

**LAS RELACIONES DE DOMINACIÓN SIMBÓLICAS EXISTENTES EN LA
CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA.**

**Autores: Edinson López González.
Luis Gustavo Rincón Castillo.
Johan Camilo Suaza Castro.
Julián Andrés Bonilla Pérez.**

Tutor: M.g Jorge Alberto Lloreda Currea

**Universidad Pedagógica Nacional, Licenciatura en Educación Física, Bogotá D.C
Colombia**

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL - FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA
IX SEMESTRE, PROPUESTA PCP X SEMESTRE

**LAS RELACIONES DE DOMINACIÓN SIMBÓLICAS EXISTENTES EN LA
CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA.**

Johan Camilo Suaza Castro.
Edinson López González.
Luis Gustavo Rincón Castillo.
Julián Andrés Bonilla Pérez.

El labrador y el artesano, a pesar de ser sirvientes de su amo, cumplen con su obligación cuando hacen lo que se les pide. Pero el tirano ve a aquellos que lo rodean como si estuvieran rogando y pidiendo sus favores; y éstos deben hacer no sólo lo que él les ordena, sino que deben pensar lo que él quiere que piensen, y la mayoría de las veces también darle satisfacción y hasta adelantarse a sus pensamientos. No basta con obedecerle, ellos también deben agradecerle; deben hostigar, torturar, qué digo, matar en servicio suyo; y (...) deben renunciar a sus gustos por los gustos de Él, violentar sus inclinaciones y deshacerse de su propio temperamento natural. Deben observar atentamente sus palabras, su voz, sus ojos y hasta sus cabezadas de sueño. No deben tener ojos, pies, ni manos, sino que deben estar COMPLETAMENTE alertas, espiando su voluntad y descubriendo sus pensamientos. ¿Ésta es una vida feliz? Más aún, ¿merece esto llamarse vida?
Estienne de la Boetie, un discurso sobre la servidumbre voluntaria.

Dedicatoria.

Dado a las circunstancias o mejor al momento es hora de agradecer a todos los partícipes que hicieron realidad este proyecto y más que eso el proyecto de formación, los docentes que me brindaron el conocimiento y las herramientas de aprendizaje durante todo el proceso, a mis compañeros que más que eso brindaron amistad y buenos momentos, a los espacios que se dieron para poder lograr este objetivo, este primer paso para lograr un título universitario. A los colegios que me abrieron las puertas y me mostraron como es de gratificante la labor docente, y más que eso a el grupo de docentes que me abrieron la mirada más allá de la pedagogía sino aprender la diversidad que se puede llegar a tener en un grupo de clase, el amor y la dedicación que se debe tener para ejercer esta bonita labor.

Johan Camilo Suaza Castro

A mí amada familia, por su acompañamiento, esfuerzo y apoyo en cada momento de este proceso, por enseñarme que el amor es la fuerza que nos lleva a revivir cuando sentimos morir. A Jerónimo por ser mi inspiración y fortaleza, por tomar mi mano para levantarme y enseñarme que siempre tendremos motivos para sonreír. Y a ti, amado padre que hoy brillas desde el cielo, gracias por dejar en mí una huella imborrable, por ser la luz que me da calor aún en mis días más fríos, y alumbrar mi camino, aunque el panorama sea nublado y oscuro. Eres y serás siempre luz, calor y vida; en palabras de Galeano, una estrella, pues "ser estrella es nacer, vivir y no existir apenas".

Luis Gustavo Rincón Castillo

Ante todo quiero agradecerle a Dios por la oportunidad que me brindó de poder estudiar y llegar hasta este punto, además Quiero agradecer a mi madre por todo el apoyo porque sin ella este proceso no hubiera sido posible, por sus consejos, amor y tiempo, porque no ha sido fácil más por las circunstancias de esta pandemia que nos llevó a confinarnos, también a mis compañeros de trabajo por los consejos apoyo y guiarme en este trabajo, y por último a mi escuela y mi familia que me formaron y llevaron a convertirme en la persona que soy.

