

El juego cooperativo: una apuesta metodológica para potenciar la consciencia corporal en la clase de educación física.

Edgar Felipe Gonzalez Beltrán

2019220021

Maicol Eduardo Malagón Espinosa

2019220039



Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Educación Física

Licenciatura en Educación Física

Mayo, 2024

El juego cooperativo: una apuesta metodológica para potenciar la consciencia corporal en la clase de educación física.

Edgar Felipe González Beltrán

2019220021

Maicol Eduardo Malagón Espinosa

2019220039

Villanueva Godoy Juan Manuel

Lic. en Educación Física

Tutor

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Educación Física

Licenciatura en Educación Física

Mayo 2024

Dedicatoria

Este proyecto va dedicado en primera instancia y la más importante, Dios, que puso en este camino a tanta gente que ha hecho parte fundamental de todo el proceso universitario, también a todos los maestros que han estado en toda mi formación, en cada uno de sus ciclos, pues gracias a ellos y sus enseñanzas llegamos a esta etapa final, también a mí compañero Maicol Malagon que ha estado conmigo en todo el proceso para culminar esta etapa, por ultimo esto va dedicado a mi familia, amigos, y mi novia que han sido partícipes de todas las frustraciones, logros y avances que he tenido a lo largo de la carrera.

Edgar Felipe Gonzalez Beltran

Principalmente, este trabajo va dedicado a la profesora Constanza Vargas Murcia, quién siempre me apoyo y motivo a estudiar, a mi familia, quienes me apoyaron y me acompañaron durante la carrera, a mis compañeros, los cuales me brindaron sus conocimientos, sus alegrías y compañía, a mi compañero de proyecto y de todo este camino Edgar Felipe Gonzalez Beltran, quien estuvo conmigo codo a codo dando lo mejor de sí mismo; a mi compañera de vida, quien me ayudó a centrar mis ideas y me acompañó cuando lo necesite y, por sobre todo, va dedicado a mí mismo, por la constancia, paciencia y vocación para con mi formación.

Maicol Eduardo Malagon Espinosa

Agradecimientos

Primeramente, agradecer a Dios por darnos la vida y la oportunidad de estudiar en tan prestigiada institución, y por permitir que se formara este grupo para la realización de esta propuesta, por otro lado, agradecer a mi compañero Maicol Malagon pues con el llevamos este proceso y realizamos la escritura de este proyecto, también al tutor que acompaño este PCP y al equipo de docentes del taller de confrontación, por ultimo pero no menos importante agradecer a mi familia y mi novia que siempre han estado para mí, dándome su apoyo incondicional a lo largo de este proceso de pregrado.

Edgar Felipe Gonzalez Beltran.

Primeramente, agradecer al lector que se toma el tiempo de mostrar interés en nuestra propuesta curricular, agradezco enormemente las posibles recomendaciones, propuestas o intervenciones que se quieran hacer frente a lo planteado, de la misma manera agradezco el trabajar de la mano con el equipo docente del taller de confrontación, creo que es un espléndido grupo de apoyo, los cuales guiaron y nos brindaron las bases para poder hacer realidad esta propuesta, agradezco a la institución educativa Kimy Pernia Domico, quien nos abrió sus puertas para poder realizar las intervenciones, pero principalmente agradezco a mi compañero Felipe Gonzalez quien estuvo junto a mi escribiendo y dedicando tiempo a este proyecto curricular particular, y por ultimo agradezco a mi familia por ser un pilar y un apoyo para continuar en la lucha diaria de lo que es la vida.

Maicol Eduardo Malagon Espinosa.

Contenido

LISTA DE TABLAS.....	7
LISTA DE FIGURAS	8
LISTA DE SIGLAS	9
INTRODUCCIÓN	10
CONTEXTUALIZACIÓN.....	12
Interés de la consciencia corporal en la educación física	13
ANTECEDENTES	16
Locales	16
Nacionales	18
Internacionales	19
JUSTIFICACIÓN.....	21
MARCO LEGAL	24
PERSPECTIVA EDUCATIVA	27
MACRO CURRÍCULO	36
Objetivo general	40
Objetivos específicos	40
MESOCURRÍCULO	42
Momento 1: Reconocimiento.....	43
Momento 2: Acción motriz (actuar)	43
Momento 3: Toma de decisiones	44
Momento 4: Anclaje	44
MICROCURRÍCULO.....	45
Metodología	47
Evaluación.....	49
Planeación de clase	51
Cronograma	53
DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LA EXPERIENCIA.	55
Interpretación/análisis de la experiencia	58
¿Cuál es el sentido del maestro de educación física?	61
REFERENCIAS.....	63
ANEXOS.....	65

Planeaciones.....	65
Fotos de la implementación	80

LISTA DE TABLAS

Tabla 1.	Mesocurrículo.....	41
Tabla 2.	Planeación.....	50
Tabla 3.	Cronograma	52

LISTA DE FIGURAS

Figura 1.	Esquema curricular.....	40
------------------	--------------------------------	-----------

LISTA DE SIGLAS

EF	Educación Física
IED	Institución Educativa Distrital
IDRD	Instituto de Distrital de Recreación y Deporte
LEF	Licenciatura en Educación Física
MEN	Ministerio de Educación Nacional
PCP	Proyecto Curricular Particular
SED	Secretaría de Educación
UPN	Universidad Pedagógica Nacional

INTRODUCCIÓN

La falta de la consciencia corporal es un problema que se ve no solo en la escuela, si no en la vida del ser humano en general, pues al hablar de consciencia corporal no solo se menciona el ajuste corporal o esquema corporal, paralelamente se habla de la forma en que actúa el ser humano desde su corporeidad y su autonomía para realizar ciertas acciones que sean acordes al contexto donde se ubica (donde vive, como vive y las personas que lo rodean), desde aquí se para este proyecto, que no hace énfasis en el ajuste corporal, el cuidado del cuerpo o la salud física, sino que se basa en la acción motriz que tiene el estudiante durante la clase de educación física y el cómo es consciente de su actuar durante la clase, así mismo como se desenvuelve y participa en la sesión

Se busca por tal razón forjar esa consciencia corporal, desde la estrategia del juego cooperativo, implementadola desde la escuela que es un espacio donde se enriquece y potencia el pensamiento de las personas, también es un espacio donde el ser humano se desarrolla socialmente coexistiendo con otros individuos, sin embargo, en medio de esta labor tan importante de la educación surgen algunas dificultades y esto genera unas preguntas que en este caso son: ¿el ser humano es consciente de sus capacidades, su papel en la sociedad y de su corporeidad? ¿por qué actúa de manera diferente en cada contexto y se transforma dependiendo si es o no su zona de confort?, a partir de estas incógnitas se opta por implementar una estrategia pedagógica a través del juego cooperativo el cual tendrá como objetivo generar en los estudiantes una toma de consciencia corporal en su actuar.

La educación física ha intervenido entonces en la consciencia corporal procurando el cuidado del cuerpo como una totalidad del ser, sin embargo, en la actualidad se puede evidenciar como desde la clase de E.F los estudiantes al momento de estar en el espacio de clase, no son conscientes corporalmente en el espacio en el que están, esto conlleva a un retraso de la misma, ya que los estudiantes no actúan acorde a las sesiones planteadas, sino, que prefieren sentarse a hablar con sus compañeros, a jugar fútbol o a estar en un espacio diferente de la clase. Por tal motivo solo algunos de los alumnos son participes del momento. Es una oportunidad para que la consciencia corporal sea un eje en la clase de educación física aprovechando el juego cooperativo como estrategia pedagógica para involucrar a todos los estudiantes promoviendo un actuar y una consciencia corporal del momento en donde se

encuentran, del mismo modo hacer que los estudiantes generen una autonomía que les permita tomar decisiones acordes al espacio en el que están inmersos.

CONTEXTUALIZACIÓN

Este PCP surge a partir de las observaciones que se hicieron en la institución Ramón de Zubiria, donde se realizaron las prácticas de observación e intervención en los grados decimo y once, en esta se pudo evidenciar que los alumnos no eran conscientes de sus capacidades, de sus compañeros y de su entorno, se cree que esto viene de mucho más atrás en las transiciones que han tenido en su vida, y por ende se ha visto afectado su desarrollo, y no solo su desarrollo motriz, si no su desarrollo social ante estas carencias, pues es de suma importancia tener claro que todo esto y que el ser humano es un ser de constante cambio a partir de sus experiencias, de cómo la sociedad y su cultura influyen en él o en ella, es por eso que a partir de estas evidencias obtenidas en la institución se quiere ondear más sobre como poder influir en la posible potenciación de la consciencia corporal

Es por eso por lo que se implementara esta propuesta en la institución educativa distrital (IED) Kimy Pernía Domico ubicada en Cl. 82 Sur #89-21, en la localidad séptima (7) de Bosa, en el barrio Bosa potreritos Bogotá. Se hace esta intervención en los grados quinto de primaria, y primero de bachillerato, este colegio se eligió porque uno de los dos participantes de este pcp, es egresado de la institución, y tiene las puertas abiertas para poder hacer la intervención en el colegio que lo vio crecer, además en esta institución hay estudiantes de diferentes sectores de la misma localidad, e incluso de pueblos aledaños (Soacha, Cundinamarca), es por eso que se puede evidenciar diferentes contextos tanto como culturales, económicos y sociales. Viendo como estos influyen en la consciencia de cada ser humano y de cómo puede ser compartida con los demás.

Se toma como una oportunidad ¿de qué?; de mejorar y ayudar al ser humano en cuanto al conocimiento de si y de su entorno queriendo potenciar la consciencia corporal, entendiéndola como la habilidad de ser consciente de nuestro cuerpo, sus sensaciones, movimientos. Implica un conocimiento más profundo de uno mismo y una conexión entre la mente y el cuerpo, lo que puede contribuir a mejorar la salud física, emocional y mental. Cada autor puede enfocarse en aspectos particulares de la consciencia corporal, pero en conjunto, estas perspectivas ayudan a comprender su importancia en diversos campos y en la vida cotidiana.

Se pretende propiciar una consciencia corporal mediante el juego cooperativo para que el ser humano se comprenda a sí mismo y actúe en los diferentes contextos sociales, para esto se tiene en cuenta como hay una carencia de conocimiento propio donde cada persona piensa mostrarse tal y como es, pero, es visto de una forma diferente a los ojos de los demás, aquí se evidencia una problemática de consciencia corporal, pues no hay una claridad con lo que yo proyecto como individuo, con lo que otro ve y con lo que quiero que el otro vea. Es por eso por lo que nos preguntamos si ¿el ser humano es consciente de sus capacidades, su papel en la sociedad y de su corporeidad? y ¿por qué actúa de manera diferente en cada contexto y se transforma dependiendo si es o no su zona de confort?, por lo tanto, en este proyecto curricular particular se busca potenciar un sujeto consciente de su cuerpo desde la praxiología motriz tomando como elemento constitutivo el juego cooperativo para la toma responsable de decisiones. que faciliten el actuar desde la clase de educación física, siendo este el propósito de formación que guiará y dará forma a esta propuesta a implementar.

Interés de la consciencia corporal en la educación física

La consciencia corporal en la educación física (EF) ha evolucionado significativamente a lo largo de la historia, reflejando cambios en las concepciones culturales, filosóficas y pedagógicas sobre el cuerpo y su relación con el bienestar físico y mental. A continuación, se hará un recuento de cómo se ha abordado la consciencia corporal en la antigüedad, la edad media y en la actualidad, pues es necesario tener claridad en esto para darle la importancia que merece la consciencia corporal y como se ha venido abordando a lo largo de la historia.

En la antigüedad, civilizaciones como la griega y la romana reconocían la importancia del ejercicio físico y la conexión mente-cuerpo para la salud y el rendimiento en la vida cotidiana y en la guerra. Se destacaban la importancia de un equilibrio entre el cuerpo y la mente para alcanzar la armonía y la excelencia. En este entonces, la educación física se centraba en actividades como la gimnasia, la danza y los deportes, que no solo promovían la fuerza y la destreza física, sino también la disciplina mental y la autoconsciencia corporal.

La concepción del cuerpo humano experimentó una influencia significativa de la teología y la cosmovisión cristiana. El cuerpo fue visto como una manifestación de la voluntad

divina y se promovió la disciplina física como una forma de purificación espiritual. La educación física en este período estuvo influenciada por la formación de hombres formados para el ataque a otros (caballeros) y la preparación para la guerra, con un énfasis en el entrenamiento físico y la destreza en la lucha y el manejo de armas. Sin embargo, la consciencia corporal en términos de autoexploración y bienestar individual no fue una prioridad en la educación física medieval, más bien lo fue la formación de sujetos religiosos para ocasionar daño a otros, pues solo concebían el cuerpo como una máquina para la guerra, pues estaba separada del alma, ya que se tenía una visión dualista del ser humano.

En la educación física contemporánea, la consciencia corporal ha ganado un papel central como componente integral del desarrollo físico, cognitivo y emocional de los individuos. Se reconoce la importancia de la autoconsciencia corporal para mejorar las relaciones con los demás, prevenir lesiones y promover el cuidado de sí. Los enfoques pedagógicos actuales fomentan la exploración consciente del cuerpo a través de prácticas de relajación y meditación, como el yoga y la danza contemporánea. Por otro lado, en este proyecto se busca que el juego cooperativo se convierta en una estrategia efectiva para potenciar la consciencia corporal, fomentando la interacción social, la empatía y la comunicación a través de actividades físicas colaborativas.

En resumen, a lo largo de la historia, la educación física ha transitado desde una perspectiva centrada en el rendimiento físico y la disciplina hacia un enfoque más holístico que reconoce la importancia de la consciencia corporal para el bienestar integral de los individuos. En conclusión, a lo largo de la historia, la educación física ha transitado desde una perspectiva centrada en el rendimiento físico y la disciplina hacia un enfoque más holístico que reconoce la importancia de la consciencia corporal para el bienestar integral de los individuos.

La educación física ha intervenido entonces en la consciencia corporal procurando el cuidado del cuerpo como una totalidad del ser, sin embargo, en la actualidad se puede evidenciar como desde la clase de E.F los estudiantes al momento de estar en el espacio de clase, no son conscientes corporalmente en el espacio en el que están, esto conlleva a un retraso de la misma, ya que los estudiantes no actúan acorde a las sesiones planteadas, sino, que prefieren sentarse a hablar con sus compañeros, a jugar fútbol o a estar en un espacio

diferente de la clase. Por tal motivo solo algunos de los alumnos son partícipes del momento, por tal razón es una oportunidad para que la consciencia corporal sea un eje en la clase de educación física aprovechando el juego cooperativo como estrategia pedagógica para involucrar a todos los estudiantes promoviendo un actuar y una consciencia corporal del momento en donde se encuentran, del mismo modo hacer que los estudiantes generen una autonomía que les permita tomar decisiones acorde al espacio en el que están inmersos.

ANTECEDENTES

Locales

1. Nombre del proyecto: Identidad corporal

Descripción: Se sumergen, en la búsqueda de la identidad corporal, desde juegos cooperativos, y juegos tradicionales, en medio de la reflexión, siendo críticos y conscientes de su realidad. A la vez que concluyen su corporalidad.

Autor(es): Daniel Fernando Quiñones Palacios

Año de publicación: 2017

Se toma como referencia el proyecto curricular particular llamado “Identidad corporal” de Daniel Fernando Quiñones que se sumerge, en la búsqueda de la identidad corporal, desde juegos cooperativos, y juegos tradicionales, en medio de la reflexión, siendo críticos y conscientes de su realidad. A la vez que concluyen su corporalidad. “No obstante, se debe considerar que la construcción y configuración de la identidad depende de cómo se asimilan las experiencias de vida, reflexionando cada momento vivido para que genere una experiencia la cual se utilice cuando sea requerida” (Palacios, 2017, pág. 9).

Haciendo un paso por los antecedentes el primer referente que se analiza es el proyecto de grado particular (PCP) de Daniel Quiñones Palacios quien habla desde la educación física que busca reconocer, potenciar, construir y validar la identidad corporal desde un ámbito escolar para la vida, no solo individualmente sino también colectivamente.

Se toma de referencia lo mencionado por Daniel Quiñones pues se articula de forma concreta en el actuar de cada individuo, ya que para actuar se debe saber pensar en cómo se influye en la sociedad, pues desde la identidad corporal, que se construye mediante el tiempo y se va fortaleciendo mediante experiencias y vivencias que se dan en el contexto de donde es el estudiante, de cómo vive, y como estas aportan a su construcción corporal de si y del reconocimiento de esta misma, del otro y según el entorno. Como puede actuar desde sus capacidades y habilidades, bien sea sociales y/o comunicativas.

Desde la educación física y como base de este proyecto que es el juego cooperativo, se puede potenciar esa identidad corporal y que trascienda a la consciencia corporal, pues desde la consciencia, que se basa en darnos cuenta de nuestro actuar por medio del cuerpo, y la corporeidad que lleva a la experiencia y percepción del cuerpo con el mundo exterior, se toma como guía para hacer esa trascendencia hacia un actuar que posibilite al estudiante y este inmerso en la clase de educación física, y sea capaz de pensarse siendo consecuente con el momento y lugar que habita, estando presente en el aquí y en el ahora. (Gonzalez & Malagon, 2024, pág. 5)

2. Nombre del proyecto: Juegos cooperativos como estrategia para mitigar los procesos de individualización

Descripción: Se usa el juego cooperativo como estrategia de disminuir la individualización del estudiante en pro de buscar un sujeto más social y contributivo a la sociedad.

