Reconozco al otro y Vivo al otro. La vivencia de estos contenidos no se da de forma lineal y unidireccional sino que por el contrario se vivencia de manera alterna, ayudado siempre por el papel de juego como constructor y base fundamental de la vivencia del estudiante. Se buscó por medio de la interacción contenidos – juego el desarrollo de la Autonomía como factor fundamental de humanización.

##### 4. Ejecución piloto:

Para esta etapa del proyecto se seleccionó la escuela tecnológica Instituto Técnico Central La Salle. Los espacios de trabajo desarrollados fueron las clases de educación física de grado sexto, se realizó un total de diez (10) intervenciones para las cuales se estructuraron las unidades didácticas planteadas en el capítulo de la

implementación.

### **5. Análisis de la experiencia:**

Luego de terminar las sesiones que se planificaron para la implementación y la ejecución piloto del PCP, se evidenció la dificultad que tienen tanto maestros como estudiantes para salirse de los esquemas educativos tradicionales, de allí la importancia de presentar permanentemente espacios educativos alternativos que generen un impacto en la consecución de pedagogías alternativas dentro de las instituciones.

### **5. Metodología**

Este proyecto surge en el marco de una aproximación a una investigación de corte cualitativo en educación, que permite identificar una problemática o una oportunidad en el campo de la educación física escolar o extra escolar para que luego como producto de una amplia revisión contextual surja el desarrollo de una propuesta de intervención que dé respuesta y modifique la situación identificada.

### **6. Conclusiones**

Se evidencia como la educación física tradicional e incluso la educación tradicional en general dificultan en muchos casos el desarrollo de la autonomía en los estudiantes. Es por tal motivo que resulta importante replantear la visión tradicional de juego que se tiene en educación, ya que esta lo ve solamente de manera instrumental y no permite la vivencia natural y espontánea del mismo. El juego natural y espontáneo genera muchos aprendizajes muy importantes para el desarrollo del niño y de la niña aunque siempre se corre el riesgo de recaer en esa instrumentalización al buscar no hacerlo.

<b>Elaborado por:</b>	Cortés García, Cristian Alejandro
<b>Revisado por:</b>	Correa Olarte, Ilette

<b>Fecha de elaboración del Resumen:</b>	19	11	2014
--	----	----	------

## DEDICATORIA

*A mi familia, que me ha apoyado en todos los sueños y locuras en los que he decidido embarcarme, pues la educación es precisamente ese proceso por el cual potenciamos al otro confiando en él y dejándolo ser y actuar desde su propia comprensión de la realidad.*

*A mi otra familia, a quienes no solo supieron hacerse Lazos sino que realmente aprendieron a serlo, a esos que cercanos o no, decidieron dar lo mejor por sus compañeros, cuidar cada día no solo la imagen del grupo, sino al grupo desde lo más pequeño que esto puede significar.*

## **AGRADECIMIENTOS**

A Dios que me ha permitido continuar hasta hoy con este sueño llamado educación.

A mi tutora Sonia Roció Corredor por todos los aportes hechos al proyecto y al ejercicio de la profesión docente, quien a pesar de no ser la firmante del proyecto, realizo los más valiosos aportes para esta construcción.

A mis compañeros con los cuales tuve la posibilidad de compartir por todo el proceso educativo, con los cuales tuvimos encuentros y desencuentros que nos educaron mutuamente

A profesores como Guiomar Alarcón, Carlos Ospina, Libardo Mosquera e Ilette Correa, entre otros muchos docentes; por sus valiosos aportes para la construcción del presente proyecto y más que eso, porque son muestra de que la educación es un acto que exige rigor y compromiso.

## INDICE GENERAL

	pp.
RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN (RAE)	3
DEDICATORIA	6
AGRADECIMIENTOS	7
ÍNDICE GENERAL	8
LISTA DE CUADROS	12
LISTA DE FIGURAS	13
LISTA DE SIGLAS	14
INTRODUCCIÓN	15
JUSTIFICACIÓN	17
OBJETIVOS	20
1. FUNDAMENTACIÓN CONTEXTUAL	21
1.1. Antecedentes	21
1.2. Marco legal	23
1.2.1 <i>Contexto internacional</i>	24
1.2.1.1. <i>Declaración internacional de los derechos del niño</i>	24
1.2.1.2. Foro mundial sobre la educación	25
1.2.2 Contexto local	25
1.2.2.1. Constitución política de Colombia	25
1.2.2.2 Ley general de educación	26
1.2.2.3 Orientaciones pedagógicas para la educación física, recreación y deporte	27
1.3. Macro-contexto	28

<b>1.3.1. El Juego</b>	<b>28</b>
<b>1.3.1.1 DRAE</b>	<b>29</b>
<b>1.3.1.2 Diccionario de términos filosóficos</b>	<b>30</b>
<b>1.3.1.3 Johan Huizinga</b>	<b>30</b>
<b>1.3.1.4 Sigmund Freud</b>	<b>30</b>
<b>1.3.1.5 Jean Piaget</b>	<b>30</b>
<b>1.3.1.6 Ovidio Decroly</b>	<b>31</b>
<b>1.3.1.7 Roger Caillois</b>	<b>31</b>
<b>1.3.2 Autonomía</b>	<b>31</b>
<b>1.3.2.1 DRAE</b>	<b>32</b>
<b>1.3.2.2 Diccionario de filosofía</b>	<b>32</b>
<b>1.3.2.3 Lawrence Kohlberg</b>	<b>33</b>
<b>1.3.2.4 Rodrigo Jaramillo</b>	<b>33</b>
<b>1.3.2.5 Adela Cortina</b>	<b>33</b>
<b>2. PERSPECTIVA EDUCATIVA</b>	<b>34</b>
<b>2.1 Componente Pedagógico</b>	<b>34</b>
<b>2.1.1 Visión de la Educación</b>	<b>34</b>
<b>2.1.2 Modelo Pedagógico</b>	<b>37</b>
<b>2.1.3 Relación con el conocimiento</b>	<b>38</b>
<b>2.1.4 Teoría del aprendizaje</b>	<b>38</b>
<b>2.1.5 Papel del maestro</b>	<b>39</b>
<b>2.1.6 Papel del estudiante</b>	<b>40</b>
<b>2.1.7 Criterios para la selección de contenidos</b>	<b>41</b>
<b>2.1.8 Propósito de formación</b>	<b>42</b>

<b>2.1.9 Unidades didácticas</b>	<b>42</b>
<b>2.1.9.1 Me reconozco en relación con mi entorno social.</b>	<b>42</b>
<b>2.1.9.2 Reconozco al otro.</b>	<b>42</b>
<b>2.1.9.3 Vivo al otro</b>	<b>42</b>
<b>2.1.10. Evaluación</b>	<b>43</b>
<b>2.1.10.1 Que evaluar</b>	<b>43</b>
<b>2.1.10.2 Para que evaluar</b>	<b>43</b>
<b>2.1.10.3 Evaluación comunitaria y colaborativo</b>	<b>44</b>
<b>2.1.10.4 Principios para evaluar</b>	<b>45</b>
<b>2.2 Componente humanístico</b>	<b>45</b>
<b>2.2.1 Perspectiva de desarrollo humano</b>	<b>46</b>
<b>2.2.2 Visión de humanidad</b>	<b>47</b>
<b>2.2.3 Visión de autonomía</b>	<b>49</b>
<b>2.3 Componente disciplinar</b>	<b>51</b>
<b>2.3.1 Educación física</b>	<b>51</b>
<b>2.3.2 Visión de juego</b>	<b>53</b>
<b>3. IMPLEMENTACIÓN</b>	<b>55</b>
<b>3.1. Justificación</b>	<b>55</b>
<b>3.2. Objetivos</b>	<b>56</b>
<b>3.3. Planeación</b>	<b>56</b>
<b>3.4. Unidades didácticas</b>	<b>57</b>
<b>3.5. Metodología</b>	<b>57</b>
<b>3.6. Evaluación comunitaria y colaborativa</b>	<b>58</b>
<b>4. EJECUCIÓN PILOTO</b>	<b>59</b>
<b>4.1. Microcontexto</b>	<b>59</b>

<b>4.1.1. Población</b>	<b>60</b>
<b>4.1.2. Aspectos educativos</b>	<b>60</b>
<b>4.1.3. Planta física</b>	<b>60</b>
<b>4.2. Microdiseño</b>	<b>62</b>
<b>4.2.1. Cronograma</b>	<b>62</b>
<b>4.2.2. Modelo de planeación</b>	<b>63</b>
<b>5. ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA</b>	<b>64</b>
<b>5.1. Aprendizajes como docente</b>	<b>64</b>
<b>5.2. Incidencias en el contexto y en las personas</b>	<b>65</b>
<b>5.3. Incidencias en el diseño</b>	<b>65</b>
<b>5.4. Reflexión final</b>	<b>66</b>
<b>REFERENCIAS</b>	<b>68</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>70</b>
<b>I. Historia de un profe</b>	<b>70</b>

## LISTA DE TABLAS

Tabla	pp.
1. Unidades didácticas	56

## LISTA DE FIGURAS

<b>FIGURA</b>	<b>pp.</b>
<b>1. Fundamentos políticos del proyecto</b>	<b>20</b>
<b>2. Conceptos clave PCP</b>	<b>24</b>
<b>3. Estructura del componente pedagógico</b>	<b>30</b>

## LISTA DE SIGLAS

<b>UPN</b>	<b>Universidad Pedagógica Nacional</b>
<b>LEF</b>	<b>Licenciatura en Educación Física</b>
<b>EF</b>	<b>Educación Física</b>
<b>PCP</b>	<b>Proyecto Curricular Particular</b>
<b>MEN</b>	<b>Ministerio de Educación Nacional</b>
<b>PCLEF</b>	<b>Proyecto Curricular Licenciatura en Educación Física</b>
<b>OP</b>	<b>Orientaciones Pedagógicas para la Educación Física, Recreación y Deporte</b>
<b>DRAE</b>	<b>Diccionario de la real academia de la lengua española</b>
<b>EFE</b>	<b>Educación Física Escolar</b>
<b>LCEF</b>	<b>Lineamientos curriculares para la Educación Física</b>

## INTRODUCCIÓN

El presente Proyecto Curricular Particular (PCP): *LA VIVENCIA DEL JUEGO COMO GENERADORA DE AUTONOMÍA EN EL SER HUMANO “Del juego como herramienta al juego creador”* pretende mostrar otra visión de la educación alejada del automatismo moderno en el cual en muchas ocasiones se pretende que el estudiante responda a unas necesidades laborales olvidándose de otros factores importantes para su desarrollo integral.