Julián Andrés Bonilla Pérez

Muchos seres humanos contribuyeron en este proceso, por una parte, mi compañera de vida y mi reina hermosa Anthonella nuestra hija a quienes amo profundamente, con nobleza y generosidad en situaciones donde se requirió fortaleza estuvieron a mi lado. A mi progenitora por darme la vida, por su sabiduría, amor y templanza, mi padre y mis hermanos por ser parte importante de mi existencia, los docentes y compañeros de formación que contribuyeron con su saber y compañía a finalizar este proceso que es un escalón más en mi proyecto de vida. Por último, a la vida que me permitió ingresar a la Universidad Pedagógica Nacional y cumplir uno de mis más grandes propósitos ser docente.

Edinson López González

Agradecimientos

A los docentes tanto del ciclo de fundamentación como de profundización I Y II que marcaron nuestro paso por la Universidad Pedagógica Nacional, en especial al profesor Jorge Lloreda que sin su apoyo como tutor de este proyecto no hubiese sido posible la elaboración de este PCP, también a la maestra Karina Quitian por esa paciencia y pertinencia al momento de buscar sus conocimientos para darle forma a este documento. Losa llevaros por siempre en nuestros corazones y pensamientos.

Agradecer a este grupo de trabajo que unió las virtudes y fortalezas de cada uno, darle un fuerte abrazo al compañero Luis Rincón por la pronta partida de su ser querido, de igual forma al profesor Jorge Lloreda por la repentina partida de sus seres amados, será muy difícil olvidar este proceso formativo marcado por una pandemia mundial que nos confino he hizo que repensáramos nuestras existencias y el papel que cada uno cumple en el paso de la vida.

Ojalá tomemos conciencia del cuidado de nuestra madre naturaleza, que valoremos la tierra como dadora de nuestros alimentos y pensemos más en la otredad y no le demos tanta importancia a nuestra mismidad que nos vuelve egocentristas y narcisistas, donde el mundo del consume nos consume y nos dejamos dominar por un mundo arrodillado a la inmediatez y el hiperconsumo tecnológico que nos limita y no nos permite valorar lo verdaderamente importante los seres humanos y sus historias.

Grupo PCP Relaciones de Dominación Simbólica

Tabla de Contenido

Tabla de contenido

Dedicatoria	3
Agradecimientos	5
Introducción	9
Justificación	12
Caracterización contextual	16
Observación de la problemática (diagnóstico inicial)	19
Antecedentes	24
Referentes conceptuales.....	24
Internacional.....	28
Nacional.....	30
Local.....	34
Marco legal.....	43
Internacional.....	44
Nacional.....	47
Local.....	52
Configuración del ser humano a formar.....	56
Socio constructivismo dialogante en la didáctica de la educación física.....	80
Sociomotricidad lúdica desde la experiencia en el juego popular	88
Currículo en la educación física hacia un ser humano recíproco-dialogante.....	95
Formato ficha de planeaciones sesiones de clase	103
Formato ficha diario de campo	104
Juegos con material reciclable	105
Reflexión de la dominación en tiempos contemporáneos	190
Análisis de la experiencia	193
Bibliografía.....	200