Autor(es): Deicy Lorena Martínez Hernández, Derly Milena Gómez Gómez

Año de publicación: 2018

El juego cooperativo como tema envolvente es una acción motriz en la cual dos o más sujetos o jugadores no generan una competencia entre sí mismos, sino que se colaboran para lograr un mismo objetivo, y en tanto ganar o perder es una situación que experimentarán en equipo, deberán coordinarse, comunicarse y planear acciones juntos para alcanzar de la mejor manera posible una meta propuesta. El juego cooperativo direccionado educativamente es una actividad que además de producir diversión y placer, tiene la posibilidad de ir configurando la subjetividad del sujeto en la medida en que interactúa con sus pares y así mismo desarrolla capacidades comunicativas, participativas y colaborativas. (Deicy Lorena Martínez Hernández, 2018, pág. 72)

El proyecto propone una perspectiva integral de la educación física, considerándola como más que un saber físico-académico, sino como un proyecto de vida que abarca diversos campos de desempeño y formación humana. Se plantea desde una visión interdisciplinaria que se enfoca en la consciencia y el compromiso social, centrándose en la experiencia corporal

como eje central. Se busca crear ambientes formativos desde la sociomotricidad, utilizando específicamente los juegos cooperativos para fomentar la construcción de un sujeto cooperativo y combatir procesos de individualización en las actividades diarias, especialmente desde la clase de Educación Física.

Es aquí donde se proporciona una base teórica y metodológica sólida para esta propuesta. En primer lugar, ofrece una justificación clara sobre la importancia de la educación física en la formación integral de los individuos, además, la propuesta de utilizar la sociomotricidad y los juegos cooperativos como herramientas para fomentar el trabajo cooperativo y la consciencia corporal como enfoque metodológico. El análisis pedagógico y la sensibilización sobre el valor del cooperativismo pueden verse para desarrollar estrategias efectivas de implementación y evaluación el proyecto.

Nacionales

Nombre del artículo: Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar la atención

Autor(es): Esteban Mauricio Villalva Buitrago, Fredy Stiven Hincapié Pabón

Descripción: Este proyecto está inmerso en buscar alternativas educativas que mejoren la atención de los estudiantes en la clase de educación física, mediante juegos tradicionales.

Año de publicación: 2021

Entraremos en contexto con el proyecto de grado de Fredy Hincapié y Esteban Buitrago de la universidad libre de Colombia, titulado “Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar la atención”, pues está inmerso en buscar alternativas educativas que mejoren la atención de los estudiantes en la clase de educación física, mediante juegos tradicionales. Pues desde la educación física como mediadora de las diferentes situaciones motrices, y no solo motrices si no de otras situaciones como la atención que es lo que exponen ellos en este proyecto (Hincapié Pabón & Villalva Buitrago, 2021, pág. 13).

Pues mediante los juegos tradicionales, que en el caso de este proyecto, se llevan más allá de lo tradicional y se complementa con lo cooperativo, se pretende que por medio de esta estrategia, el estudiante sea capaz de prestar más atención a las instrucciones, además pueda darle más atención a sus compañeros y al cuidado de ellos, en estos juegos, ya que lo que se propone en las clases por medio de estos juegos es que cada quien sea capaz de darle un sentido y una lógica a sus prácticas y esto sea consecuente con escuchar y cuidar del otro para poder realizar y completar la acción o el juego de forma que sea una construcción fructífera para todos.

Dicho lo anterior de este proyecto tomamos como referencia la intención con la que el estudiante hace sus prácticas, teniendo en cuenta la opinión y pensar de los estudiantes además de llevarlo también a una clase donde el estudiante pueda intervenir y que se convierta en una clase bidireccional entre profesor estudiante, haciendo que en este caso el juego cooperativo como herramienta potencie la consciencia corporal del estudiante y le dé el sentido a la práctica.

Internacionales

Nombre del artículo: Cuerpo

Autor(es): Alejandra Chío Bazany, Plantel Benito Juárez

Descripción: Este escrito relata y da una concepción de cuerpo lo que es cuerpo y cómo podemos concebir al cuerpo, como aceptamos a nuestro cuerpo como una unidad.

El artículo de Alejandra Chío Bazany, el cual da una concepción del cuerpo “En este sentido, el cuerpo es un ente fenoménico, es decir, la apariencia o representación de algo, ¿y qué ese algo? El ser. Resulta difícil hablar del cuerpo sin mencionar al ser, al yo, cualquiera que sea el punto de vista desde el que se aborde el tema, el ser, el individuo, la persona que conforma ese cuerpo tiene un carácter y características propias, es decir, una identidad. La corporeidad es la condición necesaria para la identificación social. Entonces, este cuerpo que eres en términos materiales, espaciales y temporales, es tu identidad frente al mundo” (Bazany & Juárez).. A partir de este estado del arte se toma la manera en la que se puede concebir el cuerpo y como los diferentes espacios generan una concepción de este mismo, así mismo se

trabaja desde la consciencia que se tiene del cuerpo y como este cambia su actuar en los entornos que habita, si son o no de su zona de confort o lo desequilibran.

En cuanto a cuerpo, nos da un acercamiento a cómo y desde donde se puede concebir la corporalidad de cada uno, desde las más mínimas experiencias que cada quien tiene día a día, y desde la más mínima, estas van haciendo que cada individuo sea capaz de dar cuenta de su forma de actuar y posibilite la autonomía de buscar diferentes alternativas, que sean coherentes con su concepción de cuerpo y se lleven a cabo las acciones de mejor forma, para bien sea contribuir a la sociedad, o en escalas más pequeñas, contribuir a los demás a potenciar su consciencia corporal.

JUSTIFICACIÓN

En este proyecto se va a hacer intervenciones desde el juego cooperativo, como medio de la potenciación de la consciencia corporal y todo lo que abarca, para que el estudiante comprenda su corporeidad desde la clase de educación física, para ello se propone utilizar la lógica interna del juego cooperativo como estrategia que permita que el actuar del estudiante sea acorde al momento en el cual se encuentra inmerso, en este caso la clase de educación física.

Para poner en contexto como se va a aplicar, se tendrá como objeto de estudio el cambio que hay entre los niños que están en grado 5° y pasan a grado 6° los cuales cambian de entorno y pasan de un mundo de juegos, risas y obligaciones a un mundo de consumo de apariencia y más obligaciones. El niño cambia su actuar y puede pasar de ser una persona activa a una persona pasiva y esto no está mal, pero se busca que el ser humano sea capaz de ser autónomo en su actuar conscientemente frente al entorno en el cual esta, que postura debe adaptar frente a los diferentes contextos como por ejemplo la escuela, la familia, el espacio de juego entre otros que puedan suceder y como pueden cambiar dependiendo del momento en el que la sociedad lo ponga, por ello el juego cooperativo será la herramienta para generar esos espacios en el que el estudiante genere esos procesos de concientización corporal y le dé un sentido a su práctica, estos juegos serán problemáticos haciendo que los estudiantes se comuniquen entre sí y estén inmersos en la clase dotando de sentido su actuar, como también tomaran consciencia y cuidado por el otro, ya que en los juegos pueden influir estos factores y es lo que se pretende, que además de que sean conscientes de sí mismos, también puedan serlo de los otros, y actuar bajo una toma de decisiones que aun que es propia afecta a los demás y puede alterar el contexto donde se realice.

Por otro lado, consciencia es la percepción que se tiene frente a las experiencias subjetivas y complejas que se refiere a la capacidad de un individuo para ser consciente de sí mismo y del mundo que lo rodea. Esta experiencia es fundamental para la percepción, la cognición, el razonamiento y la toma de decisiones que pueden afectar lo que sucede conmigo mismo y a mi alrededor, es ser consciente de lo que pasa y sucede en el ahora. Abordado esto mediante el juego cooperativo, pues desde este punto se puede ver o tener la comprensión del ser humano y su entorno que puede ser abordada desde una perspectiva lúdica y creativa en la

que él esté, se convierte en una herramienta clave para la interpretación de la realidad. Viéndolo mediado por exponentes como Gadamer, Huizinga y Caillois, quienes han abogado por la importancia del juego como elemento de mediación entre el sujeto y su mundo, permitiendo una comprensión más profunda y significativa de la existencia humana.

Tal y como lo dice Huizinga (1938:26) que define juego como: "una acción o actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites fijados en el tiempo y el espacio, que siguen una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una consciencia de ser algo diferente de lo que se es en la vida corriente" citado de (Adelantado, 2002, pág. 109)

El juego no existe más que allí donde los jugadores tienen el deseo de jugar y juegan [...] con la intención de divertirse [...] es decir, para apartarse de la vida corriente» (Caillois, 1958: 16). Citado por (Rivero, 2016)

La fascinación que ejerce el juego sobre los jugadores estriba precisamente en el riesgo: se disfruta de una libertad de decisión que sin embargo no carece de peligros y que se va estrechando inapelablemente. (Gadamer2001:149). Citado por (Corona, Morfin, & Quinteros, s.f.)

Partiendo de este apartado la consciencia corporal está inmersa en cada momento de la vida del ser humano y aun así pasa desapercibida, pues el ser humano no siempre es consciente de su actuar y por ende no es consciente de su corporeidad, se puede definir corporeidad como “la vivenciación del hacer, sentir, pensar y querer” (Zubiri, 1986). La corporeidad se refiere al ser humano, y, por tanto, el ser humano es y vive sólo a través de su corporeidad. (Jesús Paredes Ortiz, 2003) Teniendo en cuenta que el cuerpo es el que permite vivir y experimentar el mundo.

El ser humano no es autónomo de su actuar en los diferentes contextos sociales en los que puede llegar a encontrarse, por ende, no es consciente de su corporeidad, pues no conoce su propio cuerpo, sus habilidades y capacidades, no sabe cómo como responder ante un escenario que lo desequilibra y lo saca de su zona de confort, la coacción de la sociedad hace que deje de ser consiente y actúe sin pensarse. Se pretende que el estudiante sea capaz de

iniciar procesos de significación en sus prácticas y tome decisiones siendo consciente de su corporalidad y la del otro, que pueda participar y ser reflexivo ante su actuar, del mismo modo hacer que la clase de educación física sea un espacio en el que los estudiantes aprendan a conocerse y conocer al otro en la que se priorice la participación y el trabajo en equipo sin dejar de lado la individualidad de cada persona.

MARCO LEGAL

1. Ley 934 de 2004: 2°. Todo establecimiento educativo de un país deberá incluir en su Proyecto Educativo Institucional (PEI), además del plan integral del área de la educación física, recreación y deporte, las acciones o proyectos pedagógicos complementarios del área. Dichos proyectos se desarrollarán en todos los niveles educativos con que cuenta la institución y propenderá a la integración de la comunidad educativa

Esta ley se toma en cuenta debido a que permite la realización del proyecto pensado en la institución y da el derecho a implementarlo, al ser un proyecto curricular particular (PCP), hace parte de los proyectos pedagógicos por lo cual puede hacer aportes al área de Educación Física, buscando que se pueda desarrollar en todo el ámbito educativo

2. Ley 115 De 1994 ARTÍCULO 1°.- Objeto de la Ley. La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes.

Al buscar la potenciación de la consciencia corporal a través del juego cooperativo en educación física, este proyecto contribuye a la realización del objeto de la Ley 115 de 1994 al enfocarse en el desarrollo personal de los estudiantes, su comprensión cultural y su integración social. Además, fomentar y potenciar el respeto por el propio cuerpo y el de los demás, tu proyecto también promoviendo los valores fundamentales como la dignidad y el respeto a los derechos de los estudiantes.

Se resalta la importancia de una educación física que no se limite únicamente al desarrollo de habilidades motoras, sino que también tenga en cuenta la formación integral de

los estudiantes. Pues es importante que cada estudiante sea capaz de percibir, comprender y utilizar el cuerpo de manera consciente y reflexiva.

3. Carta de la UNESCO Recordando que, según lo dispuesto en la Declaración Universal de Derechos Humanos, toda persona tiene todos los derechos y libertades proclamados en ella, sin distinción alguna de raza, color, sexo, idioma, religión, opinión política o de cualquier otra índole, origen nacional o social, posición económica, nacimiento o cualquier otra condición. Reconociendo también que la educación física, la actividad física y el deporte pueden reportar diversos beneficios individuales y sociales, como la salud, el desarrollo social y económico, el empoderamiento de los jóvenes, la reconciliación y la paz. (UNESCO, Carta internacional de la educación física, la actividad física y el deporte, 1978)

Al promover la participación de todos los estudiantes en actividades físicas y deportivas, independientemente de su género, etnia, religión u otras características, este proyecto contribuye a la realización del principio de igualdad y no discriminación establecida en la Carta Internacional de la UNESCO. Al proporcionar un espacio inclusivo y respetuoso donde todos los estudiantes pueden participar y beneficiarse de la educación física, el proyecto refleja el compromiso con los derechos humanos y la diversidad.

Además, la Carta reconoce los beneficios individuales y sociales de la educación física, la actividad física y el deporte, como la salud, el desarrollo social y económico, el empoderamiento de los jóvenes, la reconciliación y la paz. Al centrarse en la potenciación de la consciencia corporal a través del juego cooperativo, contribuye directamente a la promoción de estos beneficios al fomentar la salud física y mental, el trabajo en equipo, la resolución pacífica de conflictos y el desarrollo personal de los estudiantes.

4. Artículo 2. La Educación Física las comunidades y la sociedad en general
2.4 La educación física, la actividad física y el deporte pueden acrecentar el bienestar y las capacidades sociales al establecer y estrechar los vínculos con la comunidad y las relaciones con la familia, los amigos y los pares, generar una consciencia de pertenencia y aceptación, desarrollar actitudes y conductas sociales positivas y reunir a personas de distinta procedencia cultural, social y económica en pos de objetivos e intereses comunes.

Se toma esta ley debido a que el propósito de este proyecto es generar una consciencia corporal dentro de la clase de Educación Física que permita que el estudiante se sitúe en el espacio que rodea actuando conscientemente consigo mismo y con los demás, de manera que aproveche el momento del encuentro para su propio desarrollo y genere vínculos con sus compañeros permitiendo que estos también se hagan partícipes de la sección de clase

PERSPECTIVA EDUCATIVA

Es importante hablar de las teorías que van a fundamentar esta propuesta educativa, adjudicando la mayor importancia a cada una de ellas, teniendo en cuenta esto, los ejes que se van a basar en una teoría de desarrollo humano, un modelo pedagógico, y un saber disciplinar, añadiendo el ideal de ser humano, sociedad y cultura, para sustentar y argumentar a la consciencia corporal y su autonomía en el actuar.

Dicho lo anterior y para contribuir al desarrollo de los ejes se propuso la teoría ecológica de Urie Bronfenbrenner, el cual Planteo la teoría ecológica sobre el desarrollo y que las personas cambian de comportamiento en función de los sistemas sociales en que se desenvuelven. Planteo que el desarrollo puede ser impulsado según el sistema en que se desenvuelva el ser humano, esta teoría integra los sistemas con los que el ser humano interactúa día a día, y propone que estos se relacionan de manera directa con el desarrollo humano, para esto Bronfenbrenner propone 6 niveles de sistemas:

- El onto sistema que es el sistema personal del estudiante sus características, capacidades y habilidades.
- El microsistema que es el sistema que más influye en el desarrollo ya que está inmersa la familia, la escuela y sus compañeros los cuales son escenarios con los cuales tiene más interacción.
- El meso sistema este es el sistema de interacciones entre los microsistemas entre las relaciones internas como de sus padres con los profesores lo cual tiene una acción positiva en el estudiante.
- El exosistema: este abarca sistemas que no interactúan directamente con el individuo, pero que tienen un impacto en su vida. Esto podría incluir el lugar de trabajo de los padres, las políticas gubernamentales, los medios de comunicación y otras influencias externas. Estos sistemas pueden tener un impacto indirecto pero significativo en el desarrollo de una persona.

- El Macrosistema: El macrosistema se refiere a las creencias culturales, valores, normas y estructuras sociales más amplias que influyen en todos los demás sistemas. Esto incluye la cultura de la sociedad en la que una persona vive, así como los sistemas económicos y políticos. El macrosistema influye en la forma en que se organizan y operan los otros niveles.

- El Cronosistema: Este nivel se enfoca en cómo los cambios y las transiciones a lo largo del tiempo afectan al individuo y a los otros sistemas. Puede incluir eventos históricos, transiciones de vida individuales (como el nacimiento de un hermano, el inicio de la escuela, el divorcio de los padres, etc.) y otros cambios temporales que impactan en el desarrollo. (Linares, Vilariño, Villas, Álvarez-Dardet, & López, 2002)

Dicho lo anterior los sistemas pueden afectar el desarrollo del ser humano puesto que el entorno no es siempre el mismo y cada uno desarrolla un actuar diferente del ser. El ser humano se desarrolla desde los sistemas, desde sus vivencias y sus experiencias, es por ello que se articula esta teoría ecológica, ya que se sabe que el ser humano además de ser un ser individual debe tener diferentes alternativas de elección para su vida, bien sea desde el ejemplo que dan sus padres o incluso sus docentes, como cualquier persona que se haga participe en la vida del individuo, de tal forma que lo afecte, tanto positiva como negativamente.

Esto es necesario para poder crear una consciencia corporal propia, entendiendo consciencia desde diferentes autores como: Le Boulch, la consciencia del cuerpo es la intuición global o conocimiento inmediato de nuestro cuerpo, en estado de reposo o en movimiento, en función de la interrelación de sus partes y, sobre todo, de su relación con el espacio, los objetos y las personas que nos rodean. (Rosado, 2010)

El término “Consciencia” proviene del latín y hace referencia al conocimiento, para el caso que nos aboca, es el conocimiento que se tiene de sí mismo, en ese sentido este concepto abarca no sólo las sensaciones provenientes del medio, sino las percepciones emanadas de ellas, las representaciones y los conceptos que permiten al individuo establecer categorías universales. (Ortiz, 2016, pág. 28)

De otra forma también es importante buscar la percepción propia del individuo entendiendo percepción como: El resultado del procesamiento de información que consta de potenciaciones a receptores en condiciones que en cada caso se deben parcialmente a la propia actividad del sujeto. (Castilla, 2006, pág. 10)

Partiendo de lo anterior, se busca que mediante la adquisición de la consciencia y percepción propia tanto del mismo individuo, como de los que lo rodean, se pueda generar una autonomía donde además del reconocimiento propio, también habrá que reconocer a los otros, sin dejar a un lado el entorno y las posibles situaciones que se presenten a lo largo de la vida del sujeto, esto denominándolo como lo otro, buscando de tal forma que todo esto en conjunto sea productivo para el individuo y pueda generar un actuar autónomo, sabiendo las posibles consecuencias que esto puede traer, no solo para el sino para su entorno en general.