Desde esta perspectiva transformadora el PCP se fundamenta desde tres pilares fundamentales como los son los campos pedagógico, humanístico y disciplinar y de la interrelación existente entre ellos que son base para la construcción de un proyecto no solo de educación, sino de sociedad, cultura y ser humano.

El proyecto busca recuperar la esencia del juego, un juego que hoy más que nunca es utilizado en todas las esferas de la vida cotidiana y que en la escuela no es diferente, perdiendo así su esencia natural, sumado a lo anterior se pretende desarrollar autonomía en el ser humano, característica muy pocas veces desarrollada en educación ya que se prefiere seres obedientes y que actúen por orden y no por decisión.

Si usted querido lector decide continuar con la lectura del siguiente documento tiene que ser consciente de que se encontrará con una visión de

educación física que probablemente no haga otra cosa que impulsarlo a querer cambiar su visión de educación si está aún es arcaica y tradicional o quizás le brinde una pequeña herramienta para continuar este cambio que solo en la escuela y desde ella puede darse y cuyos principales actores son los estudiantes acompañados de nosotros los maestros.

## JUSTIFICACIÓN

***“Es un educarse como el que percibo, en particular, en la satisfacción que uno tiene de niño y cómo alguien que va creciendo empieza a repetir lo que no entiende. Cuando por fin lo ha dicho bien, se siente orgulloso y radiante.”***  
***Hans Georg Gadamer***

La educación debe reinventarse cada día, debe descubrir problemas que probablemente siempre han existido pero que antes no era necesario resolver, es necesario recordar como en cada momento histórico se ha preferido una forma de actuar sobre otra y se ha preferido resolver ciertos problemas sobre otros, de esta selección de una problemáticas por encima de otras que siempre se han privilegiado formas de ver al niño y que van cambiando con el transcurrir de los años, por este motivo decir que un modelo pedagógico es mejor o peor que otro es sencillamente inapropiado pues cada uno fue el necesario o apropiado en su momento para responder a las problemáticas que la época lo requería y fue desarrollado según el contexto socio-histórico y la forma de ver al niño.

Hoy es necesario poner en el centro de la educación, no solo al niño como ser sino también aquello que a él le interesa y le gusta, es el caso del juego, el juego es aquello que al niño le gusta y le permite desarrollarse, no ese juego dirigido por el profesor, donde se le dice que hacer y cómo hacer todo al niño quitándole eso que es enteramente suyo, convirtiendo es goce y disfrute que el niño tiene en una cantidad de tareas mecánicas, volvemos antinatural lo natural de juego, la tarea es precisamente esa recuperar el juego natural y espontaneo, ese que al niño SI le

interesa. Es desde esta perspectiva que tiene sentido dotar al niño no solamente de un papel privilegiado en su propio proceso educativo, sino dotarlo de las herramientas necesarias para que sea un mejor ser humano, para que día a día construya de la mano de sus iguales.

Es en esta esfera donde tiene sentido hablar de Desarrollo de la autonomía en el ser humano, vista esta autonomía no únicamente como esa característica de decidir, sino trascendiendo al hecho de que se pueden tomar esas decisiones no pensando únicamente en un bienestar individual sino yendo más allá y llevándolo a un plano colectivo siendo consciente de que el bienestar colectivo me puede llevar al bienestar individual.

El influir en estas dos esferas como los son el juego y la autonomía a nivel escolar permitirá generar cambios no solamente en los individuos, sino también una retroalimentación constante para los profesores, ya que los mismos estudiantes al crecer en un sentido crítico, lo forzarán a preparar espacios donde la mecanización y la automatización de la educación no tengan cabida.

Es en este punto donde cabe resaltar el papel que le da Paulo Freire al proceso enseñanza - aprendizaje "*Saber enseñar no es transferir conocimiento, si crear las posibilidades para su propia producción o construcción*" (Freire, 1999, pág. 12) , con esto nos muestra como el proceso de enseñanza no es unidireccional, nos pide entender que el papel del maestro está mucho más allá, nos llama a realizar proceso educativo coo-construido, en donde mientras yo ayudo a sacar su propio conocimiento al estudiante, el me retroalimenta y me enseña constantemente.

El presente PCP surge como una construcción alternativa de educación en la cual se da gran prioridad a la transformación de la imagen del proceso educativo, del

papel del docente y del estudiante dentro de este y busca recuperar la naturalidad del juego como propiciador de autonomía en el niño, pues solo al recuperar esta naturalidad, el juego realmente podrá brindar algo al niño, antes de eso el juego se constituirá únicamente en un recolección de actividades lúdicas funcionales.

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo general.**

Formar seres humanos autónomos para que interactúen de manera responsable con su entorno social en una ambiente de juego, de esta forma entender desde su autonomía las relaciones que se dan en su entorno social y cultural para que pueda afectarlas para el bienestar común.

### **Objetivos específicos**

- Permitir al estudiante comprenderse como un sujeto único con capacidades, virtudes y defectos, que puede desarrollarse y mejorar continuamente.
- Dar las herramientas al estudiante para entender que el otro es un par, con el cual puede interactuar y avanzar en conjunto.
- Generar en el estudiante una comprensión del otro y de cómo se afectan mutuamente por medio de las decisiones y del resultado de las mismas.
- Recuperar el papel natural del juego como creador, alejándolo de la instrumentalización a la cual se ha sido sometido en los últimos años.
- Posibilitar en el estudiante un papel protagónico en su aprendizaje lo cual permitirá que encuentre significado a las actividades propuestas.

## **1. FUNDAMENTACIÓN CONTEXTUAL**

En este capítulo usted encontrara como surge el proyecto, así como también el por qué y para qué del mismo, encontrara además la fundamentación teórica que da las bases del proyecto y que oriento la construcción del PCP.

### **1.1. Antecedentes.**

El proyecto surge de una problemática que se viene desarrollando en algunos sectores de la educación física, tanto en el contexto escolar como fuera de él y es la limitación en el desarrollo de la autonomía en las personas con las que se interactúa, en la gran mayoría de espacios en los que interviene la educación física se propende más por cohibir las libertades de cada individuo y reglamentar hasta el último detalle; por ejemplo la clase en el colegio, el gimnasio, las escuelas deportivas, entre otras; esta limitación se da por medio de la imposición de actividades rígidas o el dar una indicación y reprender a aquellos que intentan hacer otra cosa diferente o modificar esa primera indicación.

Esta problemática fue identificada no solo al observar las clases en el contexto formal sino también en el no formal y en el informal observaciones desarrolladas entre los semestres quinto a séptimo de la licenciatura, visibilizando

así, que las clases son desarrolladas de una forma tradicionalista guiada por el comando directo, cuyo único fin es el perfeccionamiento de técnicas y el mejoramiento de los resultados en los test o prácticas deportivas.

En este proceso de observación se descubrió que algunas de estas clases se dan de una forma aislada y que no responden a un proceso de planeación o que su planeación no responde a las necesidades de quienes las van a recibir, por ejemplo alguna vez se observó una clase en la cual se le desarrollaba el contenido de fuerza a niños de preescolar; situaciones como esta muestran que algunas clases se dan descontextualizadas a las etapas de desarrollo, en otros casos se dan descontextualizadas al contexto socio-cultural de los niños.

En la mayoría de las clases observadas no se observó la planeación de un proceso o si existía una planeación, esta se quedaba solo en el papel pues estas clases se dan de forma tal que un día se desarrolla un contenido y en la clase siguiente otro que no tiene relación alguna. Se evidencio también que el uso del juego es mínimo en estos contextos y cuando se utiliza es únicamente de una forma instrumentalizada, es decir no se permite una vivencia real del juego por el contrario y aunque se le dice al niño que juegue se le empieza a decir cómo hacerlo evitando cualquier asomo de creatividad y de innovación dentro del mismo, se convierte así en un juego-herramienta él cual lejos de llevar al niño a un estado de gusto y felicidad lo que le produce es cansancio.

El último de los problemas a los cuales se hará referencia en este capítulo es el hecho de que las clases están diseñadas de tal forma que lo último que puede que hacer el niño dentro de la clase es tomar decisiones por sí mismo y de forma autónoma, porque es mucho más fácil, desarrollar una clase en la cual todos hagan caso de las indicaciones del profesor que una en la cual cada uno muestre su propio

pensamiento y toma de decisiones independiente de las presiones que pueden existir en el espacio de clase.

Los análisis hechos a las clases observadas permiten identificar como problemáticas de la educación física sobre las cuales se quiere influir primero la instrumentalización del juego y segundo el no desarrollo de la autonomía en las clases, a partir de estas dos problemáticas surge este PCP que pretende presentar un cambio en la manera de visualizar la clase de educación física, sacándola del utilitarismo y la tecnificación dominante en esta área.

A fin de desarrollar e incentivar la autonomía en el ser es que se selecciona el juego como componente fundamental para el desarrollo de este PCP, entendido este como una actividad libre, espontánea auto-regulada y que permite el pleno desarrollo de los seres humanos concepción en la que coinciden diversos autores y que profundizaremos más adelante. Como segundo componente fundamental dentro del PCP se selecciona la visión de autonomía aproximándose a la concepción que presenta Lawrence (**Kohlberg, 1992**) sobre esta y es el hacer las cosas teniendo en cuenta que las personas son fines en sí mismos y no medios.

## **1.2. Marco legal.**

El presente proyecto se encuentra sustentado desde diferentes documentos legales como los son la Constitución Política de Colombia, La ley general de educación (ley 115 de 1994), la declaración internacional de los derechos del niño, el documento de Orientaciones Pedagógicas para la Educación Física, Recreación y Deporte, a continuación se mostraran los artículos que son de nuestro interés en el planteamiento de nuestro proyecto.