Lista de Tablas

Lista de tablas

Tabla 1. Cuadro Antecedentes	38
Tabla 2. Cuadro de resumen marco legal	54
Tabla 3. Macrodiseño	101
Tabla 4. Planeación 1 (generales).....	107
Tabla 5. Planeación 2 (generales).....	109
Tabla 6. Planeación 3 (generales).....	111
Tabla 7. Diario de campo 1 (generales).....	114
Tabla 8. Planeación práctica 3 (quinto grado).....	115
Tabla 9. Diario de campo 3 (quinto grado)	118
Tabla 10. Planeación práctica 4 (quinto grado).....	120
Tabla 11. Diario de campo 4 (quinto grado)	124
Tabla 12. Planeación virtual 2 (quinto grado).....	126
Tabla 13. Diario de campo virtual 2 (quinto grado).....	129
Tabla 14. Planeación virtual 5 (quinto grado).....	130
Tabla 15. Diario de campo virtual 5 (quinto grado).....	133
Tabla 16. Planeación práctica 5 (quinto grado).....	134
Tabla 17. Diario de campo práctica 5 (quinto grado).....	137
Tabla 18. Planeación 1 Unidad 1 (sexto grado)	140
Tabla 19. Planeación 2 Unidad 1 (sexto grado)	142
Tabla 20. Planeación 3 Unidad 2 (sexto grado)	144
Tabla 21. Diario de campo 3 (sexto grado)	146
Tabla 22. Planeación 4 Unidad 2 (sexto grado)	147
Tabla 23. Diario de campo 4 (sexto grado)	150
Tabla 24. Planeación 5 Unidad 2 (sexto grado)	151
Tabla 25. Diario de campo 5 (sexto grado)	153
Tabla 26. Planeación 6 Unidad 2 (sexto grado)	154
Tabla 27. Diario de campo 6 (sexto grado)	156
Tabla 28. Planeación 7 Unidad 2 (sexto grado)	157
Tabla 29. Diario de campo 7 (sexto grado)	160
Tabla 30. Planeación 8 Unidad 2 (sexto grado)	161
Tabla 31. Diario de campo 8 (sexto grado)	163
Tabla 32. Planeación práctica 1 conjunta Unidad 3 (quinto y sexto grado).....	164
Tabla 33. Diario de campo práctica conjunta 1 Unidad 3 (quinto y sexto grado).....	167
Tabla 34. Planeación práctica 2 conjunta Unidad 3 (quinto y sexto grado).....	169
Tabla 35. Diario de campo práctica conjunta 2 Unidad 3 (quinto y sexto grado).....	171
Tabla 36. Planeación presencial conjunta 3 Unidad 3 (quinto y sexto grado)	174
Tabla 37. Diario de campo práctica conjunta 3 Unidad 3 (quinto y sexto grado).....	177
Tabla 38. Planeación presencial conjunta 4 Unidad 3 (quinto y sexto grado)	179
Tabla 39. Diario de campo práctica conjunta 4 Unidad 3 (quinto y sexto grado)	181
Tabla 40. Rejilla de observación evaluación Unidad 3	182

Tabla de gráficos

Tabla de gráficos

Grafico 1. Encuesta Institución Académica La Portada	22
Grafico 2. Tabulación preguntas No. 2 encuesta Institución Académica La Portada	22
Grafico 3. Tabulación preguntas No. 3 encuesta Institución Académica La Portada	23
Grafico 4. Resultados ítems de valores	185
Grafico 5. Resultados ítems de saberes	186
Grafico 6. Resultados ítems de habilidades	186
Grafico 7. Resultados ítems de corporeidad	187

Tabla de imágenes

Tabla de imágenes

Imagen 1. Google mapas, 2020	19
Imagen 2. Encuesta. Diagnóstico Colegio la Portada Grados 5 y 6	21
Imagen 3. Foto tomada por integrantes del proyecto.....	100
Imagen 4. Formato de planeación.....	103
Imagen 5. Formato diario de campo	104
Imagen 6. Cartilla del reciclaje al juego en tiempos de aislamiento.....	105
Imagen 7. Foto tomada por integrantes del proyecto	107
Imagen 8. Juegos populares modificados plataforma Clasroom	187
Imagen 9. Encuestas diagnostico final	188
Imagen 10. Encuestas diagnostico final	189

Introducción

La construcción de la presente propuesta curricular particular (PCP) está encaminada hacia un propósito que nos lleva a analizar cómo el desarrollo humano parte desde la presencia del otro, en donde el saber-ser, saber-hacer y saber-saber en parte importante de la praxis pedagógica del docente de educación física, se cuestiona cuáles han sido las correlaciones que emergen desde la escuela y cómo estas nos llevan a nuevas formas de interpretar la enseñanza dentro del espacio académico y a su vez del espacio de educación física.