Estos sistemas pueden afectar al individuo en su actuar, puesto que mediante las relaciones de estos, pueden generar un problema conductual, ya que el macrosistema y el mesosistema, si no se complementan de la mejor forma, puede traer alteraciones al ontosistema, que es donde el individuo se construye así mismo, con sus diferentes características, de tal forma que un ser humano no es del todo individual, si no que la relación con los demás y con el entorno en el que vive, lo forma, es por eso que buscaremos desde la educación física, y desde un currículo que se articule, se pretende que esto se pueda mejorar, y cada ser humano busque un actuar autónomo en pro y beneficio de los demás y de la sociedad.

Por ende, se busca un modelo que permita generar en el estudiante un camino de enriquecimiento de sus capacidades y habilidades para con la sociedad y con él mismo. Este modelo brinda las herramientas para que el estudiante y el profesor generen nuevos conocimientos de manera bidireccional, haciendo que el estudiante le dé un sentido a sus prácticas y se vuelva consciente de su actuar. Para eso se tiene en cuenta el modelo constructivista desde Vygotsky siendo uno de sus autores y que lo define como:

El sujeto humano que actúa sobre la realidad para adaptarse a ella y poder transformarla y por ende transformándose a sí mismo a través de unos instrumentos psicológicos que los denomina «mediadores». Este fenómeno, denominado mediación instrumental, es llevado a cabo a través de «herramientas» (mediadores simples, como los

recursos materiales) y de «signos» (mediadores más sofisticados, siendo el lenguaje el signo principal). También establece que:

La actividad es un conjunto de acciones culturalmente determinadas y contextualizadas que se lleva a cabo en cooperación a través de juegos y lúdicas con el otro y la actividad del sujeto en desarrollo, es una actividad mediada socialmente.

A diferencia de Jean Piaget, la actividad que propone Lev Vygotsky es una actividad culturalmente determinada y contextualizada, en el propio medio humano, los mediadores que se emplean en la relación con los objetos, tanto las herramientas como los signos, pero especialmente estos últimos, puesto que el mundo social es esencialmente un mundo formado por procesos simbólicos, entre los que destaca el lenguaje oral. El lenguaje es la herramienta que posibilita el cobrar consciencia de uno mismo y el potenciar el control de nuestras acciones. Ya no imitamos simplemente la conducta de los demás, ya no reaccionamos simplemente al ambiente, con el lenguaje ya tenemos la posibilidad de afirmar o negar, lo cual indica que el individuo tiene consciencia de lo que es, y que actúa con voluntad propia. En ese momento empezamos a ser distintos y diferentes de los objetos y de los demás.

(MANUELARAUS, 2017)

Esta teoría se centra en la interacción social y el papel de la cultura en el desarrollo cognitivo de los individuos. Vygotsky sostiene que el aprendizaje y el desarrollo se producen a través de la participación activa en contextos sociales y culturales, y que los individuos adquieren conocimiento y habilidades a través de la colaboración con otros.

Algunos aspectos clave del modelo pedagógico de Vygotsky incluyen:

Zona de Desarrollo Próximo (ZDP): Vygotsky introdujo este concepto para describir la brecha entre lo que un estudiante puede lograr de manera independiente y lo que puede lograr con la ayuda de un adulto o un compañero más competente. La ZDP es el espacio donde ocurre el aprendizaje significativo y el desarrollo cognitivo, ya que impulsa al individuo a avanzar más allá de su nivel actual de competencia.

Andamiaje (Scaffolding): El andamiaje es el apoyo temporal y estructurado proporcionado por un adulto o un compañero más competente para ayudar al estudiante a

resolver problemas o realizar tareas que están más allá de su capacidad actual. A medida que el estudiante gana habilidades y conocimientos, el andamiaje se ajusta gradualmente hasta que pueda realizar la tarea de manera independiente.

Mediación: Vygotsky enfatiza la importancia de las herramientas y los signos culturales en el proceso de aprendizaje. Los elementos culturales, como el lenguaje, las representaciones visuales y las herramientas tecnológicas, actúan como mediadores que facilitan la comprensión y la resolución de problemas. Estos mediadores ayudan a los individuos a internalizar conocimientos y habilidades a través de la interacción con su entorno.

Aprendizaje colaborativo: Vygotsky creía que el aprendizaje es un proceso social en el que los estudiantes se benefician al interactuar con sus compañeros. La discusión y la colaboración entre pares fomentan la resolución de problemas y la construcción conjunta del conocimiento.

Desarrollo cultural e histórico: Vygotsky argumentó que el desarrollo individual está fuertemente influenciado por el contexto cultural e histórico en el que se encuentra la persona. Las prácticas culturales, las normas y los valores juegan un papel crucial en la construcción de la comprensión y el sentido del mundo.

Los principales principios Vigotskianos en el aula son:

- * El aprendizaje y el desarrollo son una actividad social y colaborativa que no puede ser «enseñada» a nadie. Depende del estudiante construir su propia comprensión en su propia mente.

- * La Zona de Desarrollo Próximo puede ser usada para diseñar situaciones apropiadas durante las cuales el estudiante podrá ser provisto del apoyo apropiado para el aprendizaje óptimo.

- * El docente debe tomar en consideración que el aprendizaje tiene lugar en contextos significativos, preferiblemente el contexto en el cual el conocimiento va a ser aplicado.

(MANUELARAUS, 2017)

Plasmado lo anterior este modelo pedagógico brinda al docente intervenir directa e indirectamente con el aprendizaje del estudiante dando las herramientas para que el estudiante les dé un sentido a sus prácticas y sea más consciente en su actuar, permitiendo así una autonomía propia y real en la cual pueda contribuir con la sociedad y consigo mismo. Este modelo pedagógico como lo dice Vygotsky, el aprendizaje y el desarrollo se producen a través de la participación activa en contextos sociales y culturales, por ende, el desarrollo cognitivo se ve favorecido, sin embargo, esto no quiere decir que un individuo no pueda generar conocimientos de manera individual, que al igual que los aprendizajes sociales son iguales de significativos.

De esta forma lo que Vygotsky dice y se busca en el proyecto, es la forma de potenciar la toma de decisiones como autonomía desde la perspectiva propia del estudiante, buscando que el mismo a través de sus aprendizajes, que culturalmente pasan de generación en generación sea capaz de crear una autonomía de su actuar, entendiendo según Vygotsky (1993), la autonomía integra dinámicamente al niño con el entorno social que le pide ser parte de y que, asimismo, representa un papel importante en el aprendizaje escolar, que ayuda al niño a construir conocimientos desarrollando sus propias estrategias. En ese sentido, el autor refiere que la autonomía permite al niño asumir con independencia responsabilidades y desarrollar un papel activo en el proceso de aprendizaje (Baquero, 1997), permitiéndole así identificarse e interactuar con la sociedad. Citado por (Maldonado, 2017, pág. 3)

Por otro lado, Bornas (1994) menciona que el concepto de autonomía no solo toma en cuenta la educación de hábitos (higiene, alimentación, socialización, etc.), sino que existe un aspecto cognitivo que construye un conocimiento en el ser humano permitiéndole tener la capacidad de ejercer independencia en la persona y ser capaz de pensar críticamente por sí mismo y tener la libertad de elegir. (Maldonado, 2017, pág. 4)

Entonces la autonomía no es más que una toma de decisiones que el individuo escoge si realiza o no acciones. En ocasiones el sujeto no conoce las ventajas o desventajas de su decisión por ende es una autonomía inconsciente, solo es autónomo para elegir, mas no es autónomo para estudiar lo que conlleva, sin embargo la autonomía no es solo individual, es algo que se comparte y se rige ante unas reglas establecidas por la sociedad, pues el ser se establece mediante lo bueno y lo malo, que la sociedad nos “enseña” a lo largo de nuestro

vivir, es por eso que aunque se puede ser autónomo siempre habrá un condicionamiento hacia la toma de decisiones.

Teniendo esto en cuenta, se quiere abordar este modelo desde los fundamentos apropiados para la estrategia pedagógica para el desarrollo de las clases, y estos los tomamos desde los ámbitos, sociales y cultural, ya que son los que se ven más implícitos en la autonomía, como se ha podido evidenciar a lo largo de la historia o incluso en nuestra propia experiencia un sujeto perteneciente a una institución de una sociedad de más privilegios es más consciente y autónomo en su actuar, en este escenario el individuo tiene más oportunidades, más atención y un desarrollo óptimo en sus habilidades y capacidades por ende se enfoca y actúa de una manera más adecuada en los diferentes entornos que habita; por otro lado el sujeto que se encuentra en una institución más vulnerable, no tiene las mismas posibilidades en donde se brinda lo mínimo en cuanto atención, desarrollo de sus capacidades y habilidades, una alimentación balanceada o digna. Es consciente y cree ser autónomo tomando la autonomía como lo que quiero y no quiero hacer, las oportunidades, la atención y su desarrollo se ven ligeramente diferentes a las del otro sujeto, y por ende su actuar no es el esperado en los diferentes espacios que lo rodea. Es por ello por lo que los fundamentos sociales y culturales son los pilares de este PCP por que dan cuenta de cómo la sociedad y la cultura pueden intervenir directamente, pues nos enfocamos hacia la consciencia y la autonomía del actuar, para que el sujeto se conozca y reconozca a los demás, actúe de una manera que pueda ser fructífera para el mismo y para la misma sociedad.

Así se opta por este modelo pedagógico, ya que permite explorar alternativas para el desenvolvimiento social del estudiante, desde su consciencia, la de los demás, y el entorno actual de la sociedad que lo acobia para generar una autonomía propia, y un aprendizaje de sí mismo, teniendo en cuenta lo que ya tiene que implantarse desde lo social y económico, y como aprovecharlo para poder tomar decisiones propias, de manera que sea lo mejor para él y pueda contribuir a la sociedad.

Para hacer una relación directa con la teoría ecológica de sistemas de Bronfenbrenner y el modelo constructivista de Vygotsky siguiendo el hilo conductor de este PCP se decide encaminar esta propuesta por una de las tendencias de educación física la cual nos permite jugar con los diferentes entornos y proponer al estudiante un sentido en sus prácticas tanto

fuera del aula de clase como dentro del aula, para esto desde el área disciplinar manejamos la praxiología motriz la cual vemos como una herramienta con la que podemos interactuar desde el juego y en diferentes escenarios ya sea con adversario, en sociedad o individualmente todo esto apuntando al mismo objetivo de generar una autonomía en el actuar del estudiante en los diferentes escenarios en los que se encuentre; la praxiología motriz es entendida desde Pierre Parlebas.

Como la ciencia que pretende estudiar las acciones motrices que emergen en cualquier situación deportiva o lúdica como consecuencia de una compleja trama de relaciones que se establece entre los participantes, la ciencia de la acción motriz y especialmente de las condiciones, modos de funcionamiento y resultados de su desarrollo (P. PARLEBAS, 2001; 354). Citado así por (Jímenez, 2012).

La praxiología motriz es, por tanto, la ciencia de las praxis motrices, especialmente de las condiciones, modos de funcionamiento y de los resultados y la puesta en juego de dichas praxis motrices. Es una ciencia de carácter mono disciplinar, que se ocupa en exclusiva de la lógica interna, las situaciones motrices; que se manifiestan en forma de juego motor, deporte, expresión motriz, introyección motriz y adaptación ambiental y que comparte con otras ciencias el contexto motor (GEIP, 1998). Citado de (Moreno & R.Rivas, 2004, pág. 13)

Entendiendo la praxiología motriz como la ciencia que estudia la acción, creemos que se articula de manera eficaz con la teoría ecológica de sistemas y el constructivismo ya que nos permite jugar con los diferentes escenarios desde el juego y lograr que el estudiante genere o empiece a generar una significación a sus prácticas en los diferentes entornos que habita. Entendiendo juego desde: Pugmire-Stoy (2001) define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, potenciar la actividad e incidir en el desarrollo. (Isamar, 2012, pág. 1)

Por otro lado, Gimeno y Pérez (2003), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad

y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego. (Celis, 2015, pág. 15)

El juego es entonces la herramienta para crear, expandir, integrar, imaginar y explorar la corporalidad del otro y de sí mismo, el juego puede incluso servir para desarrollar conductas en los individuos. Desde lo mencionado anteriormente pretendemos mediante el juego cooperativo generar en los estudiantes nuevas conductas que le permitan situarse en un escenario hipotético donde deberán actuar según se desarrolle el juego. De esta manera se ira generando una autonomía, así se irán generando roles dependiendo el juego donde cada uno desde su autonomía ira buscando su rol en el juego que le puede servir para su vida, o darse cuenta en que momentos puede actuar de forma que el espacio, tiempo y sociedad lo requieran.

Es de esta forma que la praxiología motriz nos ayuda a generar un lenguaje y una simbología en el juego que se entiende como la semiótica que busca darle un significado a los diversos gestos acciones y códigos que se utilizan en el juego y de esta manera hacer que el estudiante sea consciente y autónomo en su actuar desde los sistemas que habita, desde aquí podemos evidenciar como el ser humano actúa frente a diferentes situaciones, ya que no es lo mismo un actuar con un compañero en un juego, que le puedo hacer señas o miradas que comuniquen una intención, a hacerlo con un adversario, el cuerpo va a tomar una postura diferente y se va a adaptar un lenguaje diferente.

De esta forma llegamos de manera directa a la intervención de la conducta motriz, pues como lo define Parleba, “Organización significativa del comportamiento motor. La conducta motriz es el comportamiento motor en tanto que es portador de significación” (Parlebas, 1981:27) citado por. (Adelantado, 2002, pág. 136) De esta manera se les da una relación a las tres teorías planteadas, ya que se utiliza los diferentes entornos en el que estudiante convive, y a partir esto genera nuevos conocimientos, portándolos y dándole un significado a sus prácticas, apropiándose de su actuar, y actuando conscientemente desde la toma de decisiones propia que converge, en una mejor realización de su vivir en su contexto.

MACRO CURRÍCULO

El currículo desde un punto de vista propio del grupo que realiza este proyecto es un diseño o una propuesta frente a una problemática social, cultural, económica y política que afecta directa e indirectamente a una institución y a su comunidad por tanto tal propuesta debe apuntar a la posible resolución o mejora de las problemáticas sociales, culturales, económicas y políticas, es por ello que desde este proyecto curricular particular (PCP), siendo el tema principalmente la consciencia corporal, el cual busca forjar la autonomía en el estudiante para que actúe de manera coherente y se centre en el aquí y el ahora. Para esto el tipo de currículo que mejor se acomoda a este proyecto (PCP) es un currículo activo el cual desde John Dewey el cual dice que “el ser humano aprende en la interacción con su ambiente a partir de su capacidad de adaptación funcional, a través del ensayo y error. Ello le permite progresar en la lucha por adaptarse y dominar el ambiente en el que vive. Se aprende por experiencia, mediante la educación por acción, aprender haciendo («learning by doing»). La educación escolar debe por tanto favorecer el diseño de experiencias reales para los estudiantes que supongan a su vez la resolución de problemas prácticos” (Ruiz, 2013, pág. 108). Lo mencionado anteriormente, para este PCP permite la flexibilidad y diversificación curricular, además que se centra en el estudiante como el principal medio de su propio aprendizaje promueve la participación, la colaboración y el aprendizaje experiencial para un entendimiento profundo y fructífero.

Flexibilidad debido a que tiene en cuenta los intereses, perspectivas de los alumnos, y diversificable debido a que se adecua a las características de cada realidad educativa. Es una concepción cuya responsabilidad recae en los docentes o equipos de estos, en cada una de las áreas de la enseñanza. Es de este modo que al ser un currículo activo nosotros como docentes podemos darle una intención, pero es el estudiante quien realiza y participa en la creación de su conocimiento mediante sus experiencias. En la concepción de John Dewey de la educación, como reconstrucción experiencial, se utiliza el presente y se aprovechan las experiencias que el hombre es capaz de tener. El individuo debe darle sentido a la experiencia y sacarle provecho para operar en experiencias posteriores. (Ruiz, 2013)

Mediante este currículo lo que se busca es proporcionar un enfoque holístico para que el estudiante se adapte a la planificación y el diseño tanto de enseñanza como de aprendizaje, este currículo, permite a docentes y a estudiantes una mayor participación a la elección de las didácticas y formas de trabajar, pues este enfoque reconoce la diversidad de estilos de aprendizaje, intereses y habilidades de los estudiantes, y nos brinda la oportunidad de personalizar la experiencia educativa para satisfacer sus necesidades individuales.