**Figura 1.** Fundamentos políticos del proyecto

### **1.2.1. Contexto internacional**

#### *1.2.1.1. Declaración Internacional de los derechos del niño.*

La declaración de los derechos del niño permite identificar la importancia de la educación y del juego en la constitución del mismo y de su desarrollo social. Principalmente en sus artículos 28, 29 y 30. Estos artículos presentan la importancia de la inclusión y el fácil acceso a la educación para todos los niños, de como la educación debe encaminarse al desarrollo integral de los niños, pero sobretodo respetando su identidad cultural, finalmente resalta el papel del juego y del libre esparcimiento como papel fundamental para permitir este desarrollo integral.

### 1.2.1.2. Foro Mundial sobre la educación (Dakar 2000)

Es importante resaltar el papel que debe jugar la interacción de la sociedad con la escuela y viceversa pues la escuela es solo un reflejo de la sociedad en la que está inmersa, al reconocer que la educación debe interactuar con su comunidad, se reconoce el valor que tiene la escuela como agente de transformación social. *“...las escuelas integren en el currículo contenidos y experiencias significativas y relevantes de su comunidad y que le permitan interactuar con ella.” (p.39)*

Es de gran importancia reconocer como estos dos documentos le dan a la educación un papel muy relevante en la configuración de un SER HUMANO integro, el primero como resultado de garantizar los derechos para permitir el desarrollo integral en el niño y el segundo brindando un papel relevante en la correlación educación-sociedad.

## **1.2.2 Contexto local**

1.2.2.1 *Constitución Política de Colombia.* La constitución política de nuestro país presenta dentro de los derechos fundamentales de los niños la educación y la recreación, esto los pone en un papel de mucha relevancia pues son estos los que le brindaran al niño las herramientas para desenvolverse socialmente a lo largo de su vida, los artículos que nos permiten acercarnos a estas concepciones son los siguientes:

Artículo 44. Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad,

tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión...

...Los derechos de los niños prevalecen sobre los derechos de los demás.

Artículo 52. Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre...

Artículo 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura...

#### 1.2.2.2 *Ley General de Educación (Ley 115 de 1994).*

En la Ley General de Educación podemos identificar la importancia dada al desarrollo de la autonomía y al papel que esta desarrolla tanto en el campo educativo como en la vida misma

Artículo 13. Objetivos comunes de todos los niveles. Es objetivo primordial de todos y cada uno de los niveles educativos el desarrollo integral de los educandos mediante acciones estructuradas encaminadas a... a) Formar la personalidad y la capacidad de asumir con responsabilidad y autonomía sus derechos y deberes...

Artículo 16. Objetivos específicos de la educación preescolar. Son objetivos específicos del nivel preescolar... a) El conocimiento del propio cuerpo y de sus posibilidades de acción, así como la adquisición de su identidad y autonomía; b) El crecimiento armónico y equilibrado del niño, de tal manera que facilite la motricidad, el aprestamiento y la motivación para la lecto-escritura y para las soluciones de

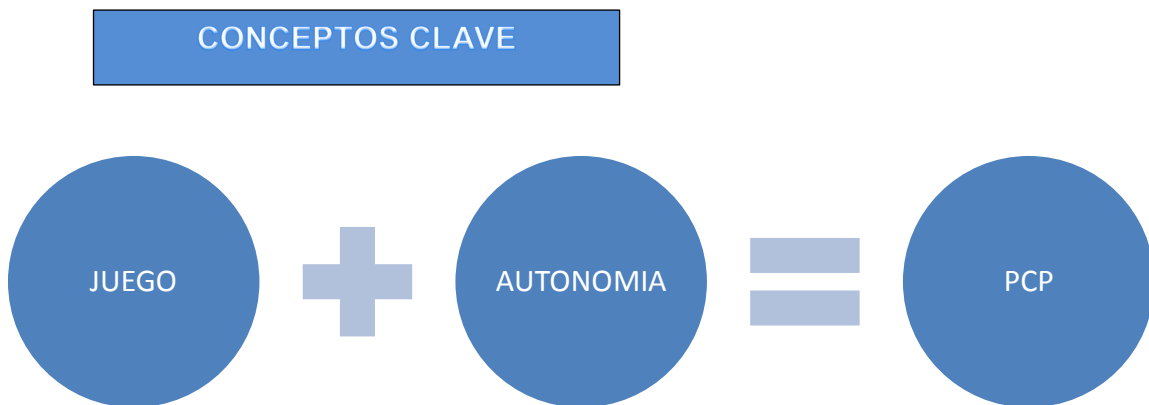
problemas que impliquen relaciones y operaciones matemáticas. c) El desarrollo de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la edad, como también de su capacidad de aprendizaje...

Artículo 21. Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de primaria. Los cinco (5) primeros grados de la educación básica que constituyen el ciclo de primaria, tendrán como objetivos específicos los siguientes: ...i) El conocimiento y ejercitación del propio cuerpo, mediante la práctica de la educación física, la recreación y los deportes adecuados a su edad y conducentes a un desarrollo físico y armónico. j) La formación para la participación y organización infantil y la utilización adecuada del tiempo libre;

#### *1.2.2.3. Orientaciones Pedagógicas para la Educación Física, Recreación y Deporte.*

El documento de las Orientaciones pedagógicas para la educación física, recreación y deporte presentado por el ministerio de educación nacional en colaboración con las facultades de educación física, recreación o deporte del país, muestra la importancia que tiene el juego en el desarrollo del niño o del joven, mostrando la necesidad de un juego natural, diferente del juego didáctico y como el primero genera muchas más huellas de manera intrínseca en el joven; luego presenta la importancia de desarrollar en un contexto de educación formal la autonomía a fin de incidir en el desarrollo relacional y social del niño o del joven, facilitando así su pleno desarrollo.

### 1.3. Macrocontexto.



**Figura 2. Conceptos Clave**

En este apartado usted encontrará la fundamentación teórica desde diferentes autores y estado del arte de proyectos relacionados con los dos conceptos clave en la construcción del PCP, estos conceptos son: Juego y autonomía. Al finalizar usted encontrará una construcción personal de los dos conceptos que serán sobre los cuales se trabajará en el presente proyecto.

**1.3.1. El Juego.** Este concepto es polisémico por lo tanto permite diferentes interpretaciones, se ha estudiado desde diversos campos como la filosofía, la psicología, la antropología, la educación, entre otros. Para el presente proyecto tendremos como referente el DRAE, diccionario de filosofía y a autores que han estudiado el juego desde diferentes perspectivas, ellos son: como los Johan Huizinga, Sigmund Freud, Jean Piaget, Ovidio Decroly y Roger Caillois

### 1.3.1.1 DRAE: Juego. (Del lat. iocus).

- m. Acción y efecto de jugar.
- m. Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.  
Juego de naipes, de ajedrez, de billar, de pelota
- m. juego de naipes.
- m. juego de suerte.
- m. En los juegos de naipes, conjunto de cartas que se reparten a cada jugador.
- m. Disposición con que están unidas dos cosas, de suerte que sin separarse puedan tener movimiento; como las coyunturas, los goznes, etc.
- m. Ese mismo movimiento.
- m. Determinado número de cosas relacionadas entre sí y que sirven al mismo fin. Juego de hebillas, de botones, de café
- m. En los carruajes de cuatro ruedas, cada una de las dos armazones, compuestas de un par de aquellas, su eje y demás piezas que le corresponden.
- m. Visos y cambiantes que resultan de la mezcla o disposición particular de algunas cosas. Juego de aguas, de colores, de luces
- m. Casa o sitio en donde se juega a lo que se expresa. Se reunieron en el juego de pelota
- m. Habilidad o astucia para conseguir algo.
- m. Dep. En el tenis y otros deportes, división de un set.
- m. pl. Fiestas y espectáculos públicos que se usaban en lo antiguo.

### 1.3.1.2 Diccionario de términos filosóficos

Con respecto a este término Mario Bunge en su diccionario de filosofía nos dice lo siguiente al referirse a la teoría de los juegos: Una teoría matemática empleada en los estudios sociales y en la biología evolutiva. En sus aplicaciones sociales se ocupa de dos o más agentes implicados en un “juego” o transacción social, de la cual necesariamente ganaran o perderán algo. Los juegos más populares son el dilema del prisionero y el juego de la gallina o al borde del abismo... **(Bunge, 2005, pág. 118)**

1.3.1.3 Johan Huizinga: Este autor estudio el juego según sus características y la influencia que este ha tenido en la cultura y en la configuración de la sociedad y de la civilización. En este sentido Huizinga da un papel destacado al juego, pues dice que el cada uno de los momentos históricos no son más que una representación de los juegos que se dan a mayor escala.

1.3.1.4 Sigmund Freud: Comprende al juego como un fenómeno onírico y que permite la ensoñación, tiene un carácter simbólico que permite la expresión de la sexualidad y sirve como método de socialización. Al darle al juego esta característica socializadora, le da un papel notorio en el paso de individuo a sociedad.

1.3.1.5 Jean Piaget: Como lo expresa Lucia Mantilla en su escrito “El juego y el jugar ¿un camino unilineal y sin retorno?” Piaget clasifica el juego en tres clases el primero Juegos simples o Sensorio-motor, el segundo un juego simbólico y el tercero el juego de reglas **(Mantilla, 1991, pág. 8)**. Para Piaget el juego significa una

herramienta que le permite al niño salir de un estadio y pasar al siguiente para continuar con su desarrollo.

1.3.1.6. Ovidio Decroly: Propone el juego como herramienta para el desarrollo del niño, como herramienta para que el niño empiece a llegar al mundo de los adultos. Son todos aquellos juegos en los cuales existe una finalidad clara los que le permiten al niño llegar a algún aprendizaje claro.

1.3.1.7 Roger Caillois: Desde la perspectiva de Caillois el juego es un acto libre, espontaneo y auto-regulado, lo divide en cuatro tipos de juego: Agon, Mimitrix, Ilinx y Alea. Este autor permite identificar al juego como un acto esencial en el cual el ser no busca nada fuera del propio disfrute.

Históricamente el juego incluso desde los mismos autores que lo han estudiado un papel meramente funcional, es decir el juego no es, en sí mismo nada, es solamente una herramienta para llegar a: socializar, pasar de un estadio a otro, a interactuar en un mundo diferente. Pero el juego en sí mismo es libertad, es creador de sociedad, le permite al jugador desarrollarse sin ningún otro fin que el mismo juego. Sobre estas características del juego es que profundizaremos más adelante.