El mecanismo que se utiliza para la intervención, es la observación participativa que se está realizando en el Instituto académico la Portada, la cual conlleva explícitamente a preguntarnos sobre las relaciones de dominación simbólicas desde el lenguaje y lo corporal que emergen entre los educandos en la clase de EF. Entendiendo que dicho análisis se realiza particularmente en los grados 5 y 6, en los cuales es posible analizar la interacción en las situaciones que se presentan durante la clase, teniendo en cuenta el nuevo contexto de virtualidad que se presenta con el fin de solventar las necesidades educativas que se han generado debido a la pandemia del covid-19.

El recorrido en la licenciatura en educación física ha dejado entrever que este espacio académico en algunas ocasiones desencadena problemáticas que producen en los educandos experiencias con respecto a agresiones físicas, verbales y psicológicas, reprimiendo los cuerpos y no dejando que actúen libremente, espacios similares en los que se deja entrever cierta dominación producto de las relaciones sociales, construidas desde instituciones como la familia, la escuela, la iglesia, el ejército, el estado, entre otros espacios que intervienen en la configuración de las mismas, es interesante observar las correlaciones que se presentan en una institución como la escuela particularmente entre estudiantes. Siguiendo a Bourdieu “Estos lugares de elaboración y de imposición de principios de dominación que se practican en el interior del más privado de los universos” (2000 p.15).

Es importante fijar en cómo y de qué manera durante la clase de EF, aparecen las relaciones de fuerza en tanto que estas son implícitas, y fluctúan entre estudiantes y son representadas

por sistemas que emergen de las capacidades de cada individuo, es decir, si nos enfrentamos a estudiantes que poseen mayor capacidad tanto física como cognitiva estas pueden llevar a causas las cuales conducen a efectos que podrían llegar a emerger en relaciones de dominación, que provocarían que algunos educandos se sientan inferiores y no participen de manera activa en las actividades propuestas para la clase.

Es una preocupación permanente pensar que las estructuras objetivas ya enmarcadas desde aspectos sociales son responsables de las divisiones que desde las relaciones humanas conllevan a diferenciar aspectos tales como la condición física, las habilidades, destrezas y capacidades cognitivas, además estas molestias pueden afectar los espacios en la escolaridad ya que son producto de la utilización del poder en distintas manifestaciones de un estudiante dominante a otro dominado, esto genera depresión, tristeza y perturbación a las víctimas que muchas veces terminan en la autoagresión o propiciando que el estudiante no participe activamente en la clase y alejándose de una posible solución.

No se puede dejar de lado que la dominación simbólica presentada en situaciones comunes como una simple competición deportiva crea formas de poder y discriminación tales como privilegiar a los más "capaces" fomentando la división entre dos fuerzas que al final conducen a situaciones que generan cierta subordinación de los no participantes y así se van quebrantando las correlaciones entre educandos.

Al pensar los componentes que se entrelazan en la construcción de esta propuesta, se observa sin duda alguna que es un reto importante en tanto las relaciones de dominación juegan un papel dentro de la sociedad, es así como asumimos este desafío de proponer elementos de los juegos populares que serán modificados para hacer de la educación física un espacio que entre cruce la corporeidad, corporalidad y el diálogo. Por ello utilizamos estrategias didácticas y pedagógicas que permiten reconocer un trabajo recíproco y minimizar esta problemática escolar.

El propósito es generar alternativas desde nuestro campo del saber en la planificación para las prácticas corporales, las cuales permitan evidenciar y resolver los conflictos constituyentes de las relaciones de dominación presentes en la clase de educación física que repercuten y alteran el aprendizaje de los estudiantes en aspectos relacionales, cognitivos y motrices.

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente. (Molano, 2015 p. 154) citando a (Huizinga, 1987 p. 43).