La teoría experiencial de John Dewey utiliza la experiencia del estudiante para generar un aprendizaje más propio y se basa en dos principios; - la continuidad: por la que se vinculan las experiencias anteriores con las presentes y futuras, lo cual supone un proceso constitutivo entre lo consciente y lo que es conocido y la interacción: que daba cuenta de la relación del pasado del individuo con el medio actual y que acontece entre entidades definidas y estables. Según Dewey, las experiencias no tienen valor por sí mismas, ni son un agregado de sensaciones o ideas simples, sino que adquieren valor (diferencial) para las personas debido a que se conforman por un actuar de los individuos. El desarrollo pleno y armónico de las perspectivas y capacidades ulteriores de las facultades personales conforman para Dewey el valor supremo. La experiencia también supone un esfuerzo por cambiar lo dado y en este sentido poseía una dimensión proyectiva, superando el presente inmediato. Está basada en conexiones o interacciones y continuidades, e implica de manera permanente procesos de reflexión e inferencia. Por ello para Dewey la experiencia y el pensamiento no constituyen términos opuestos ya que ambos se refuerzan mutuamente. El pensamiento y la razón constituían procedimientos intencionales para transformar un estado de indeterminación en uno armonioso y ordenado. La lógica adquiere así un valor instrumental y operativo y conforma una teoría de la búsqueda. Consecuentemente, y como toda investigación parte de una situación problemática de incertidumbre, dicha situación constituye el primer momento de la búsqueda y permitiría elucidar una idea o solución. Un segundo momento estaría dado por el desarrollo de esta conjetura o sugerencia, mediante la razón (intelectualización del problema). El tercer momento sería el de experimentación en el cual se ensayarían diferentes hipótesis para probar la adecuación o no de la solución propuesta. El cuarto momento de la investigación estaría dado por la reelaboración intelectual de las hipótesis originales. El quinto supondría la verificación que puede dar lugar a diversos recorridos ulteriores. Dewey se mantuvo básicamente fiel a este esquema teórico sobre la investigación a lo largo de su vida,

lo cual determinó las características de su obra. Es más, sostuvo que este proceder de la investigación debía aplicarse tanto al ámbito de la ciencia cuanto al del sentido común. (Ruiz, 2013, pág. 107)

Para este proyecto, se va a tomar como enfoque principal, el enfoque emancipador, puesto que este se caracteriza por ser más abierto en cuanto al estudiante y maestro en el proceso enseñanza-aprendizaje en el cual el estudiante pasa de ser pasivo o receptor de conocimiento y tiene una autonomía propia de tomar decisiones e intervenir en la adquisición del nuevo conocimiento, que al final de cuentas va a ser para el mismo, donde puede adquirir conocimientos mediante la autonomía, praxis y guía del docente y de su experiencia

Este tipo de currículo se relaciona de manera positiva con el enfoque emancipador ya que no hay una imposición, se llega a un acuerdo mutuo por medio de la participación del estudiante y el docente que además de eso se da a la búsqueda el desarrollo de la autonomía. El maestro y el alumno tendrán una comunicación bidireccional en donde la autonomía y el papel activo del estudiante sobresalen, es por eso que este enfoque se acomoda a este proyecto pues este busca formar a un ser que sea consciente y autónomo en su actuar y que sea capaz de darle significado a sus prácticas mediante el juego cooperativo y la participación activa del mismo y sea capaz de generar nuevos conocimientos a resolución de problemáticas que como docentes se atribuyen con la intención de motivarlos a resolver.

Además de que el estudiante es un creador activo junto al docente del saber, esto se presta para que el estudiante pueda nutrir de conocimiento a sus compañeros mediante la creación de este mismo, teniendo en cuenta no solo su ser consciente, si no el de los demás, esto es otro punto importante que buscamos en nuestro proyecto, que el individuo, no solo sea capaz de ser autónomo mediante su propia consciencia, sino que también tome en cuenta la consciencia de los demás para poder tomar decisiones propias de su autonomía al actuar.

El ser consciente y autónomo de su actuar en los diferentes contextos nos permite hacer una interrelación de las tres áreas en cuanto a un ideal de ser humano un modelo pedagógico y una tendencia disciplinar desde un currículo abierto que permite que el estudiante sea activo y participativo dentro y fuera del aula, donde genera una interacción de enseñanza y aprendizaje en que el docente y el estudiante intervienen y actúan de forma adecuada al momento, pues al

ser flexible en las diversas corporeidades, permite que cada quien sostenga una construcción propia tanto en la clase como en otros contextos, ya que cada uno permite ser al otro y nos da libertad de relacionar de manera directa cada una; desde lo humanístico para generar un ser consciente y autónomo debemos trabajar desde el modelo constructivista ya que este potencia la autonomía en el estudiante y lo hace participe en los procesos formativos y hace que sea consciente en su actuar, desde aquí se relaciona con la praxeología motriz que nos permitirá mediante el juego generar espacios y juegos de roles en donde cada estudiante tendrá que solventar una problemática dándole un significado a lo que se está realizando, además de ello cooperando con los demás y consigo mismo para generar esa acción motriz y generando de manera autónoma y consciente su aprendizaje, para así tener como base estos tres sustentos a la hora de actuar en y encajar en el contexto social al que se está ligado.

Los contenidos que tenemos en el PCP son 3, cada uno que se relaciona entre sí, pero cada uno también hace parte de cada área interdisciplinar en la cual se fundamenta este proyecto, estos contenidos son:

Consciencia corporal desde el área humanística: Un ser consciente corporalmente, que desde el enfoque emancipador tiene una relación directa en cuanto a la autonomía que genera este mismo, ya que incita a ir más allá de solo la retransmisión de conocimientos como se viene haciendo en cada institución y guía a poder tomar decisiones propias, que da un acercamiento a desenvolverse en el contexto actual en que se vive.

Autonomía desde el modelo pedagógico: Un ser autónomo desde un fundamento emancipador, desde el modelo pedagógico constructivista, ya que con el fundamento emancipador podemos hacer que el estudiante sea participe de su creación de conocimiento y podemos tener una comunicación bidireccional donde podemos darles una guía en la resolución de problemas y potenciando su autonomía en el actuar.

Praxiología motriz desde la tendencia disciplinar: Visto desde el enfoque emancipador creemos que esta tendencia de la educación física no solo se relaciona con la autonomía y la consciencia, sino que brinda además un significado a la acción motriz que realiza el estudiante y se lleva a cabo mediante el juego lo cual lo hace pensar en lo que hace y para que o con que intención lo realiza, pues este enfoque nos permite jugar con esa libertad del estudiante para

explorar esos significados o esa interpretación de lo que se hace en clase o en los diferentes entornos que lo rodean

Estos contenidos los trabajaremos en forma de una unidad didáctica, pues estos tres contenidos son un componente fundamental en la planificación y organización de nuestras planeaciones de clase, ya que proponemos diferentes actividades y didácticas con distintos recursos educativos diseñados para lograr los objetivos específicos de aprendizaje en las clases que vamos a implementar. Estas unidades buscan facilitar la comprensión y asimilación de contenidos por parte de los estudiantes, ofreciendo una estructura coherente y secuencial.

Objetivo general

Forjar la consciencia corporal mediante juegos cooperativos para generar espacios de participación en la clase de educación física, de forma individual y grupal.

Objetivos específicos

1. Conocer las capacidades y habilidades de los estudiantes, y que ellos mismo se reconozcan y reconozcan al otro, por medio de juegos que los inciten a actuar de forma consciente y cómoda para mostrarse de forma natural ante el grupo.
2. Proporcionar situaciones en las que los estudiantes deban colaborar para alcanzar objetivos comunes, lo que les permitirá desarrollar habilidades para trabajar en equipo y resolver problemas de manera cooperativa.
3. El estudiante es capaz de generar estrategias de forma autónoma y grupal, para dar solución a las problemáticas planteadas en el juego cooperativo.
4. El estudiante se cuestiona de su actuar frente a la situación planteada, tomando decisiones y participando activamente en la clase de educación física.

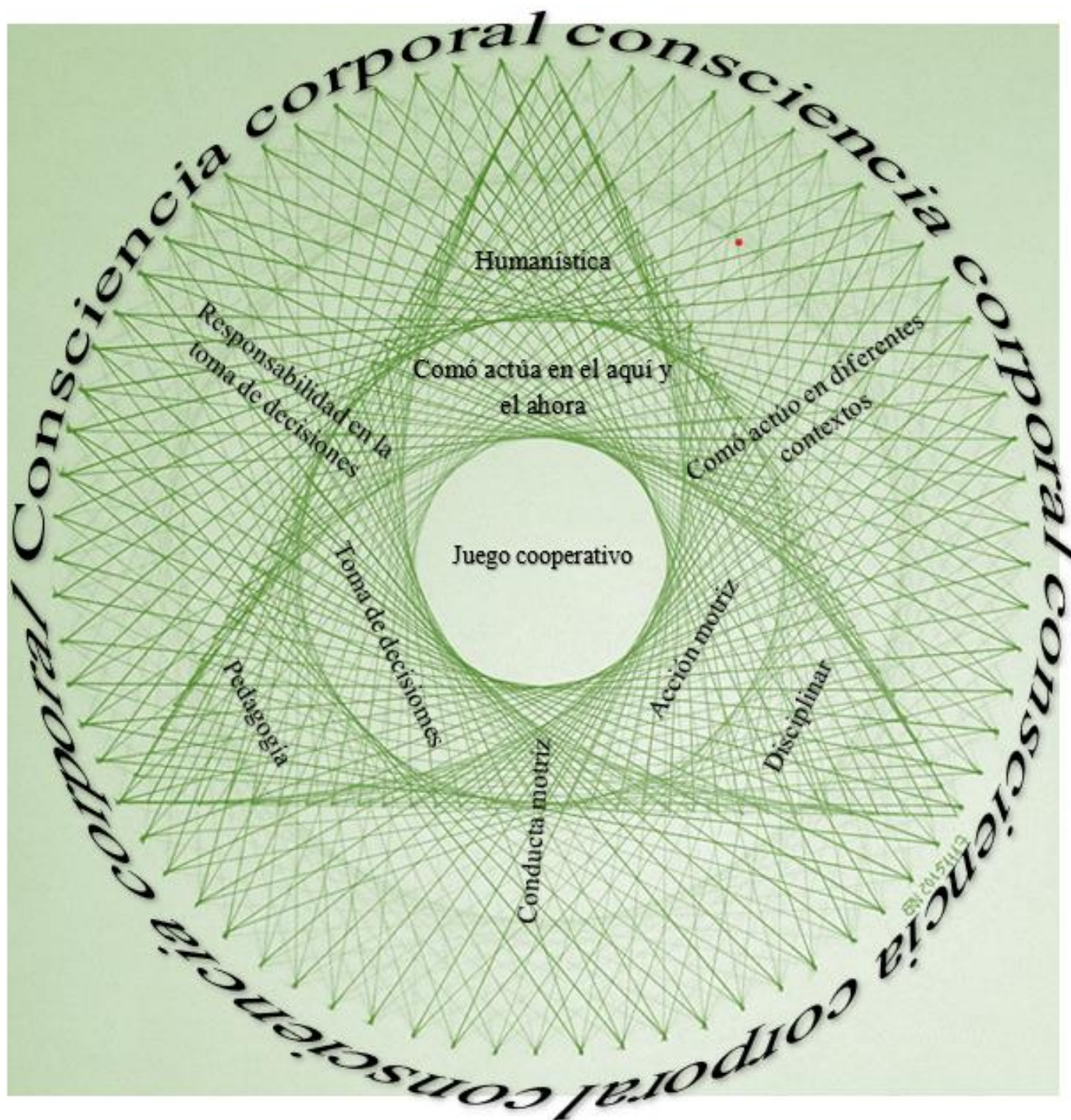


Ilustración 1 Esquema curricular

MESOCURRICULO

Mesocurrículo	Unidad 1	Momento 1	Sesión 1	reconocimiento	Este momento consta de 3 clases donde se buscará el reconocimiento propio de las capacidades y habilidades que el estudiante tiene, además de reconocer lo mismo del otro, por medio de juegos cooperativos que los docentes llevaran a cabo con todo el grupo, buscando que cada uno pueda interpretar las diferentes capacidades de los demás y más adelante potenciarlas para completar las tareas y/o actividades que se propongan en la clase.	Estas dos unidades tendrán un espacio donde se evaluará si cada objetivo de clase se cumple, y para hacer la retroalimentación debida tanto a los docentes, como a los estudiantes, además se evaluará si ellos llegaron a lograr lo que en un principio se pensó para los mismos y de qué forma se logró, o porque no se cumplió y que falto para lograrlo.
			Sesión 2			
			Sesión 3			
		Momento 2	Sesión 1	Acción motriz	Los estudiantes empezaran a hacer un acercamiento a la consciencia corporal mediante las acciones que se llevan a cabo en la clase, esto mediante reflexiones que se generan a partir de los resultados que les dejan los juegos propuestos, para que su interés en la clase sea más notorio a la hora de realizarlos.	
			Sesión 2			
			Sesión 3			
	Unidad 2	Momento 3	Sesión 1	Toma de decisiones	Se pretende que el estudiante que ya conoce sus habilidades propias y de los demás, sea capaz de proponer alternativas para la resolución de problemas que se dan a partir de las situaciones motrices que se proponen en cada uno de los juegos que se llevan a cabo, pues a raíz de su conocimiento previo, puede ser apto para tomar decisiones de manera autónoma con el grupo, para llegar al objetivo que es la resolución del problema.	
			Sesión 2			
			Sesión 3			
		Momento 4	Sesión 1	Anclaje	Se pretende observar, si el estudiante interactúa activamente en la clase de educación física, si es consciente de la corporeidad suya y de sus compañeros y por ende del entorno donde habita y actúa, como toma la iniciativa en la misma clase para proponer y tomar decisiones que lo impulsen a resolver la problemática establecida.	
			Sesión 2			
			Sesión 3			

Esta propuesta adaptara dos unidades didácticas, donde cada una de estas, será el tema envolvente a trabajar con los estudiantes, cada una constara de 2 momentos, donde a lo largo de la implementación se buscará cumplir el objetivo de cada uno, que será fundamental para completar de buena forma el objetivo general del proyecto, además en cada uno de estos dos se desarrollará en 3 sesiones de clase buscando que el estudiante complete cada sesión con un aprendizaje nuevo, participando activamente en la clase, sea capaz de apropiarse de lo aprendido, por ende pueda darle un sentido diferente a sus prácticas y movimientos.

Por consiguiente, la primera unidad didáctica se denominará (unidad 1), y sus dos momentos reconocimiento y acción motriz

Momento 1: Reconocimiento

Este momento consta de 3 clases donde se buscará el reconocimiento propio de las capacidades y habilidades que el estudiante tiene, además de reconocer lo mismo del otro, por medio de juegos cooperativos que los docentes llevaran a cabo con todo el grupo, buscando que cada uno pueda interpretar las diferentes capacidades de los demás y más adelante potenciarlas para completar las tareas y/o actividades que se propongan en la clase.

Momento 2: Acción motriz (actuar)

Esta al igual que la anterior, constara de tres clases en el que los estudiantes empezaran a hacer un acercamiento a la consciencia corporal mediante las acciones que se llevan a cabo en la clase, esto mediante reflexiones que se generan a partir de los resultados que les dejan los juegos propuestos, para que su interés en la clase sea más notorio a la hora de realizarlos.

Estos dos momentos tendrán un espacio donde se evaluará si cada objetivo de clase se cumple y para hacer la retroalimentación debida tanto a los docentes, como a los estudiantes, además que se evaluara si los estudiantes llegaron a lograr lo que en un principio se pensó para ellos y de qué forma se logró, o porque no se cumplió y que falto para lograrlo.

A continuación, se ejecutará la segunda unidad didáctica denominada (unidad didáctica2), que de igual forma que la anterior también consta de dos momentos, y estos momentos son, el anclaje y la toma de decisiones .

Momento 3: Toma de decisiones

Siguiendo con la misma tendencia de los momentos anteriores, este también tiene 3 sesiones de clase, en este momento lo que se pretende es que el estudiante ya conociendo las habilidades propias y de los demás, sea capaz de proponer alternativas para la resolución de problemas que se dan a partir de las situaciones motrices que se proponen en cada uno de los juegos que se llevan a cabo, pues a raíz de su conocimiento previo, puede ser apto para tomar decisiones de manera autónoma con el grupo, para llegar al objetivo que es la resolución del problema.

Momento 4: Anclaje

Por último, pero no menos importante, se plantean sin diferencia de los demás, las mismas 3 sesiones de clase, siendo estas las ultimas de la implementación, lo que se pretende observar es, si el estudiante interactúa activamente en la clase de educación física, si es consciente de la corporeidad suya y de sus compañeros y por ende del entorno donde habita y actúa, como toma la iniciativa en la misma clase para proponer y tomar decisiones que lo impulsen a resolver la problemática establecida.

MICROCURRÍCULO

La implementación de esta propuesta se realizó en la institución educativa distrital (IED) Kimy Pernía Domico, ubicado en la localidad 7° de bosa en el sector de potreritos, se intervino con los cursos quinto y sexto de primaria donde los estudiantes exilan entre los 9 y 13 años. El colegio cuenta con dos canchas multipropósito (micro futbol, basquetbol y voleibol), una cancha de futbol once, patio recreativo, zonas verdes, huerta, comedor, sala polivalente, biblioteca, patio de zona de juegos para preescolar, sala de sistemas y cafetería; a pesar de ser un colegio una gran amplitud y excelente infraestructura los materiales para la clase de Educación Física no son de gran amplitud y se enfoca en los tres deportes esenciales como el futbol, baloncesto y voleibol, siendo estos los materiales que más se frecuentan (balones de futbol y micro futbol, balones de baloncesto y voleibol, lazos aros, conos, platillos, pelotas de goma muy pocos, balones medicinales y pocas colchonetas.

Es importante destacar la función y el uso de la huerta institucional donde algunos estudiantes realizan su concientización con el medio ambiente mediante el cuidado de las plantas que están en este lugar, buscando de esta forma desde el espacio escolar crear esta responsabilidad con el medio ambiente y su cuidado para hacer del mundo un lugar mejor, buscando involucrar de forma activa a los padres de familia mediante los mismos estudiantes, ya que al darles un rol de compromiso con el medio ambiente asumen que deben buscar la forma de concientizar a sus familias y buscar el método con una alternativa creativa que ayude a entender a los demás el mensaje, para aportar a la sociedad esa responsabilidad ambiental que busca la institución; por otra parte aprovecha estos espacios para promover en el estudiante la aceptación y convivencia con las diferentes culturas que llegan a la institución aprendiendo de ellas y enriqueciendo su diario vivir y conocimiento.