**1.3.2 Autonomía.** Este término es polisémico es decir que tiene varios significados dependiendo cada autor, a partir de este punto al igual que se realizó con el juego observaremos algunos autores para comprender el término de una manera adecuada y dar una primera base sobre el concepto para el desarrollo del

proyecto.

1.3.2.1. DRAE: autonomía. (Del lat. *autonomía*, y este del gr. *αὐτονομία*).

- f. Potestad que dentro de un Estado tienen municipios, provincias, regiones u otras entidades, para regirse mediante normas y órganos de gobierno propios.
- f. Condición de quien, para ciertas cosas, no depende de nadie.
- f. comunidad autónoma.
- f. Máximo recorrido que puede efectuar un vehículo sin repostar.
- f. Tiempo máximo que puede funcionar un aparato sin repostar.

1.3.2.2 Diccionario de filosofía: Autonomía (ingl. *Autonomy*; franc. *Autonomie*; alem. *Autonomie*; Itál, *autonomia*), Término introducido por Kant para designar la dependencia de la voluntad de todo deseo u objeto de deseo, y su capacidad de determinarse conforme a una ley propia que es la de la razón. Kant opone la Autonomía a la Heteronomía, por la cual la voluntad está determinada por los objetos de la facultad de desear. También los ideales morales de la felicidad o de la perfección suponen la heteronomía de la voluntad, ya que suponen que ésta está determinada por el deseo de lograrlos y no por una ley propia. La independencia de la voluntad de cada objeto deseado es la libertad en el sentido negativo, en tanto que su legislación propia (como “razón práctica”) es la libertad en el sentido positivo. “La ley moral no expresa más que la Autonomía de la razón pura práctica, o sea de la libertad” (Crit. R. práctica I) En virtud de tal Autonomía “todo ser racional debe considerarse como fundador de una legislación universal” (Grundlegung zur Met. Der Sitten, fundamentación de la metafísica de las costumbres, II) Esta noción ha

quedado como concepto clásico de la autonomía. En forma más genérica, se habla hoy de un “principio autónomo”, por ejemplo, en el sentido de un principio que tenga en sí, o ponga por sí mismo, su validez o su regalo de acción. **(Abbagano, 2004, pág. 117)**

1.3.2.3. Lawrence Kohlberg: Desde la perspectiva de Kohlberg la autonomía es el punto más alto al que se puede desarrollar, es el punto en el cual se han formado los criterios necesarios a la hora de tomar decisiones que se consideran correctas o apropiadas y de mas adelante ser capaz de asumir las consecuencias que estas producen. Estas no se toman únicamente buscando el bienestar propio sino que por el contrario se toman buscando el mayor bienestar común.

1.3.2.4. Rodrigo Jaramillo: Autonomía como capacidad de pensar por sí mismo, con sentido crítico, considerando los ámbitos moral e intelectual. La autonomía se entiende desde el desarrollo de pensamiento, como algo construido, como algo que se posibilita desde el mismo pensamiento.

1.3.2.5. Adela Cortina: Para esta autora el desarrollo de la autonomía debe darse desde una red de relaciones muy importantes en la cual se observa el sentido comunitario, la interacción con los demás y la relación consigo mismo.

Desde estas definiciones que se dan de la autonomía podemos identificar con claridad el énfasis que hacen los autores en la construcción social, en el pensar en el otro a la hora de tomar decisiones pensando en un bienestar común, finalmente resalta la visión de Kohlberg de ser consciente de las decisiones que se toman y de las consecuencias que estas traen.

## 2. PERSPECTIVA EDUCATIVA

Al hablar de educación tenemos una gran responsabilidad, no solo detenernos a pensar que contenidos seleccionar sino también pensar qué tipo de sociedad queremos construir, o en palabras de Humberto Maturana debemos pensar “¿Qué país queremos?” (Maturana, 1991, pág. 182), o como lo expresa el mismo en otras líneas “¿Qué se espera de la educación? La tarea de la educación tiene que ver con el tipo de mundo en el que queremos vivir.”

En última instancia es necesario pensar a donde queremos llegar con las personas con las que vamos a interactuar en ese proceso educativo. Pensar cómo queremos que se dé la relación entre el docente y el *discente* (Freire, 1999). Esta visión no la podemos hacer desde un solo campo, es decir, no solamente desde el saber disciplinar, desde el pedagógico, ni del humanístico, es necesario formar esta visión conjugando estos tres saberes, pues ninguno se puede colocar por encima de los demás.



**Figura 3.** Estructura perspectiva educativa.

## 2.1. Componente Pedagógico.

El componente pedagógico es uno de los tres pilares sobre los que se sostiene el PCP y fundamenta todas las relaciones que se dan a nivel educativo en el proyecto.

**2.1.1. Visión de educación.** La mayoría de la educación tal como la podemos visualizar actualmente busca desarrollar individuos sumisos, formados con una mentalidad técnica, o como diría el propio Paulo Freire se busca formar inmerso en una “educación bancaria, es decir, en la que se le consigna al estudiante una gran cantidad de técnicas y destrezas sin que este entienda el sentido de estas; pero de ninguna forma se le permite proponer, crear, explorar sus posibilidades, esto lo podemos identificar en palabras de Estanislao Zuleta cuando nos dice: *“Una de sus respuestas es que la educación, tal como ella existe en la actualidad, reprime el pensamiento, trasmite datos, conocimientos, saberes y resultados que otros*

*pensaron, pero no enseña ni permite pensar” (Zuleta, 1995, pág. 36).* Esta crítica también lo podemos identificar en Paulo Freire al señalar que la educación debe brindar las herramientas para crear o transformar el conocimiento no para consumirlo *“Saber enseñar no es transferir conocimiento, si crear las posibilidades para su propia producción o construcción” (Freire, 1999, pág. 12).*

Al contrario de estas críticas generales al sistema educativo actual, lo que pretende este proyecto es desarrollar al niño en su plenitud, llevándolos a una autonomía en sus decisiones y en sus acciones en la cual ellos se rijan por principios universales al momento de tomarlas y entendiendo sobre qué bases las toman, aun cuando estás en ocasiones vayan en contra de lo social y legalmente preestablecido, esto nos lo presenta Peter Arnold al referirse a educación moral, cuando dice:

Lo que diferencia una “educación moral” del “adiestramiento moral”, que supone una forma de ejercitación para que los alumnos se adecuan a las normas morales, sin un gran entendimiento de los principios morales, es que ellos mismos se estimulen a pensar críticamente sobre las cuestiones morales a la luz de los principios. **(Arnold, 2000).**

En el marco de esta educación moral es necesario llevar al niño a un estadio *post-convencional (Kolhberg, 1992)* , pues en este estadio no se limita a la aceptación de la sociedad, sino llega a un punto de autonomía real, en la cual son principios universales los que guían su proceder y le permiten no pasar por encima de los demás. La educación se visualiza en este proyecto como un espacio en el cual el estudiante se pueda indagar el porqué de las acciones que está realizando,

que se le permita entender como la relación con el otro le permite crecer no solo en conocimientos sino también en su desarrollo humano.

Dentro de esta visión de la educación y del saber pedagógico es necesario visibilizar algunos elementos fundamentales como son: la forma en la cual se concibe el conocimiento y como es aprendido, los criterios o la forma para la selección de contenidos, el papel o rol del maestro en el proceso, el papel del estudiante, la relación con el conocimiento y la forma en la cual se desarrolla la evaluación.

**2.1.2. Modelo Pedagógico.** Aunque el PCP está influenciado por varios modelos y propuestas pedagógicas, el que más se aproxima al desarrollo del PCP es el modelo pedagógico crítico social, pues este modelo busca el desarrollo del ser humano en su totalidad partiendo de la crítica y la reflexión, pues en este, el docente teniendo en cuenta las capacidades e intereses del alumno, desarrolla un espíritu de colectividad y de transformación social.

Dentro de este modelo el docente acompañara al estudiante para que este no consuma los contenidos y el conocimiento como algo ya terminado, sino que por el contrario lo construya y transforme por sí mismo, se tiene en cuenta en gran medida las relaciones sociales, pues son estas las que generar procesos cooperativos y un mayor apoyo entre las personas. Este apoyo va acompañado de la crítica a los compañeros lo que permite avanzar y crear soluciones diferentes y novedosas para las experiencias.

La intervención tan directa del contexto social no se da únicamente para contextualizar la práctica educativa, sino porque se pretende generar un cambio o transformación en el campo social.

**2.1.3. Relación con el conocimiento.** El conocimiento no se considera como terminado, por el contrario se considera que el conocimiento y las ideas se crean y recrean desde el pensamiento y las experiencias de aquellos que participan en el proceso educativo, el conocimiento no está terminado, no hay verdades absolutas, el proceso educativo será validado únicamente en la medida en la que el estudiante sea capaz de transformar aquello que el docente le entrega de lo contrario no se considera que allí aprendizaje sino por el contrario se considera que existe un adoctrinamiento esto nos lo muestra Paulo Freire cuando nos dice:

No temo decir que carece de validez la enseñanza que no resulta en un aprendizaje en que el aprendiz no se volvió capaz de recrear o rehacer lo enseñado, en que lo enseñado que no fue aprehendido no pudo ser realmente aprendido **(Freire, 1999, pág. 12)**

Desde esta perspectiva el conocimiento no se puede transferir como en una transacción bancaria, es decir no se puede consignar conocimientos para retirar técnicas repetidas, sino que por el contrario está en constante transformación y reorganización para la aprehensión de quien lo maneja o participa en el proceso educativo.

Todo aprendizaje se transforma no solo por la intención de hacerlo de quien entra en relación con él sino también involuntariamente y accidentalmente por lo marcado que está en cada persona su contexto o sus ideales, esto hace que todas las cosas se vean con un prisma diferente por lo tanto se interpretan y se aprenden de una manera igualmente diferente.

**2.1.4. Teoría del aprendizaje.** La teoría del desarrollo del pensamiento propuesta por Lev Vigotsky es la seleccionada para la construcción del PCP, pues

dentro de esta teoría para el autor el contexto social influye de manera directa en el aprendizaje, aunque su fin último no es la socialización. En ella propone que este tiene una profunda influencia en cómo se piensa y en que se piensa.