A partir de las observaciones realizadas en cuarto, quinto, sexto y séptimo semestre se logró evidenciar que existen relaciones de poder entre pares dentro de la clase de educación física, dado que por diferentes motivos los estudiantes se agreden física, verbal, psicológica y simbólicamente. Pero principalmente estos se presentan ya que la clase esta mediada por actividades que marcan de cierta manera las diferencias entre estos mismos, debido a que los temas que se tratan tienen que ver con la competencia individualidad y demandan habilidades que no todos los educandos presentan en el momento de realizar la clase.

De acuerdo con lo anterior vemos como una oportunidad trabajar los juegos populares modificados, en tanto que estos permiten la interacción entre educandos dejando de lado la competencia y el individualismo, para pasar a hacer una introspección de sus propias habilidades, destrezas y capacidades, además de reconocer la de sus compañeros y generar aprendizajes recíprocos en espacios de sana convivencia.

Justificación

La educación Física como una disciplina dentro de la pedagogía, muestra signos que van más allá del simple aprendizaje mecanicista e instrumental. Al hablar de las relaciones que se ejercen dentro de un espacio de formación entre estudiantes, y como esta pone su atención en las relaciones de dominación que se ejercen desde lo corporal, lo cognitivo y lo psicológico. Siguiendo a Foucault (2002, p. 158) "La Mettrie es a la vez una reducción materialista del alma y una teoría general de la educación, en el centro de las cuales domina la noción de "docilidad" que une el cuerpo analizable con el cuerpo manipulable". De la anterior afirmación se puede decir que al ejercer una relación de poder frente al cuerpo determina una relación de dominación que emerge del esquema de docilidad que socialmente se ha normalizado.

El anterior esquema se ha analizado y observado en la interacción entre los estudiantes participes en la clase de educación física, ya que en estas manifestaciones de convivencia se logran reconocer dos tipos de vínculos, el primero y al cual se pretende alcanzar desde la mediación con los juegos populares modificados es el vínculo positivo, aquí los sujetos comparten en armonía de una relación horizontal donde el dialogo es la herramienta primordial a utilizar; el segundo denominado como vinculo negativo, pues son aquellas situaciones que se presentan entre estudiantes con igualdad de derechos, pero uno de estos opta por implementar un poder otorgado a sí mismo, como por ejemplo el tamaño de su cuerpo, para proporcionar por medio de prácticas corporales violentas el sometimiento, la dominación y la búsqueda de obediencia del "cuerpo dócil"(Foucault, p.125) de su compañero.

"A estos métodos que permiten el control minucioso de las operaciones del cuerpo, que garantizan la sujeción constante de sus fuerzas y les imponen una relación de docilidad-utilidad es a lo que se puede llamar "disciplinas"" Foucault, p. 159. 2002). Por lo anterior, las relaciones de poder en este sentido tienden a convertirse en estados de dominación, entendiendo que la víctima es sometida a distintas fuerzas por parte del que ejerce el poder, ahora bien, son varias las situaciones cotidianas de socialización presentadas en las clases de

educación física donde se violenta el derecho a la libre expresión de uno o varios estudiantes, por parte de uno o más de sus pares que cumplen el rol de dominantes.

El concepto de las relaciones de dominación lleva a preguntarse qué variables sociales, políticas y culturales emergen dentro de la escolaridad; estas conducen a interpretar los múltiples factores que se presentan en la interacción entre pares estudiantiles, reconociendo que es una visión previa de lo que depara en la observación, es allí donde se inicia una reflexión sistemática de las estructuras relacionales y convivenciales que se pueden dar en la clase de educación física.

Aunque la clase de educación física es un espacio que en gran medida aporta motivación y desarrollo físico a los participantes, es también en sus prácticas corporales observadas desde experiencias previas en semestres anteriores, un generador en algunos sujetos con problemas de exclusión y alejamiento de las diferentes actividades o ejercicios que se plantea dentro de la clase; producto de esta dominación en este contexto es el poco interés frente a la realización de las actividades, pues se halla sujeta a una construcción en el desarrollo de la personalidad y aleja cada vez más a la persona del trabajo cognitivo motor.