El PEI y el manual de convivencia son documentos que son la estructura de una institución y en este caso en el colegio kimy Pernía no es la excepción, pues es un pilar para garantizar el desarrollo del estudiante y una herramienta para garantizar el aprendizaje del ser humano, este currículo es de mencionar es un currículo pensado (teórico) el cual fue planteado para llegar a un objetivo sin embargo no cumple con las carencias que tiene actualmente.

Al hablar del análisis de la institución y sus documentos, teniendo en cuenta que tanto el PEI, como el manual de convivencia, este año se encuentran en reestructuración, es imposible no percatarse de lo tradicional del método pedagógico, y de la filosofía de Tyler donde el que tiene el poder es el docente, es por eso que se espera que lo estructuren de la mejor forma, ya que en los últimos años se han venido viendo cambios que en otras instituciones no hay, como por ejemplo que ya no se manejan por días de la semana es decir: lunes, martes, miércoles, etc. Si no por número de día, es decir, día 1,2,3, etc. Donde si por alguna razón se pierde clase, el día se mueve al siguiente, y así se mantiene un margen promediado de las clases, para que sea todo igual.

Por otro lado, enfocando más al área que pertenecemos, la cual es la educación física, podemos ver que no hay grandes novedades en el currículo respecto a la disciplina, que aunque los docentes intentan de una u otra forma el cambio en sus clases, en los documentos, aun se ve la educación física como una materia de relleno, donde solo se dan dos horas a bachillerato y sorpresivamente solo una hora a primaria y primera infancia, es de destacar que en la institución tanto los jóvenes de bachillerato como los niños de primaria, tienen su docente de educación física, y no son las maestras de primera infancia las que dan este espacio académico.

El colegio Kimy Pernía, tiene como base un fundamento filosófico ya que busca el desarrollo del ser humano y la concepción de hombre y mujer como seres sociales, sujetos individuales que conviven en un colectivo, con múltiples potencialidades y que hacen parte como seres transformadores de una sociedad en continuo cambio. También se caracteriza por tener un fundamento sociocultural ya que la población es activa y constantemente participa en las lobbies institucionales teniendo siempre una información del funcionamiento de este. Este currículo es de tipo pensado ya que crean un ideal de ser con base a lo que quieren crear en el estudiante, sin embargo, no coincide con la realidad actual de institución, este modelo curricular tiene un enfoque humanístico y social que fortalecen el intercambio y la interacción de experiencias educativas y generando sentido de pertenencia en la comunidad educativa, los ejes temáticos principales son: artística, tecnología , humanidades , segunda lengua , educación física y matemáticas para los niños, niñas y jóvenes del colegio Kimy Pernía Domicó (I.D.E), y por otro lado el colegio maneja una metodología de centros de interés, Este

proyecto está dirigido por docentes de Enlace que a su vez cuentan con un equipo de trabajo en los respectivos centros de interés, docentes altamente calificados y nombrados por la Secretaria de Educación, (S.E.D); adicional se cuenta con el apoyo y participación del Instituto de Distrital de Recreación y Deporte (I.D.R.D) tanto en docentes de áreas deportivas como asignación de espacios exteriores (parques bajo su administración). Este diseño curricular busca formar en el saber hacer, saber ser y convivir al estudiante para prepararlo cognitivamente y socialmente.

Cuando se llegó al colegio a implementar la propuesta, se encontró una clase de educación física muy enfocada al ejercicio y al acondicionamiento físico, pues el docente a cargo de la materia en los cursos que se intervinieron, buscaba un acondicionamiento físico para los estudiantes de forma que tuvieran una mejor condición física, los estudiantes en su mayoría no estaban muy conformes con este método, pero sin embargo cumplían con lo que se les pedía, con excepción de algunos que si querían demostrar que sus condiciones eran mejor que las de los otros, por competencia con sus amigos; se tenía previsto dejar tiempo libre a los estudiantes cuando se pasaban notas y en cada clase faltando media hora para finalizarla, pues este era un acuerdo que el docente tenía con ellos, como forma de premio por su participación en la clase.

Metodología

Para poder implementar y dar una posible solución a la problemática/oportunidad hallada en el procesos de observación se hace necesario crear una metodología que permita integrar el propósito formativo que se contempla buscando que el estudiante se haga participe de la clase de educación física y actúe de manera consciente en la misma, para esto se utilizó como estrategia el juego cooperativo con el cual al desarrollarse en la clase nos permite generar lógicas internas y postular diferentes problemáticas para que el estudiante sea un actor activo en la construcción de su aprendizaje y al mismo tiempo potencie su consciencia corporal y la de los otros, es por eso que para este proyecto se usara el método cualitativo, definido por Ronald Hitzler y Anne Honer como:

“El proceso de investigación cualitativo funciona de manera no lineal, sino circular, entre los componentes a describir, comprender y explicar.¹ Sirve para la reconstrucción de la realidad social, en la medida en que se puede objetivar y documentar”. (Hitzler & Honer, 2020, pág. 59)

Se adapta este método, pues permite evaluar al estudiante de manera abierta y no enfocarse en solo lo medible, nos permite percibir su sentir su pensar y poder reflexionar ante las situaciones que se presentan durante la clase, de manera que, el estudiante ante esa evaluación se acerque más al objetivo de forjar la consciencia corporal. Pues este enfoque se centra en la calidad y la naturaleza de las experiencias individuales y grupales, buscando capturar la complejidad y la riqueza de los estudiantes.

Las sesiones planteadas pretenden dar una posible acercamiento a la oportunidad que se encontró, por ello cada unidad ira dirigida a un contenido en específico el cual se ejecutará en 3 sesiones de clase, incentivando la consciencia corporal y la toma de decisiones en el actuar en cada unidad pretendiendo que la clase de educación física sea un espacio donde el estudiante se vea motivado a participar de la misma y pueda desarrollar su conocimiento a través del juego cooperativo y la resolución de problemas que se plantean durante las clases

En la implementación de este PCP, simplifico de múltiples formas la estipulación de una serie de juegos cooperativos que indujeron a la exploración consciente del cuerpo y la interacción entre los participantes. Estos juegos están diseñados para promover la comunicación, la empatía y la colaboración, mientras se desarrolla la consciencia corporal de manera lúdica y participativa. A lo largo del proceso, recolecto datos cualitativos que permiten comprender cómo los estudiantes perciben, interpretan y experimentan su propio cuerpo y el de sus compañeros en el contexto del juego cooperativo.

De hecho, al ejecutar los juegos cooperativos en la clase, se da paso a que, por medio de estos mismos, que en su mayoría son guiados por los docentes, lleva a que los estudiantes puedan explorar y entender cada lógica interna que están inmersa en cada uno de ellos, pues gracias a las reflexiones que se hacen los mismos estudiantes entre sí para razonar y comprender cada lógica propuesta en cada juego, se cuestionan y están en constante construcción y ajuste de su corporeidad que les sirve para tomar las decisiones adecuadas en el

momento preciso, lo que les da paso a no solo mejorar sus habilidades físicas, si no a pensarse en un modo más cómodo de que todos puedan hacer lo que se propone.

En cuanto al método cualitativo propuesto para llevar a cabo este proyecto y de la misma forma encaminado al propósito de formación que nos acompaña a lo largo de las intervenciones, se complementan de gran forma, pues se establece un modelo de diseño e implementación como eje central la lógica interna que se da en los juegos cooperativos, esta estrategia busca no solo potenciar la consciencia corporal de los estudiantes, sino también proporcionarles las herramientas necesarias para actuar de manera consciente y reflexiva en el contexto de la educación física y más allá.

Por último, el método cualitativo da paso a que se formen esos procesos de enseñanza-aprendizaje que cada estudiante le da a su proceso de formación, pues cada uno es consciente corporalmente de como toma y hace cada cosa y que lógica le da a su actuar siendo capaz de interpretar su corporeidad y la de los demás para lograr completar el objetivo de cada juego, que posición toma y que decisiones toma, y de qué forma actúa frente a esto, que papel toma y como lo ejecuta, y que tan participes se hacen de la clase de educación física.

Se reconoce que el deber de la EF, es potenciar una malgama de posibilidades que les permitan a los estudiantes desarrollar el goce, disfrute y participación activa dentro de la clase, brindarles la posibilidad de empoderarse en sus procesos de enseñanza-aprendizaje, que a la final, es la labor y a lo que debe responder el acto educativo; el juego cooperativo, no solo desarrolla las habilidades sociales, comunicativas y cognitivas, sino que a su vez, trabaja valores interculturales y permite a través de la motricidad construir un tejido social y crítico.

Para ello se desarrolla un formato de planeación que responde a las necesidades de este PCP, en busca de forjar esa consciencia corporal en los estudiantes, mediante la resolución de problemas que se plantean en cada sesión de clase, en este caso corresponde a la sesión número siete.

Evaluación

En busca de un modelo evaluativo y en concordancia con la perspectiva educativa, el propósito formativo y la metodología propuesta se pretende utilizar el modelo de auto y co-evaluación, debido a su pertinencia con la propuesta planteada, esto dado que la

autoevaluación permite que el estudiante sea participe en su proceso de aprendizaje y posibilita que el mismo sea consciente de su proceso y sea capaz de auto evaluarse dando paso a una responsabilidad en la toma de decisiones a la hora de evaluar su proceso en palabras de Castillo y Cabrerizo (2010) “La autoevaluación busca que cada estudiante participe en la valoración de sus actividades de aprendizaje “es motivadora porque el alumno cuando se autoevalúa no solamente está asumiendo un mayor protagonismo en su proceso de aprendizaje, sino que, además, está desarrollando la capacidad de valorar su proceso educativo, lo que implica asumir también una mayor responsabilidad en sus actuaciones” (p. 188). Citado de (Garcia, 2016, pág. 34)

Con base en lo anterior la autoevaluación permite de la misma manera evaluar si el estudiante es consciente de su actuar durante la sesión de clase y si la propuesta planteada se está cumpliendo o se debe modificar para llegar a esa potenciación de la consciencia corporal, sin embargo, también se hace necesario utilizar la coevaluación para construir bidireccionalmente la evolución del estudiante confrontando su proceso y participación en la clase, “ Tanto la autoevaluación como la coevaluación cumplen una función formativa, y su propósito consiste en que los alumnos reflexionen sobre su propio proceso de aprendizaje. No implica necesariamente que los alumnos se asignen las calificaciones; pero las valoraciones que realicen sí le servirán al profesor para fijar la calificación definitiva.” (Castillo Arredondo & Cabrerizo Diago, 2010, pág. 194)

Por tanto, el uso de la auto y coevaluación se usa para esclarecer si lo aplicado durante las sesiones de clase está dirigido a lo que se plantea en el propósito formativo esto también se realiza mediante la reflexión conjunta entre estudiantes y profesor.

Es por eso que para este proyecto se usa este modelo evaluativo, porque brinda las herramientas para poder medir, observar, si funciona o no lo planteado y de la misma manera replantear las ideas propuestas si se hace necesario.

Planeación de clase

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL		
El juego cooperativo: una apuesta metodológica para potenciar la consciencia corporal en la clase de educación física.		
Docentes a cargo: Edgar Felipe Gonzalez- Maicol Eduardo Malagon Espinosa		
Tutor: Juan Manuel Villanueva Godoy	Fecha: 26/10/23	Sesión #6
Objetivo general	Forjar la consciencia corporal mediante juegos cooperativos para generar espacios de participación en la clase de educación física, de forma individual y grupal.	
Objetivo específico	El estudiante se cuestiona y es consciente de su actuar frente a la situación planteada, tomando decisiones y participando activamente en la clase de educación física.	
Materiales		Varios bancos o barras de equilibrio, colchonetas
Clase #6		
Desarrollo de clase		
Para comenzar haremos el juego del mundo al revés, el cual consiste en: - Los docentes darán una instrucción específica en la cual los estudiantes deberán hacer lo contrario, por ejemplo: si el docente dice atrás, ellos tendrán que dar un paso adelante, después se combinaran diferentes mandos para concentrarse en la clase Este juego se hace para entrar en confianza con el grupo, y que el grupo entre en sintonía con la clase por medio de la concentración que propone el juego.		
Generando problemáticas y buscando lógicas internas, realizaremos el juego de conejo, pistola y muro, el cual consiste en formar dos grupos de la misma cantidad de participantes, en donde cada grupo deberá elegir a un líder, estos dos líderes se verán cara a cara dándole la espalda a su grupo, Ellos le señalaran respectivo grupo que movimiento deberán realizar utilizando como medio de comunicación las manos: si le hace la señal con el dedo índice y el anular quiere decir que está señalando las orejas del conejo, si su señal es en forma de pistola tendrán que disparar y decir pum pum, y si la señal es con la mano abierta, tendrán que hacer como una pared extendiendo los brazos arriba. Los coordinadores no podrán mirar al grupo o decirles que movimiento quieren que realice, ganara el equipo que más puntos haga, lo cual se llevara de la siguiente forma: el conejo le gana al muro puesto que lo puede saltar. La pistola mata al conejo, pero no le gana a la pared. Buscamos con este juego que cada uno interprete esos símbolos que propone este juego dándole un significado a ellos, mediante un líder que propondrá el actuar del grupo.		

Para concluir haremos el juego de orden en el banco, este juego consta de que el grupo deberá subirse sobre la barra de equilibrio. Una vez que están todos colocados se explica que el objetivo es ubicarse según las edades, o la fecha de nacimiento, o la estatura, sin bajarse del banco. Se puede evaluar el autocuidado, el cuidado del otro, la consciencia tanto propia como del otro y la autonomía en cuanto a la responsabilidad que tienen si se caen o como pasan de un lugar a otro.	
Evaluación	
Se evaluará la participación, la resolución de problemas en conjunto y la disposición durante el encuentro, se hará una retroalimentación sobre la clase y lo que se puede evidenciar en la misma.	
Observaciones	En esta clase se pudo observar cómo los estudiantes tenían que estar inmersos dentro de las actividades para poder lograr el objetivo, se evidencio como en el grupo aprovecharon sus habilidades para resolver la problemática en conjunto con el plus de incentivar a los demás compañeros que en su momento se equivocaron, esto hace creer que los estudiantes van tomando una consciencia corporal dentro de la clase que los incita a participar y estar activos dentro de la misma.

Es por eso que a continuación se presentara el cronograma con el que se realizaron las implementaciones en el colegio, teniendo en cuenta que cada objetivo de clase, se basa en el objetivo específico del momento que se trabajó.

Cronograma						
Unidades didácticas	Momentos	Objetivo de cada momento/Clase	Clases	Que se trabajó en la clase	Meses	Fechas
Unidad 1	Reconocimiento	Conocer las capacidades y habilidades de los estudiantes y que ellos mismo se reconozcan y reconozcan al otro, por medio de juegos que los inciten a actuar de forma consciente y cómoda para mostrarse de forma natural ante el grupo.	Clase 1	Reconocimiento con cartografía.	Sep-23	14/09/2023
			Clase 2	Reconocer sus habilidades y capacidades, conducta motriz.		21/09/2023
			Clase 3	Acercamiento a la consciencia corporal.		28/09/2023
	Acción Motriz	Proporcionar situaciones en las que los estudiantes deban colaborar para alcanzar objetivos comunes, lo que les permitirá desarrollar habilidades para trabajar en equipo y resolver problemas de manera cooperativa.	Clase 4	Semiótica y gestualidad	Oct-23	5/10/2023
			Clase 5	Trabajo anaeróbico conscientemente.		12/10/2023
			Clase 6	Trabajo para resolución de problemáticas en conjunto.		19/10/2023
Unidad 2	Toma de decisiones	El estudiante es capaz de generar estrategias de forma autónoma y grupal, para dar solución a las problemáticas planteadas en el juego cooperativo.	Clase 7	Acercamiento a la realización de estrategias para lograr un objetivo común.	Oct-nov -23 feb-24	26/10/2023
			Clase 8	Consciencia corporal y conducta motriz		2/11/2023
			Clase 9	Toma de decisiones y estrategias		12/02/2024

	Anclaje	El estudiante se cuestiona y es consciente de su actuar frente a la situación planteada, tomando decisiones y participando activamente en la clase de educación física.	Clase 10	Hacer cuestionar a los estudiantes para la consciencia corporal en la clase	Feb-mar -24	19/02/2024
			Clase 11	Juego cooperativo, resolución de problemáticas, consciencia corporal		26/02/2024
			Clase 12	Participación en la clase, conducta motriz, resolución de problemáticas		4/03/2024

DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LA EXPERIENCIA.

En aras de darle una continuidad al proyecto se hace necesario hacer énfasis en la sistematización de experiencias, ya que es donde se puede dar cuenta de la intención del pcp y si se cumple o no el propósito formativo planteado, dicho lo anterior, al llegar al colegio las expectativas eran altas en cuanto a poder implementar el diseño metodológico planteado, sin embargo, lo que estaba pensado tuvo que ser replanteado debido al horario que se maneja en el colegio Kimy Pernia Domico, ya que este maneja sus horarios por número de días, es decir, día uno día dos, día tres, etc. De manera que si el día lunes no hay clase el martes pasaría a ser el día uno, consiguiendo que los estudiantes no pierdan clases y tengan la misma cantidad horaria en cada materia.