El contexto forma parte del proceso de desarrollo y de esta forma ayuda al desarrollo de los procesos cognitivos. En este proceso se pretende sacar al niño de su zona de desarrollo próximo, que es ese nivel en el cual se siente seguro sobre lo que hace y como lo hace y lo lleva a la zona de desarrollo potencial en la cual el maestro u otra persona más capaz lo acompaña hasta que adquiera dominio sobre esta.

**2.1.5. Papel Del Maestro.** En este proyecto el maestro no se considera como un poseedor del conocimiento y menos aún de una verdad absoluta, al que se le debe respetar por el simple hecho de ser poseedor de ese rol y que transmite el conocimiento a los estudiantes; el maestro debe reconocer al estudiante como un sujeto, que tiene experiencias que le permitirán interpretar y aprehender lo que el maestro quiere enseñar.

Se considera que en este proceso educativo se da una forma bidireccional, en la cual mientras el maestro desarrolla un papel de guía en el proceso de sus estudiantes, estos le enseñan particularidades en su quehacer, así que el maestro debe estar en una reflexión permanente de su accionar pedagógico para descubrir todos estos símbolos, señales, gestos etc. con la que los estudiantes le dejan aprendizajes “Quien enseña aprende al enseñar y quien aprende enseña al aprender. Quien enseña, enseña alguna cosa a alguien” **(Freire, 1999, pág. 15).**

El maestro será también un problematizador en el proceso educativo ya que buscara despertar la “curiosidad epistemológica” **(Freire, 1999, pág. 18)** en el

pensamiento de los estudiantes, para que este desarrolle ese deseo de aprender evitando así que crea en verdades absolutas, también buscara generar crítica a las prácticas y actividades para que el estudiante desarrolle su propio pensamiento y su propio conocimiento. Con relación al juego será un facilitador de este, no será un seleccionador de actividades aleatorias que sobrecarguen al estudiante, el docente propondrá juegos o facilitara los elementos pero dará la libertad al niño para desarrollarlo.

**2.1.6. *Papel del estudiante.*** Será participe activo en su proceso ya que se le permitirá, crear y recrear situaciones que le permitan descubrir aprendizajes por sí mismo, sumado a que se le respetaran sus conocimientos y experiencias propias, ya que al relacionarlas con los contenidos y con el contexto es la que permitirá que desarrolle su propia visión y por lo tanto sus aprendizajes. Freire nos permite descubrir esta perspectiva cuando nos dice:“(…) el respetar no solo los saberes con los que llegan los educandos... discutir con los alumnos la razón de ser de esos saberes en relación con esos saberes en relación con la enseñanza de los contenidos” **(Freire, 1999, pág. 14)**

También se busca que sea reflexivo y crítico de su espacio académico, pues este proceso será el que poco a poco le permitirá ir ganando en autonomía y el vivenciar este momento hacia el espacio le permitirá que se auto-interroge sobre sus capacidades y hasta donde puede llevarlas por sí mismo, generando un proceso de toma de confianza en su desarrollo y en todo lo que puede hacer, esto lo muestra Humberto Maturana al decirnos: “¿Qué espero yo de mis alumnos? Yo espero que mis alumnos sean capaces de hacer cualquier cosa siendo responsables de lo que

hacen y eso exige que sean capaces de reflexionar su quehacer”. (Maturana, 1991, pág. 130).

El estudiante será el actor principal en el proceso pues será él quien desarrolle el juego y lo modifique desde su vivencia, será creador y recreador del juego y dentro de este proceso se verá acompañado por el profesor para reflexionar sobre su vivencia, sobre las decisiones que tomó y como están afectan a los demás, este proceso de reflexión será el que le permita adquirir poco a poco en autonomía.

**2.1.7. Criterios para la selección de contenidos.** Dentro de una estructura como la presente en este proyecto es importante antes de seleccionar los contenidos determinar algunos criterios para la selección de estos, pues al determinar los contenidos se debe pensar siempre en que estos vayan en pro del cumplimiento del PCP pero también que tengan una relación real con la población con la cual se busca interactuar. De esta forma los criterios para la selección de contenidos en el presente proyecto son:

- Que no se conviertan en la finalidad del proyecto.
- Que sean conducentes a la toma de decisiones por parte de los estudiantes.
- Que no generen en las personas instintos de competencia innecesarios.
- Que generen actividades cooperativas entre los estudiantes, en las cuales tengan que pensar no solo en su bien, sino también en toda la comunidad.
- Que estos contenidos estén relacionados o aproximados a la realidad del diario vivir de los estudiantes.
- Que estimulen la creatividad y el sentido investigativo de los estudiantes

**2.1.8. Propósito de formación.** Formar seres humanos autónomos para que interactúen de manera responsable con su entorno social en un ambiente de juego y entender desde su autonomía las relaciones que se dan para que pueda afectarlas en beneficio del bienestar común.

**2.1.9. Unidades didácticas.**

2.1.9.1. Me reconozco en relación con mi entorno social.

Objetivo: Comprenderme como un sujeto único con capacidades, virtudes y defectos, que puedo desarrollarme y mejorar continuamente.

- Mis virtudes.
- Mis defectos.
- Mis potencialidades.

2.1.9.2. Reconozco al otro.

Objetivo: Entender que el otro es un par, con el cual puedo interactuar y avanzar en conjunto.

- Como es el otro.
- En que me supera.
- En que lo supero.

2.1.9.3 Vivo al otro.

Objetivo: Considerar al otro y como nos afectamos mutuamente por medio de nuestras decisiones y del resultado de las mismas.

- Como mis decisiones inciden en el otro.
- Como potenciar al otro.
- Interresponsabilidad, un trabajo de todos.

#### **2.1.10. Evaluación.**

La principal función de la evaluación en este proyecto no es como en la gran mayoría de los casos calificar pues esto haría que la evaluación se viera reducida. La evaluación es ese proceso permanente que nos permite reflexionar acerca de las diferentes relaciones que hacer parte de la educación en su conjunto, sin privilegiar el primer ningún componente sobre otro. Evaluar nos permite no solamente saber que aprendizajes tienen los estudiantes, sino también revisar como se ha desarrollado el proceso desde la perspectiva del educador. Este proceso de evaluación debe darse de forma permanente y no segmentada para tener una certeza de que el proceso educativo está dejando huella en los estudiantes y si esto no es así hacer las correcciones necesarias.

2.1.10.1 Que evaluar. Es necesario evaluar todo aquello que se vivió en el proceso educativo, no de forma memorística, sino permitiendo al estudiante demostrar que se reflexionó, interpreto y transformo el conocimiento inicial, es decir la evaluación debe permitir al estudiante mostrar con sus palabras aquello que se le enseñó.

2.1.10.2 Para que evaluar. Como diría Santos Guerra (año), para darle una información sobre su aprendizaje, se evalúa para el profesor, para que conozca los resultados de su acción y se evalúa para el sistema, para certificar los resultados

de los alumnos. **(Santos Guerra)**. Es decir se evalúa para tener una perspectiva global del proceso educativo, para que este no esté sesgado desde una sola visión, se evalúa de tal forma que los estudiantes logren entender el porqué del proceso educativo. La evaluación tiene que hacer visibles los resultados del proceso educativo, mostrar que aprendizajes han tenido los estudiantes, pero tiene que ir más allá, debe permitirle al estudiante auto-interrogarse, sobre cómo está vivenciando este proceso, que está haciendo bien y sobre que tiene que poner énfasis para mejorar.

2.1.10.3 Evaluación comunitaria y colaborativa. Se seleccionan estos dos tipos de evaluación para la construcción del PCP por tener cada una de ellas en cuenta características de que son fundamentales a lo largo del presente proyecto, estas características son: en la primera se tiene muy en cuenta el contexto social en el que se desarrolla, pues es de vital importancia tener en cuenta las necesidades reales que tiene la comunidad para empezar a proponer los cambios o medidas a desarrollar.

Desde esa perspectiva, una evaluación de programa puede constituir el punto de partida de un proceso de cohesión y cambio comunitario. Ahora bien, desde la experiencia de la investigación participativa (Bartolomé y Acosta, 1992) hay que entender que la evaluación diagnóstica nos llevará una parte importante del proceso y que éste supone un largo camino para llegar a identificar los problemas fundamentales de la comunidad, así como los factores que los desencadenan, a fin de que los programas se construyan desde las necesidades reales. **(Pina & Rodríguez, 2000, pág. 8)**.

Mientras que la evaluación colaborativa permite tener presente la transformación pero siempre teniendo en cuenta procesos auto-reflexivos y críticos este punto lo podemos ver reflejado también cuando nos dice

Ahora bien, esta formación ha de sustentarse en la actividad auto-reflexiva y crítica que desarrollan los educadores respecto al sentido y significado de sus propias acciones, sus propios prejuicios y estereotipos, su manera habitual de situarse y enjuiciar grupos y personas. **(Pina & Rodriquez, 2000, pág. 8).**

#### 2.1.10.4. Principios para evaluar

Los principios para la evaluación no surgen de la nada, estos por el contrario están estrechamente relacionados con los principios pedagógicos.

- La evaluación debe ser coherente con el proceso educativo.
- La evaluación debe responder a las necesidades del contexto.
- La evaluación debe centrarse en los aprendizajes del estudiante.
- La evaluación debe permitir a los estudiantes, reflexionar sobre su propio proceso.
- La evaluación debe dar al estudiante más que una nota, una retroalimentación de su vivencia.

## 2.2. Componente humanístico.

Este es el segundo punto fundamental en el desarrollo del PCP, pues nos permite mostrar á que se le apunta, entendiendo que la educación no solo afecta y se ve afectada por sí misma, sino, que también afecta a la sociedad y al ser humano

con el cual se está interactuando, a continuación identificaremos como se visualizan estos factores y como se relacionan entre sí.

**2.2.1 Perspectiva de desarrollo humano:** Al referirnos a desarrollo humano nos referimos necesariamente a ese proceso o a esa serie de procesos que nos acercan a la condición de ser humano; dentro de estos procesos identificamos aquellos relacionados con la: socialización, culturización educación entre otras. Dichos proceso nos llevan a obtener una visión diferente de la vida, de la sociedad, de cómo vivir en esa sociedad a la cual se pertenece, de cómo suplir las necesidades ya sean de orden físico, fisiológico, social, cultural entre otras, la vivencia de estos procesos nos permiten descubrir que nos necesitamos mutuamente para desarrollarnos.