Por lo anterior como futuros docentes es necesario repensar nuevos procesos pedagógicos que busquen la interacción positiva entre todos los estudiantes convirtiendo este tipo de convivencia en una zona de confort, donde el interactuar con el desconocido sea un acto de relación horizontal propiciado por espacios de diálogo y juego colectivo, los cuales ayudarían a integrar los aportes individuales en la co-determinación y co-construcción con el otro.

Las relaciones que surgen entre estudiantes generadas por la participación de las actividades en el espacio de educación física son producto en varios casos por el factor competitivo de la práctica corporal, este configura los roles y la colectividad desde las facultades motoras que posee cada individuo. Por lo anterior existe un porcentaje de estudiantes que son alejados del ejercicio y no permite un amplio desarrollo humano en los sujetos que sufren estas agresiones, por tanto es necesario producir juegos populares modificados que sirvan de herramienta práctica en el espacio de educación física y su estructura pedagógica este constituida primero por reconocer el término de “la dialogicidad” utilizada por Paulo Freire en la pedagogía del oprimido (1968), que parafraseándolo

este concepto se entiende como el derecho que todos tienen a la palabra, usando las relaciones horizontales que por medio del dialogo crean saberes desde la reflexión y su actuar está encausado a la transformación del mundo desde actos de humanización.

De acuerdo a lo planteado en este proyecto se trabajará con el modelo de aprendizaje integrado o emergente siguiendo a (Camacho. p, 72. 2010) “este modelo presta especial atención al estudiante, como ser humano crítico, creativo, que no es tabula rasa, si no que posee experiencias previas que son de gran importancia en el proceso pedagógico”. Según lo anterior se dirige esta investigación práctica hacia una pedagogía que permita a los educandos relacionarse por medio de la expresión corporal y verbal de tal forma que el dialogo sea el instrumento para disminuir las relaciones de dominación, este modelo pedagógico se presenta como el indicado en la actual coyuntura del covid-19, que desplazo a las clases presenciales a la virtualidad, pues permite trabajar con los estudiantes desde sus hogares el descubrimiento guiado, la resolución de problemas (entre ellas las relaciones de dominación) y la enseñanza recíproca.

Así las actividades a utilizar para resolver la problemática identificada están planteadas desde los juegos populares modificados, con el propósito de crear interacciones entre las personas que ayudan a fomentar los vínculos positivos, que además trabajen el desarrollo físico y cognitivo de los participantes; es preciso decir que no hay una edad para practicar estos juegos en cualquier contexto ya sea escolar, familiar, cultural y social, además propiciando una expresión corporal liberando todas esas emociones que pueden estar reprimidas en la vida cotidiana de las personas inmersas en cualquier contexto mencionado y que participan de dichos juegos.

Se hace importante el reconocimiento del abordaje desde este tipo de propuestas pedagógicas, entorno a la sana convivencia y educación física; que traen consigo una relación de doble vía, la cual si se pone en práctica de manera correcta en la institución y teniendo el impacto que se visualiza, puede llegar a dar insumos a los participantes. Así mismo por medio de éste se mejoran las diferentes conductas, relaciones e interacciones que se crean, al aplicar aspectos que tengan que ver con la colectividad y la cooperación, denominándolo de esta manera como indispensable para el aprendizaje y desarrollo de muchas habilidades y competencias.