Desde ahí se plantearon las clases y el diseño de implementación que tuvo que adaptarse a la institución, en primer momento, se buscó la mediación con el docente encargado del área para acoplar e integrar el proyecto a la temática que él estaba trabajando, pues no sería correcto llegar y cambiar la lógica que él le estaba dando a la clase, por ende buscamos la forma de que el juego cooperativo sea el pilar fundamental para el objetivo que se planteó en un principio, aunque de cierta forma ese objetivo se fue forjando a medida de las implementaciones, ya que vimos la poca participación de los estudiantes en la clase de educación física, que desde su consciencia corporal no se ubicaban en el aquí y en el ahora de la clase, desde ahí nos paramos para ver cómo se podía potenciar esa consciencia corporal del estudiante para que sea capaz de tomar decisiones sobre su participación en esta.

Al iniciar con las intervenciones, se plantean juegos cooperativos para que los estudiantes se vean inmersos y atraídos a la resolución de problemas, mediante los diferentes juegos planteados, para acercarse al objetivo de la propuesta planteada, que es forjar esa consciencia corporal del estudiante para que sea un actor activo en la construcción de su aprendizaje y mantener una participación activa en la clase de educación física.

Es por eso que al buscar alternativas que nos permitieran desarrollar el propósito formativo y el objetivo general que se propuso, optamos por realizar las intervenciones con la

estrategia que propusimos anteriormente, pues esta estrategia aporta la resolución de problemas y la toma de decisiones que permiten que el estudiante sea capaz de auto percibirse y percibir la corporeidad de los demás, para que pueda ser capaz de actuar bajo un contexto que en este caso es la clase.

Para eso cada clase estuvo guiada por un objetivo específico que se desarrolló en tres sesiones, esto con el fin de hacer un acercamiento a cada temática que se planteó, una vez realizada la sesión se buscaba hacer una reflexión con los estudiantes identificando si se cumplió lo planteado, si se tiene que cambiar o modificar la propuesta o si se veían avances procurando no perder de vista el propósito formativo ni el objetivo general.

En las clases quisimos hacer un acercamiento desde lo más básico hasta lo más complejo, (adaptándonos al poco tiempo) hacia la potenciación de esa consciencia corporal propia de los estudiantes, pues era de vital importancia que ellos estuviesen en la capacidad de ser autónomos y que pudieran actuar bajo esta lógica en cada problemática que se les propondría, como ya se mencionó anteriormente nos enfocamos en cursos de quinto de primaria y primero de bachillerato (sexto), que es donde se hace más evidente esa poca consciencia corporal y esa falta de participación en la clase, ya que ellos son y llegan de ser los mayores de primaria, a ser los menores del bachillerato, y en muchos casos se quedan con su dominio de ese primer ciclo escolar y creen llegar como los más importantes del siguiente ciclo al que se enfrentan, para nosotros es una oportunidad de que al potenciar su consciencia corporal, sean capaces de tomar las mejores decisiones en el momento en el que se enfrente a alguna problemática.

No es un secreto para nadie que en las pocas intervenciones que realizamos (que en total fueron doce), no se puede avanzar mucho o no se puede llegar a generar un impacto alto en el objetivo que se propone, pero, aun así siempre se busca hacer un piloto de lo que se pretende y en algunos casos se logra algo positivo en los estudiantes, en este caso en específico con el pcp que quisimos llevar a la institución, creemos que de alguna forma se evidencio algún cambio en uno que otro estudiante, pues al finalizar cada clase, hacíamos una reflexión con cada curso y buscábamos que cada quien en el grupo pusiera en evidencia esas falencias o fortalezas que tuvieron al resolver las problemáticas que se proponían con cada juego, es muy difícil llegar a decir que el proyecto fue todo un éxito o un fracaso, que si

funciono o no, pero en lo que pudimos evidenciar en cada clase y a medida que íbamos avanzando, los estudiantes eran capaces de actuar conscientemente, teniendo en cuenta a los demás, y pudimos ver como los que antes no participaban de la clase (por alguna condición médica o porque no querían), de a poco se fueron integrando en las clases, en el caso de los que tenían alguna condición médica, dándole la atención necesaria para que pudiera participar.

En estas intervenciones y durante la implementación y desarrollo del PCP, pudimos obtener grandes conocimientos que a nuestro parecer la universidad no nos brinda y es la interacción con un contexto educativo, la práctica docente y el dialogo entre docente estudiante hace de estas vivencias algo enriquecedor. Nosotros en acuerdo común podemos expresar que lo que más nos llevamos de este proyecto es el dialogo con los estudiantes al poder vivenciar como los estudiantes que no participaban activamente en la clase lo empezaron a hacer y luego iban narrando sus experiencias de la clase mostrando un interés y apropiación del espacio, también creemos que la clase de educación física mediante los juegos cooperativos puede ser la que forje esa participación e incite a los que se encuentran alejados del encuentro pedagógico a integrarse y resolver los juegos propuestos, nos llevamos las risas, las frustraciones, las charlas con los estudiantes, nos llevamos las ganas de seguir adelante con el proyecto pues creemos que puede llegar a ser una herramienta para que la clase de educación física no sea vista como el espacio donde solo se juega futbol y es utilizada solo para satisfacer el ocio.

Sin embargo, creemos que al proyecto le hace falta mucho más que doce sesiones de clase, aunque se puede ver como aumento la participación y se hizo un acercamiento a la potenciación de esa consciencia corporal del aquí y el ahora, creemos que es necesario que esta consciencia corporal se trabaje más seguido y continuamente y de ese modo poder realmente probar su eficacia, también creemos que para que el proyecto siga avanzando y tenga una credibilidad debemos profundizar más en los referentes teóricos y de esa manera apostarle a la consciencia corporal no solo como el cuidado del cuerpo, la postura y demás sino también a esa conducta y al modo de actuar en los espacios de clase.

Desde otro punto de vista creemos que falta mejorar la rigurosidad y explorar el método evaluativo, debido a que para nuestra propuesta se propuso el método evaluativo de auto y coevaluación, ya que desde un principio creímos que era el método que podíamos

adaptar para evaluar, sin embargo, la consciencia corporal no es algo que se mida tan fácilmente por tal razón se debe buscar diferentes métodos de evaluación que permitan demostrar si hay un acercamiento verdadero a la consciencia corporal del aquí y el ahora, no solo tomar como ítems la participación que de por si es importante, sino darnos a la tarea de buscar más ítems que hagan posible una evaluación real, que de un cambio a la forma de verse y ver a los demás en la clase.

Interpretación/análisis de la experiencia

En busca de las posibles maneras de abordar y aprovechar la oportunidad, se hizo necesario implementar la perspectiva educativa, la cual se dividió en las tres áreas disciplinares fundamentales; la humanística, pedagógica y disciplinar, en las cuales los fundamentos teóricos usados fueron la teoría de sistemas de Urie Bronfenbrenner, Lev Vygotsky con el modelo pedagógico desde el constructivismo y la tendencia de la E.F praxiología motriz de Pierre Parlebas, en estos tres fundamentos, se busca la interrelación para poder dar respuesta a la oportunidad encontrada que se plateo y es que la consciencia corporal del aquí y el ahora se involucra con diferentes sistemas, se construye y se desarrolla a partir de un aprendizaje guiado y se potencia a través de las diferentes problemáticas que se dan por medio de las vivencias diarias que posee el estudiante y que para este caso se implementan desde las lógicas internas del juego cooperativo.

Desde aquí se buscó el anclaje con estas teorías dentro de la clase para lograr el propósito formativo que se propuso en un principio, de forma en que sea importante ver esa construcción social y corporal que trae cada estudiante desde los sistemas que lo rodean como su familia, círculo de amigos y contexto escolar en el que vive, como su posición geográfica en la sociedad, para aprovechar ese entosistema que el mismo construye con esas características propias, para dar un aporte o una participación más activa en cada clase, pues no todos viven en las mismas situaciones y la experiencia que traen unos pueden compartirlas con los demás, llegando a un anclaje tanto en experiencias propias como experiencias nuevas

que traen los demás para resolver problemáticas que en este caso se proponen dentro de la misma clase para llegar a un fin dentro de cada juego cooperativo.

Esto se realiza desde los tres niveles de la teoría de Urie Bronfenbrenner los cuales son el onto sistema, el micro sistema y el mesosistema, utilizando la experiencia que ha construido a través de estos contextos en los que él habita y se relaciona, aprovechando su experticia aporta a los demás desde del modelo constructivista anclando los aprendizajes previos con las vivencias ya adquiridas por cada estudiante, con los aprendizajes nuevos que los otros puedan aportar a su construcción, llevándolo a la resolución de las problemáticas presentadas durante la clase de educación física para posteriormente hacer una construcción para proponer nuevas ideas o resoluciones a esas problemáticas, sin dejar a un lado el uso del aprendizaje guiado que propone Vygotsky, donde el docente brinda una herramienta pero es el estudiante quien construye su propio conocimiento, pues como lo menciona Dewey el ser humano aprende por medio de la interacción con su ambiente pues los estudiantes aprende por experiencia, mediante la educación por acción, aprender haciendo, es por eso que la praxiología motriz da las herramientas para que al realizar las acciones motrices que van a estar mediadas por la conducta motriz ya que desde las lógicas internas que proporciona cada juego, cada estudiante le da un significado a cada acción motriz que realiza y proporciona una consciencia corporal de como lo realiza, no solo el, si no los demás para completar el objetivo de cada juego propuesto, es aquí que se va a observar si hay una potenciación de esa consciencia corporal del aquí y el ahora en la clase, siempre teniendo presente las situaciones motrices que da el juego cooperativo que será la estrategia pedagógica para lograrlo.

La implementación de estas teorías dio paso para comprender que la potenciación de la consciencia corporal no es sencilla y se cree que en la realidad de la educación física se puede trabajar esta, sin dejar de lado las exigencias y lineamientos a los que está regida esta área por parte del colegio, desde la vivencia que se obtuvo en el colegio haciendo la implementación del proyecto, se puede deducir que esta potenciación no llega a ser completa, pues solo se roza levemente y es que es bastante difícil cambiar la manera en la que se ha visto la clase de EF, ya que siempre se ha visto como una clase para el disfrute y des estrés de los estudiantes, está siempre ha sido vista como el área de distracción, de jugar por jugar o de acondicionamiento físico, sin embargo ese acercamiento que se propone desde este proyecto que se hace desde los

juegos cooperativos busca que los estudiantes estén inmersos en la clase y los provoca para participar activamente, en cuanto a realizar actividades diferentes a las que están acostumbrados, y mediante esta generar un cuestionamiento de su proceso durante la misma, es aquí donde se cree se hace un acercamiento a potenciar esa consciencia corporal del aquí y el ahora.

Por otro lado, y no menos importante es viable mencionar la forma en la que se planteó esta metodología de clases en la implementación, pues se debieron buscar alternativas para que los estudiantes estuvieran participando en la clase y no se les hiciera aburrida o monótona como en algunas ocasiones se ha catalogado, pues siempre se hace el ejercicio físico, el tipo de prácticas que se realizaron fueron todas guiadas desde los juegos cooperativos como ya se ha mencionado anteriormente, y este fue el punto de inicio donde cada clase constaba de máximo cuatro actividades, aunque en su mayoría se desarrollaban tres completas, al final de cada clase se hacía una reflexión con ellos, donde se hallaban puntos a mejorar y puntos a rescatar de cada dinámica y lógica propuesta. Por tanto en el impulso de potenciar esa consciencia corporal de los estudiantes y siguiendo las metodologías que el profesor ya tenía acordada con ellos, se debía dejar media hora al final de la clase para que se hiciera practica libre, se aprovechó esa motivación que ya tenían con este tiempo libre y se propusieron los juegos de tal forma que todos participaran y se llevaran un nuevo aprendizaje, pudieran resolver problemáticas recibiendo aportes de todos los demás, realizaran acciones autónomas en cada juego y lo principal se divirtieran y les fuera agradable la clase.

Siguiendo esta metodología se adaptaron y los hallazgos fueron significativos para el proyecto que se implementó, como para los estudiantes que daban cuenta de esa reflexión de su consciencia corporal a medida que iban haciendo nuevos descubrimientos en la forma de resolver problemáticas, ya no se veían estudiantes sentados en la clase y optaban por participar de ella, aun cuando decidían no participar se provocaban por los juegos y se integraban, entrando a cada dinámica y dándole un sentido a sus prácticas desde su corporeidad y su experiencia, tomando como pretexto la diversión y el goce de la clase.

¿Cuál es el sentido del maestro de educación física?

Desde este PCP(proyecto curricular particular) se cree que la clase de educación física es una de las áreas que permite al ser humano desarrollarse social y culturalmente apoyados no solo de las herramientas tradicionales y los deportes establecidos para enseñar, además que en lo que concierne a este proyecto la consciencia corporal dota de significación el acto educativo que se brinda desde el rol docente para con sus estudiantes, por ello la oportunidad que se trabajó a partir de las observaciones realizadas, hace posible apostar por una educación física que posibilite cambiar la mirada que se ha tenido desde los estudiantes al verse como una materia en la que se juega y se puede pasar el tiempo de manera poco significativa, por tal razón el sentido del maestro para este proyecto es incentivar a la participación y apropiación de la clase de educación física para enriquecer el aprendizaje de los estudiantes y poder llegar a cambiar la mirada tradicional que se tiene de la clase de esta asignatura desde tiempos atrás.

Esta propuesta va más allá de ofrecer y guiar actividades ligadas al deporte o al acondicionamiento físico y busca la forma de ver una educación física curricularizada, donde se intenta llegar a un aproximamiento del enfoque pedagógico emancipador, integrando diferentes áreas del saber y llevando una prueba piloto a cabo para el aprovechamiento de una oportunidad identificada, pues se intenta integrar de manera transversal en el currículo escolar, no solo como una asignatura independiente, sino como un componente vital para el crecimiento y desarrollo del potencial humano general de los estudiantes.

Por otro lado, una educación física curricularizada se basa en la comprensión de que en este caso el juego cooperativo es parte importante para el aprendizaje y el desarrollo humano, además, se considera la diversidad de los estudiantes, reconociendo que cada uno tiene habilidades, intereses y necesidades únicas, haciendo énfasis en esa consciencia corporal que se pretende potenciar para desarrollar tareas motrices que fomenten el trabajo en equipo, la cooperación, la empatía y el respeto mutuo, enseñando a los estudiantes a interactuar de manera positiva y constructiva con los otros y en el contexto que habiten en ese momento promoviendo así una buena participación dentro de la clase.

En conclusión se cree que el papel del docente es llevar al estudiante a un proceso en el que el mismo se convierta en un constructor de su propio aprendizaje potenciando sus habilidades, capacidades, interacción y comunicación para consigo mismo y con los otros, de esa manera generar procesos en los que se creen nuevos conocimientos a partir de los que ya se tienen y de lo que adquieren durante la clase; este proyecto se realizó con miras a mejorar la disciplina académico pedagógica de la educación física teniendo como objetivo la consciencia corporal que se tiene durante la clase, la toma de decisiones en situaciones problemáticas y la participación de los estudiantes en la misma, se entiende que para poder posibilitar ese cambio al cual se está apostando hace falta aún más tiempo y mucha más rigurosidad epistemológica pero se pretende generar con esta prueba piloto una apertura para futuras investigaciones de este tema y se espera poder seguir adelante con la propuesta planteada para este proyecto curricular particular (PCP).

REFERENCIAS

- Adelantado, V. N. (2002). *El afán de jugar: Teoría y práctica de los juegos motores*. Indepublicaciones.
- Bazany, A. C., & Juárez, P. B. (s.f.). Cuerpo. *Académico IEMS*, 3.
- Castilla, C. A. (2006). Enfoques teóricos sobre la percepción que tienen las personas. *Dialnet*, 10.
- Castillo Arredondo, S., & Cabrerizo Diago, J. (2010). *Evaluación educativa de aprendizajes y competencias*. Madrid: Pearson Prentice Hall.
- Celis, R. P. (2015). *El juego como recurso creativo*. Universidad de Valladolid, 15.
- Corona, Y., Morfin, M., & Quinteros, G. (s.f.). El juego como un círculo mágico: en busca de su forma de ser. Obtenido de <https://www.uma.es/gadamer/resources/Corona-El-juego.pdf>
- Deicy Lorena Martínez Hernández, D. M. (2018). *Juegos cooperativos como estrategia para mitigar los procesos de individualización*. Repositorio UPN, 72.
- García, L. S. (2016). La autoevaluación de los estudiantes: un proceso por resignificar y reconstruir en la educación física escolar. *Revista Paideia Surcolombiana*, 34.
- González, E. F., & Malagón, M. E. (2024). El juego cooperativo como estrategia para una aproximación hacia una consciencia corporal. *Sin publicar*, 5.
- Hincapié Pabón, F. S., & Villalva Buitrago, E. M. (2021). Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para. Obtenido de <http://repository.unilibre.edu.co>
- Hitzler, R., & Honer, A. (2020). Métodos cualitativos. *Archivos Jurídicas de la UNAM*, 1.
- Isamar. (2012, junio 10). Autores que definen el juego. Obtenido de <https://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>
- Jímenez, F. J. (2012). Análisis estructural y funcional de los juegos deportivos. *Campus Virtual*, 1.
- Linares, E. T., Vilariño, C. S., Villas, M. A., Álvarez-Dardet, S. M., & López, M. J. (2002). El modelo ecológico de Bronfenbrenner como marco teórico de la psicooncología. *Análisis de Psicología*, 47-48.
- Maldonado, C. P. (2017). El rol del docente como favorecedor del desarrollo de la autonomía en los niños de tres años de una I. E. de Miraflores. *Pontificia Universidad Católica del Perú*, 3-4.
- MANUELARAUS. (2017, enero 18). Vygotsky: Principios y conceptos básicos de la teoría del constructivismo social. Obtenido de

<https://educacionparalasolidaridad.com/2017/01/18/vygotsky-principios-y-conceptos-basicos-de-la-teoria-del-constructivismo-social/#:~:text=El%20constructivismo%20de%20Lev%20Vygotsky%20o%20Constructivismo%20Social.&text=Este%20tipo%20de%20modelo%20pone,var>

Moreno, J. H., & Rivas, J. P. (2004). *La praxiología motriz: Fundamentos y aplicaciones*. Indepublicaciones.