En esta dinámica surge la necesidad de desarrollarnos en libertad y en relación con el otro y no contra el otro que es a lo que el sistema actual nos invita permanentemente; desde este sistema se tiende a igualar desarrollo humano únicamente con lo económico, olvidando que este es solo un factor que interviene en la conformación del desarrollo humano y que hay otros factores que merecen mayor atención a la prestada actualmente.

La cultura por ejemplo es uno de estos factores a los que se les debe poner mayor atención al momento de hablar de desarrollo humano y debe dejar de ser el añadido a los temas considerados importantes por la visión económica del desarrollo en palabras de Germán Rey

Ya la cultura no es lo valiosamente accesorio, el cadáver exquisito que se agrega a los temas duros del desarrollo como: el ingreso per cápita,

el empleo o los índices de productividad y competitividad, sino una dimensión que cuenta decisivamente en todo proceso de desarrollo tanto como el fortalecimiento institucional, la existencia del tejido y capital social y la movilización de la ciudadanía. **(Rey, 2002, pág. 4).**

Al hablar de desarrollo humano se debe entender como el enfoque y en la formas de intervención realizadas por la visión económica del desarrollo deben ser cambiadas y dejar de pensar en la necesidad de una intervención a gran escala y de cambios masivos a un pensamiento en el cual estos cambios se den de manera gradual esto lo podemos identificar en Albert Hirschmann citado por Germán Rey cuando dice: “(...) habla de “pequeños cambios y transformaciones graduales”, un sentido del desarrollo que cambia la óptica de grandes transformaciones a partir de intervenciones masivas e invasivas” **(Rey, 2002).**

Partiendo del punto de vista mencionado en el párrafo anterior la educación tendrá un papel protagónico en esta perspectiva del desarrollo humano, pues, esta sirve para perpetuar el modelo establecido o para ir en contravía y abrir el panorama a otras posibilidades en cuanto al desarrollo humano. Siendo esta la base para una transformación paulatina y progresiva y no rápida y destructiva. La búsqueda de este debe pasar necesariamente por potenciar en el ser humano características de cooperación que favorezcan la búsqueda del bienestar común, impulsando la creatividad y la capacidad de proposición.

**2.2.2 Visión de humanidad:** Se habla de visión de humanidad y no visión de hombre teniendo en cuenta que este segundo término puede ser excluyente a nivel de género y lo que se pretende es que este proyecto sea totalmente incluyente sin diferenciar entre género, edad, raza y posibilidades físicas

o cognitivas, es por este motivo que se elige el término humanidad, por ser un término mucho mas incluyente en sí mismo.

Se quiere una humanidad en la cual se recupere el papel relevante a las emociones, papel que en la actualidad a perdido gracias en parte a que la sociedad pide que estas sean escondidas o negadas en cada una de las situaciones de la vida olvidando que es en el entrecruzamiento de estas que lo humano se hace realmente posible. "...es particularmente significativo porque nos permite recuperar lo emocional y en particular el amor, como un ámbito fundamental de lo humano" **(Maturana, 1991, pág. 150).**

El proyecto influirá en las personas dos dimensiones que permiten avanzar en la consecución de la autonomía y que son recogidas por Humberto Maturana como son la libertad y la responsabilidad, las cuales el describe como:

(...)somos responsables en el momento en el que nos damos cuenta, en nuestra reflexión, de las consecuencias de nuestras acciones y de si queremos o no queremos esas consecuencias, y si actuamos de acuerdo a ese querer o no querer; y somos libres en el momento en que nos damos cuenta de nuestras reflexiones sobre nuestro quehacer **(Maturana, 1991, pág. 145).**

Más adelante prosigue diciendo: "Debemos ser libre en la acción, La libertad consiste en el darse cuenta de que uno se da cuenta que quiere o no quiere las consecuencias de sus propias acciones" **(Maturana, 1991, pág. 153).**

De esta forma se pretende que el estudiante sea no solo consiente de las consecuencias de sus acciones sino también de la manera en la que discierne si

quiere o no esas consecuencias para sí, y de quererlas como actúa para afrontarlas. Se busca dentro formar una actitud de cooperación y respeto en la cual todos generen procesos que les permitan avanzar en conjunto y no en un individualismo como el existente hoy en día, de esta forma cada uno buscara ir en conjunto hacia ese bien común.

De igual forma se pretende que las personas puedan mantener su carácter lúdico, ya que es dentro del juego que el ser se muestra tal como es, recupera su esencia, muestra sus miedos y sueños, le permite proyectarse. **(Vicens, 2004, pág. 8)**. Así mismo lo podemos identificar cuando Marcela Tagle nos dice: “Sólo a partir de la restitución del juego es posible postular que éste constituya la esencia del ser humano, ya no como ser puramente racional sino más bien como sujeto creador y transformador” **(Tagle.Marcela)**.

**2.2.3 Visión de autonomía:** El desarrollo de la autonomía es un término complejo como nos lo dice Morín al ser citado por Oscar Saldarriaga al decirnos que el desarrollo de la autonomía está influenciado por el contexto tanto cultural como social en el que nos desarrollamos y vivimos

La noción de autonomía es compleja porque depende de condiciones culturales y sociales. Para ser nosotros mismos, nos hace falta aprender un lenguaje, una cultura, un saber y hace falta que esa cultura sea tan variada como para que podamos hacer, nosotros mismos, la elección dentro del surtido de ideas existentes de manera autónoma. **(Saldarriaga, 2003)**.

Desde la perspectiva de Lawrence Kohlberg la autonomía es el punto más alto al que se puede desarrollar, es el punto en el cual se han formado los criterios necesarios a la hora de tomar decisiones que se consideran correctas o apropiadas,

no solo por miedo al castigo de la ley o de los demás (estadio pre-convencional) o por aceptación de esos otros, o por no quebrantar las reglas (estadio convencional) por el contrario debe ser capaz de tomar las decisiones pensando en el bien común, en el bienestar propio, aun cuando estas decisiones vayan en contra de las reglas o leyes establecidas socialmente.

El desarrollo de la autonomía debe darse desde una red de relaciones muy importantes en la cual se observa el sentido comunitario, la interacción con los demás y la relación consigo mismo esto lo expresa Adela Cortina al decir:

Tiene que haber relaciones de autonomía, en primer lugar, relaciones de respeto mutuo. En segundo lugar, debe haber relaciones que fortalecen la identidad de cada una de las personas. Y debe haber solidaridad que se abre, más allá de los grupos concretos de que se trate, a un ámbito universal.

**(Cortina)**

La autonomía en una persona no debe pretender alejarla de los otros, no es pensar de una forma individual y egoísta, por el contrario al adquirir esta autonomía, la persona debe estar en capacidad de pensar en el bien común, su autonomía no debe limitar su relación con los otros, esta relación será más compleja, por que la persona no se limitara a presiones externas en esta relación sino que tendrá una bases internas que le permitirán desarrollar esta. *“...sino que por el contrario a mayor autonomía (auto-organización) se hacen más complejas las relaciones de dependencia con el exterior. (Saldarriaga, 2003, pág. 141).*

## **2.3 Componente disciplinar.**

**2.3.1 Educación física:** La educación física debe ser un espacio que posibilite el desarrollo de actividades de carácter lúdico en el estudiante, un espacio donde el niño se pueda desarrollar de forma creativa y no limitado a instrucciones cerradas, debe hacer que los niños se interroguen, se obliguen a tomar decisiones, para acompañarlos del estadio pre-convencional y convencional permitirles llegar al post-convencional explicados por Kohlberg, también haciendo que los estudiantes entiendan los principios sobre los cuales toman sus decisiones.

Es importante expresar la importancia del juego al mostrar la esencia del ser humano, en su papel no solo de consumidor sino de creador como diría Marcela Tagle: “Sólo a partir de la restitución del juego es posible postular que éste constituya la esencia del ser humano, ya no como ser puramente racional sino más bien como sujeto creador y transformador”. **(Tagle.Marcela, pág. 9)**. Es a partir de la vivencia de éste, que la persona se crea y recrea, se cuestiona y se obliga a tomar decisiones. El docente le debe dar un papel protagónico al estudiante en su espacio de clase, esto le motivará y le hará sentirse importante en el espacio, llevándolo a proponer actividades.

El docente le debe dar un papel protagónico al estudiante en su espacio de clase, esto le motivará y le hará sentirse importante en el espacio, llevándolo a proponer actividades y a desarrollar propuestas dentro del espacio. Sumado a esto, debe permitirle al niño encontrar el sentido de cada uno de los momentos de clase, no solo el significado del movimiento o de la acción desarrollada, sino también antes y después, generar de esta forma también sentido y significado “en el movimiento y a través de este” **(Arnold, 2000)**.

Tendencias de la educación física. La tendencia de la educación física a la cual se aproxima el PCP es la Psicomotricidad, pues, esta tendencia le da un papel relevante al juego durante todo el desarrollo del niño tal como nos lo presentan los miembros del grupo filia de la universidad pedagógica nacional al expresar que:

Es así como desde las mismas preferencias en los tipos de juego que un niño realiza, se ve plasmado el proceso evolutivo en el cual se encuentra, y la manera como debe ser asumido para que su desarrollo se vea beneficiado en su formación completa **(Grupo Filia, 2004)**.

De igual forma la tendencia de la Psicomotricidad entiende al juego como un posibilitador de los procesos de desarrollo, sumado a que la exploración que este permite genera en el niño aprendizajes y experiencias significativas para él. El juego genera procesos que serán importantes en la vida del niño y que le permitirán desarrollarse en plenitud esto nos lo presenta el grupo filia por medio de la cita a Bottini:

Gracias al juego el niño puede reducir las consecuencias de sus errores (exploración) superar los límites de la realidad (imaginación, simbolización), proyectar su mundo interior y mostrar su forma de ser (creatividad, espontaneidad), divertirse, incorporar modelos y normas (asimilación) y desarrollar su personalidad. **(Grupo Filia, 2004)**.