El juego en la infancia es indispensable, ya que el niño, desde que es pequeño y hasta la adolescencia se desarrolla a través de las más diversas actividades lúdicas. Jugar significa un modo de aprender, no es solo una diversión, sino una preparación para la vida adulta es parte esencial del crecimiento de cada niño y niña que requieren hacer del movimiento la vía por la cual se desarrollan sus músculos y sus extremidades adquieren coordinación. (Benítez 2009, p 2)

Siguiendo a Benítez el juego no solo se da en el ámbito educativo, puesto que de alguna manera va a estar presente en toda la vida de las personas; puede ser un medio para el goce y el disfrute o para salir de la vida rutinaria y laboral en la que pueden estar inmersos los individuos, o también lo pueden utilizar como un modo de ejercitarse sin ser tan rigurosos haciéndolo algo placentero, pero a la vez manteniéndose sano. Según Gallo (2012, p 10) “importa el juego como práctica corporal no solamente por su actitud desinteresada sino también porque jugar significa transformar, transformarse, crear y crearse.” Es un factor importante en la etapa de la adultez, ya que puede influir mucho para facilitar las interacciones con las diferentes personas que se hacen partícipes en este contexto donde se denota felicidad y diversión, así como también es un medio para seguir aprendiendo y desarrollándose como ser humano, de modo que se trascienda positivamente al momento que va construyendo su propia esencia y va reconociendo a los demás como seres íntegros, que son capaz de relacionarse.

Esta propuesta de PCP muestra la importancia que tiene los juegos populares para la clase de educación física siguiendo a (Molano. p.154. 2015) "Se ha perdido poco a poco la tradición de los juegos de calle por desconocimiento y por la cultura del "oso", a los chicos les da pena saltar la cuerda o jugar yermis y en general cualquier tipo de actividad recreativa les cohibe". De lo anterior y a raíz de nuestras experiencias en lo formal e informal, nos damos cuenta de que se ha perdido este tipo de actividades en el ámbito escolar, reemplazándolo por los deportes que marcan cada vez más esas relaciones de dominación y se descuidan los valores de la cooperación, el respeto, la tolerancia y el compañerismo.

Desde una visión humanística debemos tener en cuenta que los juegos populares potencian los procesos de desarrollo tanto motrices, cognitivos, axiológicos y emocionales,

minimizando el riesgo de la dominación escolar, en tanto que se estructuran con el objeto de generar a un ambiente lleno de aprendizaje significativo y una sana conveniencia entre los educandos.

Caracterización contextual

En este punto del texto se hace importante mencionar la recopilación de experiencias en diferentes contextos donde se encuentra presente la educación física necesaria para la construcción como docentes en formación. Comenzando por la intervención en la modalidad informal desde prácticas de observación y observación participativa como las realizadas en la salida al club Bella Vista de Colsubsidio, al parque la florida y el cabildo indígena Muisca, en estos se pudo observar varias actividades que empleaban los aspectos corporales.

Ahora bien, en la modalidad formal se presentan las oportunidades de ser partícipes en instituciones educativas escolares como la salida de campo al municipio de Villa de Leyva en el cual se ve la escolaridad en lo rural y lo urbano en el colegio Luis Carlos Galán, en el contexto bogotano las intervenciones como observadores participantes han sido en los siguientes colegios: Rafael Uribe Uribe, Antonio Nariño, Gustavo Morales, La Floresta Sur, Julio Flores, Giovanny Pascoli y San Bernardino. En los contextos anteriores se observó que requiere de mayor atención en los temas de convivencias, violencia, agresiones, burlas y demás, las cuales conducen a que se presenten relaciones de dominación, esto debido a que especialmente en el los colegios rurales se maneja la escuela nueva, donde un solo docente debía trabajar con varios grados en una sola aula, con estudiantes de distintas edades, esto generaba problemas de convivencia manifestados en agresiones verbales, físicas, psicológicas y simbólicas elementos que conducen al bajo rendimiento escolar y la poca participación de los educandos en los espacios de formación.

Es así como desde una mirada amplia de la problemática y buscando la forma en que las diferentes perspectivas que se visualizan en el camino a la solución de un mismo problema, sin dejar atrás la perspectiva como educadores físicos en cuanto se posibilita una solución desde la práctica corporal. En este primer capítulo se construye la base del proyecto, el origen de la idea y los componentes que fueron formando los pilares de este.