Ortiz, A. E. (2016). La conciencia corporal y su influencia en el proceso grafomotor y los problemas de escritura. *Repositorio Unilibre*, 28.

Palacios, D. F. (2017, mayo). Identidad corporal. Obtenido de <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/10292>

Rivero, I. V. (2016). El juego desde los jugadores: Huellas en Huizinga y Caillois. *Universidad Nacional de Río Cuarto*, 59.

Rosado, P. P. (2010, abril). Desarrollo de las capacidades perceptivomotrices en la educación física escolar. Obtenido de [https://m.efdeportes.com/articulo.php?id=39#:~:text=Le%20Boulch%20\(1987\)%20lo%20define,Casta%C3%B1er%20y%20Camerino%2C%201996](https://m.efdeportes.com/articulo.php?id=39#:~:text=Le%20Boulch%20(1987)%20lo%20define,Casta%C3%B1er%20y%20Camerino%2C%201996)

Ruiz, G. R. (2013). La teoría de la experiencia de John Dewey: significación histórica y vigencia en el debate teórico contemporáneo. *Foro de Educación*, 108.

Villalva Buitrago, E. M., & Hincapié Pabón, F. S. (2021). *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para*. Repositorio Unilibre. <http://repository.unilibre.edu.co>

ANEXOS

Planeaciones

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL		
El juego cooperativo: una apuesta metodológica para potenciar la consciencia corporal en la clase de educación física		
Docentes a cargo: Edgar Felipe Gonzalez- Maicol Eduardo Malagon Espinosa		
Tutor: Juan Manuel Villanueva Godoy	Fecha: 21/09/23	Sesión #1
Objetivo general	Forjar la consciencia corporal mediante juegos cooperativos para generar espacios de participación en la clase de educación física, de forma individual y grupal.	
Objetivo específico	Conocer las capacidades y habilidades de los estudiantes, y que ellos mismo se reconozcan y reconozcan al otro, por medio de juegos que los inciten a actuar de forma consciente y cómoda para mostrarse de forma natural ante el grupo.	
Materiales		Cuadernos, lápiz, colores.
Clase #1		
Desarrollo de clase		
Observación de la feria de la salud y los comportamientos tanto de los estudiantes que estaban exponiendo, como la de los estudiantes que participaban como oyentes y asistentes del mismo.		
Se realizará una cartografía corporal con el grado sexto (603), donde a raíz de la feria de la salud que se va a visualizar y en la que se participara como asistentes, pues queremos conocer que percepción tiene cada quien de su corporeidad y que tanta consciencia tienen de sus habilidades y sus capacidades.		
Hablar con los estudiantes buscando una retroalimentación y explicación de su cartografía corporal, de cómo conciben su cuerpo y mediante el cómo toman decisiones a partir de sus habilidades y como esto puede ser tomado de diferentes formas para actuar en diferentes tipos de situaciones de la vida de cada uno.		
Evaluación		

Se evaluará la participación, la resolución de problemas en conjunto y la disposición durante el encuentro, se hará una retroalimentación sobre la clase y lo que se puede evidenciar en la misma.	
Observaciones	Se hablará con el profesor para generar una retroalimentación sobre las observaciones realizadas y sobre la cartografía corporal, aparte se dialogará de lo que estaba trabajando el profesor en la clase de educación física, para así realizar nuestras intervenciones acordes al proyecto en cuestion.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL		
El juego cooperativo: una apuesta metodológica para potenciar la consciencia corporal en la clase de educación física		
Docentes a cargo: Edgar Felipe Gonzalez- Maicol Eduardo Malagon Espinosa		
Tutor: Juan Manuel Villanueva Godoy	Fecha: 28/09/23	Sesión #2
Objetivo general	Forjar la consciencia corporal mediante juegos cooperativos para generar espacios de participación en la clase de educación física, de forma individual y grupal.	
Objetivo especifico	Conocer las capacidades y habilidades de los estudiantes, y que ellos mismo se reconozcan y reconozcan al otro, por medio de juegos que los inciten a actuar de forma consciente y cómoda para mostrarse de forma natural ante el grupo.	
Materiales	Aros, lazos, conos.	
Clase #2		
Desarrollo de clase		
Para comenzar haremos el juego del mundo al revés, el cual consiste en: - Los docentes darán una instrucción especifica en la cual los estudiantes deberán hacer lo contrario, por ejemplo: si el docente dice atrás, ellos tendrán que dar un paso adelante, después se combinaran diferentes mandos para concentrarse en la clase. Este juego se hace para entrar en confianza con el grupo, y que el grupo entre en sintonía con la clase por medio de la concentración que propone el juego.		

Para la siguiente actividad realizaremos una ronda denominada "el cien pies no tiene pies", la cual sirve para separar grupos y se trata de:

Se realizara un círculo y el docente dirá línea por línea la ronda y los estudiantes tendrán que repetirlo en el tono de voz y con los gestos y movimientos que haga el docente.

La ronda es la siguiente: El cien pies no tiene pies, Si los tiene pero no los ve, Cuantos pies tiene el cien pies, y por último se dice él cien pies tiene un numero de pies y se tendrán que formar en grupos con la cantidad de participantes que el profesor diga, así se hará en repetidas ocasiones, hasta formar la cantidad de grupos que se necesiten para la siguiente actividad, en este caso formar 4 grupos de igual cantidad de estudiantes.

Por último, se hará la actividad final que se llama la familia conejo, esta actividad consiste en que los grupos ya previamente separados con la actividad anterior, y elegirán sus roles en los cuales están:

- La mamá
- El papá
- Hij@s-herman@s
- Ti@s
- Prim@s

Cada grupo va a tener un estudiante con los roles establecidos, y se hará uno detrás del otro en fila detrás de un cono en cada esquina de la cancha de micro futbol, la actividad consiste en que el maestro dirá un rol en voz alta para que todos escuchen, y el rol que diga, saldrá corriendo por detrás de la cancha y al llegar a su puesto, tendrán que pasar por debajo de las piernas de los demás, de atrás hacia adelante y llegara al centro de la cancha donde estará un aro, en él se tendrá que parar, el primero en llegar gana punto, en esta actividad haremos diferentes variaciones como que salgan dos o más miembros de la familia, y salgan saltando, caminando, en un pie, etc.

Evaluación

Se evaluará la participación, la resolución de problemas en conjunto y la disposición durante el encuentro, se hará una retroalimentación sobre la clase y lo que se puede evidenciar en la misma.

Observaciones	Durante el transcurso de la clase, nos dimos cuenta que muchos de los estudiantes estuvieron atentos y activos durante los juegos, sin embargo, también hubo quienes no quisieron participar o no se les notaba el interés en ayudar a su equipo, por ello para la próxima sesión buscaremos juegos que generen esa cohesión de grupo y juegos que propicien o incentiven a esa participación de todos.
----------------------	--

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL		
El juego cooperativo: una apuesta metodológica para potenciar la consciencia corporal en la clase de educación física		
Docentes a cargo: Edgar Felipe Gonzalez- Maicol Eduardo Malagon Espinosa		
Tutor: Juan Manuel Villanueva Godoy	Fecha: 05/10/23	Sesión #3

Objetivo general	Forjar la consciencia corporal mediante juegos cooperativos para generar espacios de participación en la clase de educación física, de forma individual y grupal.
Objetivo específico	Conocer las capacidades y habilidades de los estudiantes, y que ellos mismo se reconozcan y reconozcan al otro, por medio de juegos que los inciten a actuar de forma consciente y cómoda para mostrarse de forma natural ante el grupo.
Materiales	Aros, balones, conos.
Clase #3	
Desarrollo de clase	
En esta ocasión se comenzara igual que la clase anterior para que los estudiantes entren en sintoniza con a clase y haremos el juego del mundo al revés, el cual consiste en: - Los docentes darán una instrucción específica en la cual los estudiantes deberán hacer lo contrario, por ejemplo: si el docente dice atrás, ellos tendrán que dar un paso adelante, después se combinaran diferentes mandos para concentrarse en la clase. Este juego se hace para entrar en confianza con el grupo, y que el grupo entre en sintonía con la clase por medio de la concentración que propone el juego.	
A continuación se hace el juego del braco para separar los grupos, en esta dinámica, se dan diferentes comando y señales que deben ser acatadas por los estudiantes para formar grupos, para posteriormente realizar el juego de balón mano, donde se establecen las reglas que se deben tener en cuenta para este juego deportivo, pero se hará con una pelota más grande , y no se hace gol en un arco, si no en un aro, se forman 4 equipos y cada uno se ubica en una esquina de la cancha y entre todos deben anotar gol en la portería que tengan cerca, aqui podremos ver que estrategias y que cooperaciones surgen de varios equipos para lograr el objetivo de hacer punto en otros aros, que es lo que se buscan generar esas cooperación no solo del propio equipo si no alianzas que se puedan hacer para poder dar una solución a la problemática propuesta.	
Propondremos el mismo juego con variaciones dentro del mismo, para buscar esa recursividad y autonomia en la toma de decisiones del grupo que se encuentra jugando en el momento, se hace el mismo juego, pero se agrega una pelota más pequeña, es decir hay dos pelotas para hacer punto, no se podrá hablar durante el juego, y es aqui donde tendrán que crear y utilizar algunas señas o gestos para comunicarse, dentro de esas variaciones deben ir agarrados de la mano con un compañero y no lo pueden soltar, tendrán que recorrer la cancha de diferentes formas, como caminando, en un pie, saltando en ambos pies, etc. Proponemos esas problemáticas para ver la recursividad para la resolución de estas, para terminar este primer momento de conocer al grupo y que el grupo sea capaz de percibir a los demás compañeros y así ir forjando esa consciencia corporal.	
Evaluación	

Se evaluará la participación, la resolución de problemas en conjunto y la disposición durante el encuentro, se hará una retroalimentación sobre la clase y lo que se puede evidenciar en la misma.	
Observaciones	Los estudiantes estuvieron activos y esta vez los que no participaron lo hicieron debido a que el juego fue de su interés y fue asociado al deporte que más practican, durante la reflexión ellos mismos expresaron que no hubo una comunicación entre el equipo y por tanto no pudieron organizarse y buscar o generar estrategias para marcar el gol, por ello para la próxima sesión buscaremos actividades que fomenten más ese dialogo entre grupo.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL		
El juego cooperativo: una apuesta metodológica para potenciar la consciencia corporal en la clase de educación física		
Docentes a cargo: Edgar Felipe Gonzalez- Maicol Eduardo Malagon Espinosa		
Tutor: Juan Manuel Villanueva Godoy	Fecha: 12/10/23	Sesión #4
Objetivo general	Forjar la consciencia corporal mediante juegos cooperativos para generar espacios de participación en la clase de educación física, de forma individual y grupal.	
Objetivo especifico	Proporcionar situaciones en las que los estudiantes deban colaborar para alcanzar objetivos comunes, lo que les permitirá desarrollar habilidades para trabajar en equipo y resolver problemas de manera cooperativa.	
Materiales	Cuerdas	
Clase #4		
Desarrollo de clase		
Para continuar con juegos donde generemos esa intención de participación en la clase, buscamos llamar la atención para que estén inmersos en la clase, y haremos el juego de los vaqueros, que consiste en que todos están en circulo y uno de los dos profesores tocan el hombro de un estudiante y este hará posición de sentadilla y los que están a su derecha e izquierda deben hacer forma de pistola y dispararse, el primero que haga la seña de disparo y diga boom, gana y el que pierde se agachara, así sucesivamente hasta que quede dos participantes, cuando estén los dos últimos, se pondrán de espaldas y darán 10 pasos y a la cuenta de 3 dispararan y el primero que lo haga gana. Este juego busca familiarizarse con las señas y símbolos que existen para realizar diferentes juegos y para llamar la atención de los estudiantes para que queden con una expectativa alta del desarrollo de esta clase.		

Para continuar en la lógica de esta unidad y este momento, realizaremos el juego de conejo, pistola y muro, el cual consiste en formar dos grupos de la misma cantidad de participantes, en donde cada grupo deberá elegir a un líder, estos dos líderes se verán cara a cara dándole la espalda a su grupo, Ellos le señalarán respectivo grupo que movimiento deberán realizar utilizando como medio de comunicación las manos: si le hace la señal con el dedo índice y el anular quiere decir que está señalando las orejas del conejo, si su señal es en forma de pistola tendrán que disparar y decir pum pum, y si la señal es con la mano abierta, tendrán que hacer como una pared extendiendo los brazos arriba. Los coordinadores no podrán mirar al grupo o decirles que movimiento quieren que realice, ganara el equipo que más puntos haga, lo cual se llevara de la siguiente forma: el conejo le gana al muro puesto que lo puede saltar. La pistola mata al conejo, pero no le gana a la pared.

Buscamos con este juego que cada quien interprete esos símbolos que propone este juego dándole un significado a ellos, mediante un líder que propondrá el actuar del grupo.

Desde este segundo momento, en la mayoría de clases se hará una reflexión final donde se comenzarán a evaluar los estudiantes de los criterios planteados para esta misma, y llegaremos a diferentes puntos de retroalimentación de los estudiantes y de los docentes donde se busca que mediante esta reflexión sean capaces de comenzar acercarse a la toma de decisiones bajo presión y de forjar la consciencia corporal propia.

Evaluación

Se evaluará la participación, la resolución de problemas en conjunto y la disposición durante el encuentro, se hará una retroalimentación sobre la clase y lo que se puede evidenciar en la misma.

Observaciones	Los estudiantes en esta ocasión tuvieron que trabajar en equipo y entender esos símbolos para poder participar en el juego, se rescata que la comunicación que tuvieron el día de hoy mejoro en comparación a la última clase que tuvimos con ellos, pro seguiremos ejecutando actividades cooperativas que los lleven a una resolución de problemas y comunicación entre todos.
----------------------	--

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL		
El juego cooperativo: una apuesta metodológica para potenciar la consciencia corporal en la clase de educación física		
Docentes a cargo: Edgar Felipe Gonzalez- Maicol Eduardo Malagon Espinosa		
Tutor: Juan Manuel Villanueva Godoy	Fecha: 19/10/23	Sesión #5
Objetivo general	Forjar la consciencia corporal mediante juegos cooperativos para generar espacios de participación en la clase de educación física, de forma individual y grupal.	

Objetivo específico	Proporcionar situaciones en las que los estudiantes deban colaborar para alcanzar objetivos comunes, lo que les permitirá desarrollar habilidades para trabajar en equipo y resolver problemas de manera cooperativa.
Materiales	Conos y platos
Clase #5	
Desarrollo de clase	
Por programación del profesor y la institución en esta clase se harán pruebas físicas para que se puedan generar notas del periodo, es por eso que haremos suicidios en la cancha de microfútbol, los estudiantes comenzaran a correr en los tres puntos establecidos en la cancha, es decir tocan el primer punto y vuelven a la salida, luego el segundo y vuelven a la salida y por último el tercero y vuelven al punto de inicio.	
Teniendo en cuenta las indicaciones de lo planteado anterior mente no quisimos quedarnos en lo tradicional y propusimos estos mismos relevos pero más entretenidos, formamos tríos e hicimos que entre estos tríos se realizaran estos suicidios, pero saliéndonos de lo tradicional hicimos que la forma de ir a los puntos no fueran solo corriendo si no de diferentes formas para que fuera más propio de hacerse, sin dejar atrás la cooperación y el juego, sin salirnos de nuestra estrategia central en la lógica interna del juego cooperativo, buscamos que hayan esas interacciones tanto con el ambiente en el que se encuentra como en las diferentes problemáticas que se plantean cada vez que el juego cambia de reglas e instrucciones.	
Continuando con las reflexiones al final de la clase, se los estudiantes seguirán en el ejercicio de evaluación con los criterios planteados para esta misma, y llegaremos a diferentes puntos de retroalimentación de los estudiantes y de los docentes donde se busca que mediante esta reflexión sean capaces de comenzar acercarse a la toma de decisiones bajo presión y de forjar la consciencia corporal propia.	
Evaluación	
Se evaluará la participación, la resolución de problemas en conjunto y la disposición durante el encuentro, se hará una retroalimentación sobre la clase y lo que se puede evidenciar en la misma.	
Observaciones	Durante la sesión planteada y debido a la petición del docente a cargo los estudiantes participaron en clase pero a raíz del cansancio se salieron algunos y otros no fueron conscientes de lo que hacían durante la clase realizada, durante la reflexión los estudiantes expusieron su descontento con este tipo de prácticas ya que el docente a cargo las hace muy seguidamente y argumentan que por eso prefieren hablar o hacer algo diferente, por tal motivo para la próxima sesión se plantearan juegos cooperativos que los inciten a estar inmersos en la clase.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL		
El juego cooperativo: una apuesta metodológica para potenciar la consciencia corporal en la clase de educación física		
Docentes a cargo: Edgar Felipe Gonzalez- Maicol Eduardo Malagon Espinosa		
Tutor: Juan Manuel Villanueva Godoy	Fecha: 02/11/23	Sesión #7
Objetivo general	Forjar la consciencia corporal mediante juegos cooperativos para generar espacios de participación en la clase de educación física, de forma individual y grupal.	
Objetivo especifico	El estudiante es capaz de generar estrategias de forma autónoma y grupal, para dar solución a las problemáticas planteadas en el juego cooperativo.	
Materiales	Balones de goma, conos, platos.	
Clase #7		
Desarrollo de clase		
Para comenzar recordaremos la actividad de "el cien pies no tiene pies", la cual sirve para separar grupos y se trata de: Se realizara un círculo y el docente dirá línea por línea la ronda y los estudiantes tendrán que repetirlo en el tono de voz y con los gestos y movimientos que haga el docente. La ronda es la siguiente: El cien pies no tiene pies, Si los tiene pero no los ve, Cuantos pies tiene el cien pies, y por último se dice él cien pies tiene un numero de pies y se tendrán que formar en grupos con la cantidad de participantes que el profesor diga, así se hará en repetidas ocasiones, hasta formar la cantidad de grupos que se necesitan para la siguiente actividad, en este caso formar 4 grupos de igual cantidad de estudiantes.		
En este juego buscamos que cada grupo pueda ser capaz de realizar tareas entre ellos para después realizar la misma tarea con los demás grupos en conjunto, este juego lo denominamos juego de parques, y consiste en que hay cuatro grupos en circulo y como primer momento cada grupo tiene una pelota y hace lanzamientos con diferentes variantes entre los integrantes del grupo, es decir, con las os manos, solo con una mano, con el pie, con la cabeza, entre otros, deben hacer cierta cantidad de pases entre ellos, al completar este primer momento, seguido a este, lo que deben hacer es hacer mínimo 6 pases cada grupo y lanzar el balón al grupo que tienen a la derecha, y el grupo del lado debe recibir el balón sin dejarlo caer, y hacer los mismos 6 toques y pasarlo, cada balón debe llegar al grupo de origen, es aqui donde están implícitas las estrategias que deben crear para lograr esta tarea con éxito y hacer que le llegue el balón al siguiente grupo al mismo tiempo que le llega a los demás, debe haber una voz de mando que es la que en cada grupo habla para pasar el balón a los compañeros, desde aqui vemos la toma de decisiones de quien pasa el balón y como lo pasa, y como crean diferentes mando y voces para lograrlo.		