Es importante darle al juego el papel que le corresponde en el desarrollo del niño es decir, permitir que el niño se desarrolle inmerso en el juego, que problematice, experimente, resuelva y proponga por medio del juego.

Los propósitos pedagógicos deben no contradecir las fuentes de la acción humana, por tanto una de las tareas correspondientes es relacionar lo que en esencia enriquece y permite el desarrollo humano desde la misma experiencia y para este propósito se debe contar con aquello que se denomina juego. **(Grupo Filia, 2004)**

**2.3.2 Visión de juego.** El juego dentro del presente proyecto pretende ser utilizado no como un medio ni como una herramienta, pues el juego en su total plenitud y desarrollo no puede ser utilizado, por el contrario el juego será una vivencia que el profesor o cualquier otro estudiante propondrá y motivará la participación de tal forma que el niño quiera participar, pues como lo diría Nietzsche diría:

Inocencia es el niño, y olvido, un nuevo comienzo, un juego, una rueda que se mueve por sí misma, un primer movimiento, un santo decir sí. Sí, hermanos míos, para el juego del crear se precisa un santo decir sí: el espíritu quiere ahora su voluntad, el retirado del mundo conquista ahora su mundo. **(Nietzsche, 2006)**

Pues sin esa voluntad, si ese sí, el juego se convierte simplemente en una obligación más, dejando de ser esa actividad propia de la naturaleza humana, como lo dice Eugen Fink al decir:

El juego es una posibilidad exclusiva de la existencia humana, jugar puede sólo el hombre, ni el animal ni dios pueden jugar. Sólo el ente que se conduce de modo finito con respecto al universo que lo rodea, sosteniéndose siempre en el espacio intermedio entre realidad y posibilidad, existe en el juego. **(Fink, 1995).**

El tipo de juego que se pretende desarrollar en el proyecto es el juego simbólico o juego “de hacer como si” como lo llama Ángela Ruiz, este juego permite llevar al niño o al estudiante a un estado en el cual salga de si mismo y tome otro rol diferente, en este tipo de juego el niño valora la regla de una forma mayor a su vez descubre soluciones antes no imaginadas a los mismos problemas cotidianos, sumado a que se ve obligado a tomar decisiones y a entender como esta afectando a los demás.

El motivo por el cual se selecciona el juego y el desarrollo de la autonomía en el mismo proyecto porque solo se juega autónomamente, solo en relación con un otro independiente de cual o quien sea este otro, si un juego o una persona, siempre se relaciona con otro. Siempre se toman decisiones que afectan ese otro y en relación con este se es libre, pues no se piensa lo que piensen los demás de uno, mientras se esté inmerso en el juego.

El tipo de juego que se pretende desarrollar en el proyecto, es el juego simbólico o juego “de hacer como si” como lo llama Ángela Ruiz, este juego permite llevar al niño o al estudiante a un estado en el cual se salga de sí mismo y haga como quiere, en este el niño valora la regla de una forma mayor, sumado a esto se ve obligado por la misma actividad a tomar decisiones y a entender como está afectando a los demás.

El motivo por el cual se selecciona el juego y el desarrollo de la autonomía en el mismo proyecto es principalmente porque solo se juega autónomamente, solo en relación con otro independiente de cual o quien sea ese otro. Siempre se toman decisiones que afectan ese otro y en relación con este se es libre, pues no se piensa lo que piensan los demás de cada uno, mientras se esté inmerso en el juego.

### **3. IMPLEMENTACIÓN**

Durante este capítulo nos abordaremos el proceso de planeación curricular que permite la puesta en ejecución del proyecto curricular particular (PCP), es decir, todo el conjunto de decisiones que orientaran el proceso pedagógico. Para esto tendremos en cuenta toda la fundamentación desarrollada a lo largo de los capítulos anteriores para así, de esta forma desarrollar la implementación del presente PCP. Es necesario que el proceso de implementación que ponga en evidencia la coherencia entre lo pensado y lo ejecutado.

#### **3.1. Justificación.**

La pedagogía entendida como ese acto consciente que se vivencia día a día y que permite la transformación no solo del discente sino también y tal vez de manera más constante del propio docente, es en esta medida que no solo el docente y el discente deben reflexionar sobre su propio actuar, debe su entorno educativo o laboral en el caso del docente propiciar estos espacios de auto y co- reflexión, para así apuntar realmente a la construcción de sujetos integrales o a la consecución de posturas críticas de una manera real, ya que si el proceso educativo permanece estático la posición del docente va a seguir perdiendo valor.

### 3.2. Objetivos.

**General.** Evidenciar la viabilidad del presente PCP a través de intervenciones de clase facilitadas por el juego.

**Específicos:**

- Seleccionar los contenidos apropiados para propiciar ambientes de aprendizaje que contribuyan con el propósito general del presente PCP.
- Visibilizar el impacto a nivel propositivo en los estudiantes.
- Observar la transformación de relaciones entre los estudiantes.

### 3.3. Planeación.

La planeación se estructuro a partir de la organización de un esquema de una curricular (Ver tabla 1), este esquema facilita la estructuración de los ejes temáticos y de los contenidos específicos que orientaran los procesos de enseñanza y aprendizaje durante la etapa de la ejecución piloto recordando siempre tener en cuenta el manejo del juego como hilo conductor del proceso.

UNIDADES DIDACTICAS			
	ME RECONOZCO EN RELACIÓN CON MI ENTORNO SOCIAL	RECONOZCO AL OTRO	VIVO AL OTRO
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mis virtudes.</li><li>• Mis defectos.</li><li>• Mis potencialidades.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Como es el otro.</li><li>• En que me supera.</li><li>• En que lo supero.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Como mis decisiones inciden en el otro.</li><li>• Como potenciar al otro.</li><li>• Interresponsabilidad, un trabajo de todos.</li></ul>

Tabla 1: Unidades Didácticas

### **3.4. Unidades didácticas:**

- Me reconozco en relación con mi entorno social  
Objetivo: Comprenderme como un sujeto único con capacidades, virtudes y defectos, que puedo desarrollarme y mejorar continuamente.
  - a. Mis virtudes.
  - b. Mis defectos.
  - c. Mis potencialidades.
  
- Reconozco al otro  
Objetivo: Entender que el otro es un par, con el cual puedo interactuar y avanzar en conjunto.
  - a. Como es el otro.
  - b. En que me supera.
  - c. En que lo supero.
  
- Vivo al otro.  
Objetivo: Considerar al otro y como nos afectamos mutuamente por medio de nuestras decisiones y del resultado de las mismas.
  - a. Como mis decisiones inciden en el otro.
  - b. Como potenciar al otro.
  - c. Interresponsabilidad, un trabajo de todos.

### **3.5. Metodología**

Teniendo en cuenta lo desarrollado anteriormente en el PCP la metodología elegida para desarrollar la implementación será por medio de sesiones de clase en las cuales se desarrollaran juegos con algún mensaje implícito en cada uno de ellos. Al final de cada sesión se les realizaran preguntas de reflexión. Generando así en

los niños una conciencia de sus actos y llevándolos a preguntarse el porqué de sus acciones, pero aún más importante permitiendo que los niños identifique a ese que tienen al lado como un igual.

### **3.6. Evaluación comunitaria y colaborativa**

Se seleccionan estos dos tipos de evaluación para la construcción del PCP por tener cada una de ellas en cuenta características de que son fundamentales a lo largo del presente proyecto, estas características son: en la primera se tiene muy en cuenta el contexto social en el que se desarrolla, pues es de vital importancia tener en cuenta las necesidades reales que tiene la comunidad para empezar a proponer los cambios o medidas a desarrollar.

*Desde esa perspectiva, una evaluación de programa puede constituir el punto de partida de un proceso de cohesión y cambio comunitario. Ahora bien, desde la experiencia de la investigación participativa (Bartolomé y Acosta, 1992) hay que entender que la evaluación diagnóstica nos llevará una parte importante del proceso y que éste supone un largo camino para llegar a identificar los problemas fundamentales de la comunidad, así como los factores que los desencadenan, a fin de que los programas se construyan desde las necesidades reales (Pina & Rodríguez, 2000).*

Mientras que la evaluación colaborativa permite tener presente la transformación pero siempre teniendo en cuenta procesos auto-reflexivos y críticos este punto lo podemos ver reflejado también cuando nos dice

*Ahora bien, esta formación ha de sustentarse en la actividad auto-reflexiva y crítica que desarrollan los educadores respecto al sentido y significado de sus propias acciones, sus propios prejuicios y estereotipos,*

*su manera habitual de situarse y enjuiciar grupos y personas. (Pina & Rodriguez, 2000)*

## 4. EJECUCIÓN PILOTO

Dentro de este capítulo usted podrá observar como las decisiones tomadas en el proceso de implementación fueron llevadas a cabo en la E.T Instituto Técnico Central “La Salle” dentro de la clase de educación física de estudiantes de noveno grado.

### 4.1. Microcontexto.

La E.T Instituto Técnico Central se encuentra ubicado en la localidad de los mártires, la dirección es Avenida Calle 13 # 16-74, Bogotá, se encuentra ubicado en el centro de la ciudad, es un colegio público que alberga poblaciones de todos los estratos sociales en especial del 1 al 3.



**4.1.1. Población.** La población seleccionada para realizar la ejecución piloto, fue estudiantes de sexto y noveno grado, los primeros con edades de entre 10 y 12 años y los otros con edades entre 13 y 15 años.

**4.1.2. Aspectos educativos.**

- Misión: La Escuela Tecnológica Instituto Técnico Central forma personas creativas y competentes en las áreas técnicas, tecnológicas e ingenierías capaces de solucionar problemas a través de la investigación aplicada.
- Visión: Seremos reconocidos como una institución educativa competitiva en la formación técnica, tecnológica y de ingeniería desarrollando competencias en las personas, para que aporten innovación y cambio en el mundo laboral, industrial, social y ambiental

**4.1.3. Planta física.** A continuación se mostraran imágenes de algunos de los espacios de la institución





## **4.2. Microdiseño.**

A continuación se presenta de manera general la estructuración de las sesiones de clase y la organización que se hizo de los contenidos seleccionados.