Continuando con las reflexiones al final de la clase, se los estudiantes seguirán en el ejercicio de evaluación con los criterios planteados para esta misma, y llegaremos a diferentes puntos de retroalimentación de los estudiantes y de los docentes donde se busca que mediante esta reflexión sean capaces de comenzar acercarse a la toma de decisiones bajo presión y de forjar la consciencia corporal propia.

Evaluación

Se evaluará la participación, la resolución de problemas en conjunto y la disposición durante el encuentro, se hará una retroalimentación sobre la clase y lo que se puede evidenciar en la misma.

Observaciones

El trabajo en equipo que pudimos apreciar el día de hoy fue de cierta manera gratificante pues no solo se comunicaron, sino que buscaron estrategias para poder llegar a una solución entre todos, esto nos hace pensar que estamos acercándonos a esa consciencia corporal de la clase de educación física.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

El juego cooperativo: una apuesta metodológica para potenciar la consciencia corporal en la clase de educación física

Docentes a cargo: Edgar Felipe Gonzalez- Maicol Eduardo Malagon Espinosa

Tutor: Juan Manuel Villanueva Godoy

Fecha: 09/11/23

Sesión #8

Objetivo general

Forjar la consciencia corporal mediante juegos cooperativos para generar espacios de participación en la clase de educación física, de forma individual y grupal.

Objetivo específico

El estudiante es capaz de generar estrategias de forma autónoma y grupal, para dar solución a las problemáticas planteadas en el juego cooperativo.

Materiales

Balones de goma, conos, aros, platos

Clase #8

Desarrollo de clase

Para comenzar haremos el juego del mundo al revés, el cual consiste en:

- Los docentes darán una instrucción específica en la cual los estudiantes deberán hacer lo contrario, por ejemplo: si el docente dice atrás, ellos tendrán que dar un paso adelante, después se combinarán diferentes mandos para concentrarse en la clase.

Este juego se hace para entrar en confianza con el grupo, y que el grupo entre en sintonía con la clase por medio de la concentración que propone el juego.

Realizamos el juego conocido como quemados, que consiste en que dos grupos a conveniencia y decisión del grupo previamente formados, deben ponchar al contrincante sin pasar su mitad de cancha y sin ponchar en la cara, teniendo en cuenta el cuidado de los demás, el primero que quede sin jugadores gana, si se agarra el balón sin dejarlo caer, sale el que lo lanzo y entra un contrincante, pues desde aquí propusimos este juego con algunas reglas específicas, como por ejemplo se debían hacer más de dos pases para poder ponchar al contrincante, si rebota en el piso y le pega al contrincante queda eliminado, no se puede hablar entre el equipo, solo las mujeres pueden ponchar, entre otras más, pues proponemos una problemática con algo diferente a lo convencional y mediante la autonomía y honestidad de cada estudiante se van resolviendo problemáticas para ganar en el juego.

Continuando con las reflexiones al final de la clase, se los estudiantes seguirán en el ejercicio de evaluación con los criterios planteados para esta misma, y llegaremos a diferentes puntos de retroalimentación de los estudiantes y de los docentes donde se busca que mediante esta reflexión sean capaces de comenzar acercarse a la toma de decisiones bajo presión y de forjar la consciencia corporal propia.

Evaluación

Se evaluará la participación, la resolución de problemas en conjunto y la disposición durante el encuentro, se hará una retroalimentación sobre la clase y lo que se puede evidenciar en la misma.

Observaciones	El día de hoy los estudiantes buscaron diferentes maneras de obtener la victoria para su equipo y pudimos observar cómo los estudiantes se sumergieron en la clase y optaron por comunicarse entre ellos para así poder generar estrategias que hicieran perder al otro equipo, para la próxima sesión propondremos juegos cooperativos que requieran más estrategias y resolución de problemas.
----------------------	--

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL		
El juego cooperativo: una apuesta metodológica para potenciar la consciencia corporal en la clase de educación física		
Docentes a cargo: Edgar Felipe Gonzalez- Maicol Eduardo Malagon Espinosa		
Tutor: Juan Manuel Villanueva Godoy	Fecha: 19/02/24	Sesión #9
Objetivo general	Forjar la consciencia corporal mediante juegos cooperativos para generar espacios de participación en la clase de educación física, de forma individual y grupal.	
Objetivo específico	El estudiante es capaz de generar estrategias de forma autónoma y grupal, para dar solución a las problemáticas planteadas en el juego cooperativo.	
Materiales		Balones de goma, conos, aros, platos

Clase #9	
Desarrollo de clase	
Para continuar con juegos donde generemos esa intención de participación en la clase, buscamos llamar la atención para que estén inmersos en la clase, y haremos el juego de los vaqueros, que consiste en que todos están en círculo y uno de los dos profesores tocan el hombro de un estudiante y este hará posición de sentadilla y los que están a su derecha e izquierda deben hacer forma de pistola y dispararse, el primero que haga la seña de disparo y diga boom, gana y el que pierde se agachara, así sucesivamente hasta que quede dos participantes, cuando están los dos últimos, se pondrán de espaldas y darán 10 pasos y a la cuenta de 3 dispararan y el primero que lo haga gana. Este juego busca familiarizarse con las señas y símbolos que existen para realizar diferentes juegos y para llamar la atención de los estudiantes para que queden con una expectativa alta del desarrollo de esta clase.	
Como debemos separar dos grupos de la misma cantidad de estudiantes para la siguiente actividad haremos la actividad de "el cien pies no tiene pies", la cual sirve para separar grupos y se trata de: Se realizara un círculo y el docente dirá línea por línea la ronda y los estudiantes tendrán que repetirlo en el tono de voz y con los gestos y movimientos que haga el docente. La ronda es la siguiente: El cien pies no tiene pies, Si los tiene pero no los ve, Cuantos pies tiene el cien pies, y por último se dice él cien pies tiene un numero de pies y se tendrán que formar en grupos con la cantidad de participantes que el profesor diga, así se hará en repetidas ocasiones, hasta formar la cantidad de grupos que se necesiten para la siguiente actividad, en este caso formar 4 grupos de igual cantidad de estudiantes.	
Ya previamente separados dos grupos en la actividad anterior, se propone jugar kickball, un juego muy parecido al baseball, con las mismas reglas, lo único que cambia es que se debe patear el balón, para hacerlo más difícil y poner una problemática el balón es de goma, pues este balón no llega muy lejos, cada equipo debe crear una estrategia para ganar, y se deben tomar decisiones para ver quien patea, y quienes se paran en las bases para ponchar a los rivales, deben complementarse muy bien en el grupo y generar situaciones motrices que los hagan ser conscientes de sí mismos y de los demás, se deben crear señas y gestos que sean coherentes y entendibles entre ellos para que no les adivinen su estrategia.	
Evaluación	
Se evaluará la participación, la resolución de problemas en conjunto y la disposición durante el encuentro, se hará una retroalimentación sobre la clase y lo que se puede evidenciar en la misma.	
Observaciones	Los estudiantes durante la reflexión que se hizo expresaron que en esta clase propuesta no se escucharon, no idearon estrategias para poder ganar una partida, hubo un grupo que genero dialogo y el otro no, por ello los estudiantes se autoevaluaron asumiendo su actuar durante la clase.

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL		
El juego cooperativo: una apuesta metodológica para potenciar la consciencia corporal en la clase de educación física		
Docentes a cargo: Edgar Felipe Gonzalez- Maicol Eduardo Malagon Espinosa		
Tutor: Juan Manuel Villanueva Godoy	fecha: 26 /02/24	Sesión #10
Objetivo general	Forjar la consciencia corporal mediante juegos cooperativos para generar espacios de participación en la clase de educación física, de forma individual y grupal.	
Objetivo especifico	El estudiante se cuestiona y es consciente de su actuar frente a la situación planteada, tomando decisiones y participando activamente en la clase de educación física.	
Materiales	Aros, conos, platillos, balones	
Clase #10		
Desarrollo de clase		
Iniciamos con el juego tortuga el cual el grupo se divide por parejas, a cada pareja se le entrega un platillo el cual será puesto en el suelo, cada pareja estará frente a frente y según las indicaciones del docente harán los movimientos propuestos por el mismo, ejemplo: atrás, abajo, derecha izquierda, etc. cuando el docente diga la palabra tortuga el estudiante tendrá que agarrar el platillo, gana el que primero coja 5 veces el platillo. una vez terminado todo el grupo se ubicarán en dos columnas viéndose cara a cara con su pareja y continua la dinámica del platillo Este juego se hace para entrar en confianza con el grupo, y que el grupo entre en sintonía con la clase por medio de la concentración que propone el juego.		
Para la siguiente actividad el grupo se dividirá en cuatro grupos, el docente creara una fila con los aros, conos y platillos y explicara como deben pasar estos objetos, ejemplo: deberán pasar cambiando y el pie derecho será el que pase por cada obstáculo es decir, primero el pie derecho tendrá que pasar por dentro del aro, el pie derecho pasara por encima de los conos y por encima de los platillos, luego se devolverá de la misma manera, des pues pasaras trotando y corriendo siguiendo la misma dinámica, por ultimo repetirán el mismo trayecto pero con la pierna contraria.		
Por último, cada grupo deberá proponer una manera de pasar los obstáculos utilizando un balón y su cuerpo, una vez ideada la manera en realizar el ejercicio todo el grupo dirigirá su ejercicio a los demás grupos hasta que todos los 4 grupos hayan mostrado su propuesta ante la actividad.		
Evaluación		

Se evaluará la participación, una autoevaluación sobre sus capacidades y una coevaluación de sus compañeros, se hará una retroalimentación sobre la clase y lo que se puede evidenciar en la misma.	
Observaciones	Los estudiantes hoy propusieron diferentes maneras de ejecutar un circuito con los materiales que tenían y entre ellos mismos se comunicaron y buscaron formas de resolver esos circuitos que sus compañeros proponían, sin embargo, creemos que el proceso de escucha aún se debe trabajar más.

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL		
El juego cooperativo: una apuesta metodológica para potenciar la consciencia corporal en la clase de educación física		
Docentes a cargo: Edgar Felipe Gonzalez- Maicol Eduardo Malagon Espinosa		
Tutor: Juan Manuel Villanueva Godoy	Fecha: 04/03/24	Sesión #11
Objetivo general	Forjar la consciencia corporal mediante juegos cooperativos para generar espacios de participación en la clase de educación física, de forma individual y grupal.	
Objetivo especifico	El estudiante se cuestiona y es consciente de su actuar frente a la situación planteada, tomando decisiones y participando activamente en la clase de educación física.	
Materiales	Pañitos Bastones 30 Estacas 2 Lazos 20 Platillos 12 Vendas	
Clase #11		
Desarrollo de clase		
Para esta clase se iniciara con el juego paños al aire, el grupo formara un círculo pequeño, cada estudiante tendrá un pañuelo, y lo lanzaran al aire con la indicación del docente, pero tomaran el pañuelo de su compañero del lado derecho y cambiaran la dirección si el docente lo indica, el circulo se hará cada vez más grande o pequeño según la indicación del docente. Este juego se hace para entrar en confianza con el grupo, y que el grupo entre en sintonía con la clase por medio de la concentración que propone el juego.		

El grupo se divide en 2, con la dinámica del barco, cuando ya están los grupos asignados se les planteara un circuito comenzando con el juego de la oruga, el cual consiste en que cada integrante del grupo va a estar de espaldas al otro (tipo fila), y se van a agachar, tendrán que tomar el pie del compañero de atrás y avanzar de tal forma que todos sean una sola "Oruga".

Al terminar el espacio que tienen que recorrer de esta forma, llegaran a realizar un puente con bastones, solo cuatro o seis personas sostendrán los bastones y los demás deberán pasar pisando los bastones que se hará en forma de puente teniendo el cuidado uno de los otros.

Cuando ya todos pasen, agarraran cuerdas y las usaran de forma elevada para que un compañero se suba en ellas, y haga forma de Superman, la persona que sea Superman tendrá los ojos vendados y deberá ir recogiendo los platillos que van a estar esparcidos en el lugar.

Para terminar cada equipo agarrara un bastón largo que va a estar ya listo para usar y tendrán que hacer una carrera donde se acomodaran a lo largo del bastón y deberán darle la vuelta a una estaca. Se hará la aclaración de que cada uno debe ser consciente y cuidadoso con los otros, pues al agarrar velocidad pueden hacer que un compañero se caiga.

Por último, se reunirán los dos grupos y deberán transportar una esfera hasta la meta fijada por los docentes tendrán que usar los bastones para transportar la esfera, sin embargo, la esfera no puede tocar el suelo ni reposar sobre los bastones.

Evaluación

Se evaluará la participación, la resolución de problemas en conjunto y la disposición durante el encuentro, se hará una retroalimentación sobre la clase y lo que se puede evidenciar en la misma.

Observaciones

Los estudiantes al hacer su autoevaluación de clase, percibieron que no todos participaron y que algunos no estuvieron concentrados en algunos juegos, como en el del barco, pues no estuvieron pendientes de las indicaciones y al darlas quedaban perdidos, por otro lado en el circuito no se escucharon unos a otros, por ende las ideas que se plantearon al momento de hacerlas, no se ejecutaron de la mejor forma, pues buscaban la forma de resolver las problemáticas en la euforia del juego y actuaban de una manera diferente a la que debían, es por ello que se buscara para la próxima sesión hacer juegos cooperativos que lleven a la cohesión del grupo y a la toma de decisiones escuchando las ideas de los demás.

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL		
El juego cooperativo: una apuesta metodológica para potenciar la consciencia corporal en la clase de educación física		
Docentes a cargo: Edgar Felipe Gonzalez- Maicol Eduardo Malagon Espinosa		
Tutor: Juan Manuel Villanueva Godoy	fecha: 11 /03/24	Sesión #12
Objetivo general	Forjar la consciencia corporal mediante juegos cooperativos para generar espacios de participación en la clase de educación física, de forma individual y grupal.	
Objetivo específico	El estudiante se cuestiona y es consciente de su actuar frente a la situación planteada, tomando decisiones y participando activamente en la clase de educación física.	
Materiales		Aros, conos, platillos, cuerdas
Clase #12		
Desarrollo de clase		
Para afianzar lazos de grupo y tomar en cuenta la consciencia corporal, propia y del otro, se hará el juego llamado "La línea de la vida", en este utilizamos el lazo y lo cruzamos a lo largo, a una altura considerable para todos los estudiantes, la idea de este juego es que todos los participantes deben cruzar de un lado a otro por encima del lazo, los estudiantes deben crear una estrategia para que todos y todas crucen sin hacerse daño, cuidando del otro tanto como cuidándose a si mismo de no lastimarse.		
Continuando con el objetivo de la clase, desarrollaremos el juego denominado "Las islas", en este seguimos con la lógica del trabajo en grupo con todo el salón, y para estos usaremos los aros y el lazo, con el lazo haremos un cuadrado grande y daremos la instrucción de hacer una estrategia para que con los aros que son 6 o 7 y se representan como islas, pasen de extremo a extremo del cuadro, con la condición de que cada aro que es una isla, puede ser pisado máximo do veces por todo el grupo, es así que deberán buscar la forma de pasar todos al otro extremo del cuadrado con estas condiciones.		
Para finalizar jugaremos "El barco", este consiste en que con la cuerda se hará una forma de barco y este se ira cerrando a medida que va avanzando el tiempo, la idea del juego es que nadie salga del barco, pues si sale uno, todos se hunden, continuando con el objetivo de la clase, todos deben trabajar en conjunto para que nadie salga del barco por más pequeño que sea y así todos puedan ganar.		
Evaluación		
Se evaluará la participación, una autoevaluación sobre sus capacidades y una coevaluación de sus compañeros, se hará una retroalimentación sobre la clase y lo que se puede evidenciar en la misma.		
Observaciones	En comparación a las primeras clases, pudimos notar que los estudiantes se comunican mejor entre ellos, participan de la clase	

	y estan inmersos en la misma, crearon diferentes estrategias para resolver las problemáticas planteadas e incluso realizaron una lluvia de ideas para tener más opciones de resolver la problemática, creemos que esa consciencia corporal a la cual queríamos acercarnos se fue viendo poco a poco en las diferentes sesiones de clase que se propusieron
--	--

Fotos de la implementación