### **4.2.1. Cronograma.**

#### **MARZO**

- 7 *Mis Virtudes*
- 14 *Mis defectos*
- 21 *Mis potencialidades*
- 28 *Semana Santa*

#### **ABRIL**

- 4 Como es el otro
- 11 En que me supera
- 18 En que lo supero
- 25 Como mis decisiones inciden en el otro

#### **MAYO**

- 2 Como potenciar al otro
- 9 Interresponsabilidad, un trabajo de todos
- 16 El reto

Se realizaron 10 encuentros de clase cada uno destinado a uno de los contenidos y una última clase de cierre que recogía todo el proceso realizado con los estudiantes. Cada sesión se estructuro de tal forma que permitiera tener un dialogo pre-juego, el juego como tal y una reflexión de cierre.

#### 4.2.2. Modelo de Planeación

**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
FACULTAD DE EDUCACION FISICA  
LIC. EN EDUCACION FISICA  
PROYECTO CURRICULAR PARTICULAR LA VIVENCIA DEL JUEGO COMO  
GENERADORA DE AUTONOMÍA EN EL SER HUMANO  
“Del juego como herramienta al juego creador”**

**PLANEACIÓN SESIÓN DE CLASE 25 DE ABRIL DE 2013**

**Tema:** Como mis decisiones inciden en el otro.

**Objetivo:** Generar en el discente experiencias vivenciadas desde el juego que le permitan cuestionarse sobre su relación con los demás y entender como sus decisiones afectan a todos los que me rodean.

<b>JUEGO</b>	<b>INTENCIÓN INICIAL</b>
<b>Cola sin cola</b>	<b>Reconocer al otro que puede influir en mí, fortaleciéndome o generándome dificultades.</b>
<b>Quemados por equipos</b>	<b>Identificarse como parte de un grupo, y como mis decisiones afectaran al resto del mismo para bien o para mal.</b>

**Materiales:**

- 18 tiras de tela de 30 cm. de largo
- Pelotas Medianas

<b>Reflexión de grupo</b>

<b>Reflexión del docente (A nivel profesional y del PCP)</b>

## **5. ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA**

Durante este capítulo se explicaran las reflexiones a las cuales se llegaron gracias a la ejecución piloto del proyecto LA VIVENCIA DEL JUEGO COMO GENERADORA DE AUTONOMÍA EN EL SER HUMANO “Del juego como herramienta al juego creador”, allí se evidenciará el impacto que tuvo el proyecto no solo en la población sino también en la retroalimentación que esta práctica brindo al proyecto y en la formación de los docentes.

### **5.1. Aprendizajes como docente.**

Durante la etapa de la ejecución piloto se logra evidenciar como la educación desde el paradigma heteroestructurante, ha conseguido instaurarse hasta nuestra época a pesar de la gran diversidad de propuestas que como contraposición han surgido. Se mantiene arraigado no solamente en los maestros de forma naturalizada sino que en los estudiantes que siente que aquellos que llegan con nuevas propuestas son malos o no tienen el rigor o la exigencia necesaria.

A pesar de este hecho, el trabajo diversificado con los estudiantes en especial el ponerlo como protagonista y llevarlo a preguntarse más allá de la actividad permitió que se conectaran con el proceso, todo aquello que realmente llega al discente es un aprendizaje potencial, el permitirle entender que el docente no es más que un

acompañante y que está aprendiendo de manera simultánea lo obliga a exigirse a sí mismo y al docente.

Un aprendizaje significativo dentro de esta experiencia es siempre tener claro que el objetivo no es un simple contenido o demostrar que una propuesta es válida, en la educación es necesario tener rigurosidad mas no rigidez, pues esta rigidez tarde o temprano hace que nos estrellamos y que aquello que hemos construido no tenga un cimiento fuerte.

## **5.2. Incidencias en el contexto y en las personas.**

Es claro que el proceso educativo duro muy poco pero si se puede decir que se afectó de alguna forma en la población y en el contexto, es permitiendo que el joven se cuestione y pregunte el porqué de aquellas actividades que le colocan sus maestros. (Ver anexo: historia de un profe)

También es muy importante el hecho de que el joven vea a los que están con él y los identifique como iguales y que de esta forma busque ayudarlo porque comprende que así se está ayudando a si mismo

## **5.3. Incidencias en el diseño.**

El diseño fallo, pues al intentar recuperar el juego esencial y lo que le puede entregar al niño, se terminó mecanizando e instrumentalizando. A pesar de tener claridad en lo que se buscaba queda claro que cada vez que un profesor toma el juego de la forma que sea lo vuelve una mera herramienta, es claro que el juego por el juego, desarrolla muchas cosas en los propios niños pero que al ponerle un fin o un objetivo, este se pierde y queda reducido a lo que el objetivo necesite de él.

La invitación es que si usted como docente quiere llevar el juego a la escuela, hágalo, arriéguese pero no le ponga una tarea, ni un objetivo, llévelo o permita que sus estudiantes lo lleven pero sin ponerle una carga adicional, permítale al juego lo que en esencia es, gozo, libertad, transformación.

A pesar de la dificultad al manejar una práctica como lo es el juego el desarrollo de capacidad de crítica fue percibida en algunos de los estudiantes, quienes en algunos casos cuestionaron el actuar de su maestro en la clase pues no era coherente con aquellas cosas que decía. Se observaron las primeras luces en la consecución de la autonomía y del pensamiento comunitario.

#### **5.4. Reflexión final.**

Los aprendizajes desarrollados en la construcción de un PCP dependen del nivel de rigurosidad que se tenga, se puede tomar un tema cualquiera y no errar o decidirse a arriesgar y equivocarse y tener que replantear completamente el proyecto al final, Claramente este último fue mi caso, tuve éxito en la mitad del proyecto los estudiantes despertaron un poco de sentido crítico y podría decirse a pesar del poco tiempo que empezaron a desarrollar su autonomía.

En la educación hay que comprometerse, comprometerse sin miedo a errar, evitando eso si dañar a esos jóvenes y niños con los que se interactúa día a día, pero a nivel académico no debe existir el miedo de errar, pues esos aprendizajes que nos quedan con cada nueva experiencia no llevan a formarnos cada día más. Reitero la invitación a que si usted decide llevar el juego a la escuela hágalo, comprométase, el juego es en esencia creador y articulador de nuevos aprendizajes pero no le pongamos carga que jamás ha tenido y que no tiene la obligación de llevar.

## REFERENCIAS

- Abbagano, N. (2004). *Diccionario de Filosofía* (4 ed.). (J. E. Calderon, Trad.) Mexico D.F: Fondo de cultura economica .
- Arnold, P. (2000). *Educacion fisica, movimiento y curriculo*. Madrid: ediciones morata.
- Bunge, M. (2005). *Diccionario de Filosofía* (3 ed.). Buenos aires: Siglo XXI editores.
- Cortina, A. (s.f.). *EL PROTAGONISMO DE LA SOCIEDAD CIVIL: CIUDADANÍA Y EMPRESA EN EL HORIZONTE DE LA GLOBALIZACION*. Recuperado el 29 de Septiembre de 2012, de <http://www.hmsconsultores.com/pdfs/ElProtagonismodelaSociedadCivilAdelaNoriegacopia.pdf>
- Fink, E. (1995). *Fenómenos fundamentales de la existencia humana*. Edit. Karl Alber: Friburgo, Alemania.
- Freire, P. (1999). *Pedagogía de la autonomia* . Mexico D.F: siglo ventiuono editores .
- Grupo Filia. (2004). *Paradigmas de la educacion fisica*. universidad pedagogica nacional.
- Kohlberg, L. (1992). *Psicología del desarrollo moral*. Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Mantilla, L. (1991). EL JUEGO Y EL JUGAR ¿UN CAMINO UNILINEAL Y SIN RETORNO? *Estudios sobre las culturas contemporaneas, IV(12)*, 101-123.
- Maturana, H. (1991). *El sentido de lo humano* . Santiago de Chile : Hachette.
- Nietzsche, F. (2006). *Asi hablaba Zaratustra*. Bogota: Panamericana.
- Pina, M. B., & Rodriguez, F. C. (2000). NUEVAS TENDENCIAS EN LA EVALUACIÓN DE PROGRAMAS DE EDUCACION MULTICULTURAL. *Revista de investigaciòn educativa, 18(2)*, 463-479.
- Rey, G. (2002). CULTURA Y DESARROLLO HUMANO: UNAS RELACIONES QUE SE TRASLADAN. *Pensar iberoamerica*.
- Saldarriaga, Ó. (2003). La etica escolar ¿del castigo a la disciplina? En Ó. Saldarriaga, *Del oficio de maestro. Prácticas y teorías de la pedagogía moderna en Colombia* (pág. 141). Bogota: Cooperativa Editorial Magisterio.

Santos Guerra, M. A. (s.f.). EVALUACIÓN DE LOS ALUMNOS Y APRENDIZAJE DEL PROFESOR. En M. A. Santos Guerra, *Evaluacion educativa 2*. Buenos Aires : Magisterio del Rio de la plata.

Tagle, Marcela, G. (s.f.). *hacia una posibilidad lúdica del fundamento*. Recuperado el 1 de ABRIL de 2012, de <http://www.angelfire.com/nv/filofagia1/ludica.html>

Vicens, S. P. (2004). *Sentir y pensar* . Barcelona: Grao .

Zuleta, E. (1995). *educacion y democracia: un campo de combate*. Bogotá : Fundación Estanislao Zuleta.

## ANEXO

**I. Historia de un profe:** Cierta día cuando yo llegaba a iniciar mis practicas se me acerco un profesor, de entrada se veía molesto y preocupado, sin mediar más palabras que un tosco saludo, me dijo que yo porque era así, que porque lo decía a sus estudiantes que preguntaran el porqué de las actividades, que si a mí no me parecía suficiente con que le tocara preparar sus clases como para que aparte de eso le tocara pensar en que responderle a uno de sus estudiantes por qué les ponía este u otro ejercicio. Yo, aunque tuve muchas cosas para responderle, me limite a sonreír y despedirme del profe. Quien se quedó mirándome sorprendido, mientras caminaba por el pasillo del colegio entendí que probablemente no estaba haciendo mucho en el colegio pero que el mensaje estaba llegando aunque sea a un estudiante y entendí que la tarea así fuera a pequeños pasos se estaba realizando.