Es por ello que nuestra propuesta radica en trabajar como medio los juegos populares modificados para disminuir y superar esta problemática, dirigida a reconocer el propio cuerpo como ejercicio de propiocepción y exterocepción, los cuales van dirigidos a una acción colectiva donde se desarrolle la autonomía, el cuidado del otro, el respeto hacia los compañeros y como fundamento “el aprendizaje significativo” propuesto por David Ausubel (1983).

Este tipo de aprendizaje es un proceso que relaciona los nuevos conocimientos o información con la estructura cognitiva del que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal. La suma de las experiencias enriquece la apropiación en los cambios de una determinada practica corporal, por lo anterior se reconoce que los juegos populares son la mejor alternativa para una educación experiencial, pero su ejecución tendría mayor beneficio en los procesos pedagógicos si se realizan al aire libre, sin embargo, debido a la actual coyuntura provocada por el Covid 19 se hace necesario utilizar espacios alternos que permitan la realización de dichas actividades, teniendo en cuenta la expresión corporal y habilidades motrices, los patrones básicos de movimiento y demás conductas corporales que intervienen en los juegos populares modificados.

Desde el punto de vista de las observaciones, se utilizó como referente en la segunda categoría de la observación participante la cual nos habla "esta está estrechamente ligada con problemas sociológicos básicos tales como la socialización, la desviación y el control social" (Taylor. p. 33. 1987). Ahora para la aplicación de la presente propuesta se logra realizar un empalme con un docente practicante que finalizó su intervención en el espacio que ahora abre sus puertas para este nuevo reto de la implementación (La Educación Física como camino para disminuir las relaciones de dominación entre educandos).

El Instituto Académico La Portada es de carácter mixto y privado el cual se caracteriza por tener una única jornada de 6:30 am a 1:30 pm contando con un curso por grado de primero de primaria a once de bachillerato; este surge por la llegada de grupos familiares a la zona que ahora es conocida como la localidad número siete de Bogotá D.C, las cuales presentan entre sus necesidades la búsqueda de educación para niños, niñas y jóvenes, así como un estilo de vida digno.

A partir de la historicidad que enmarca los veinte años de servicio a la ciudadanía de la institución educativa, con gran proyección social y cultural, presenta aspectos los cuales van dirigidos a suplir las necesidades de la población que se encuentra en esta zona. Es así como ha venido constituyendo diferentes parámetros que fortalecen el desarrollo de los estudiantes que pertenecen a su comunidad educativa.

Ámbito Educativo.

Nombre: Instituto Académico La Portada, institución de carácter mixto.

Ubicación: Localidad siete (7) de Bosa, UPZ 89, sector Suroccidental

Dirección: Carrera 89 No. 56 G 14 sur

Barrio: San Martín (La Portada).

Aspectos educativos.

Misión: El Instituto Académico La Portada ofrece un servicio educativo en forma integral en el marco de la Educación por Competencias, mediante un referenciación holística de los modelos pedagógicos conductista, constructivista, social y dialogante con gran pertinencia y significación en los proyectos de vida de nuestros estudiantes.

Visión. El Instituto Académico La Portada para el año 2021 ofrecerá un servicio educativo de alta calidad en los niveles de Educación Básica y Media con articulación con el SENA y otras instituciones de educación superior, impactando a la comunidad del Barrio Bosa San Martín y sus alrededores de la Localidad de Bosa de la Ciudad Capital de Bogotá. Filosofía.

La institución concibe al ser humano como un ser espiritual que se encuentra en constante cambio, que es regido por una serie de normas y costumbres heterogéneas pertenecientes a diferentes grupos sociales y económicos, sus fundamentos filosóficos se orientan hacia:

- ☐ El crecimiento personal como base de su formación.
- ☐ El respeto a sí mismo y a su comunidad inmediata.
- ☐ La vivencia de los valores éticos y morales que le permiten una sana convivencia.
- ☐ El desarrollo físico, social, afectivo, intelectual y psicomotriz de los niños y jóvenes con

el apoyo guiado de su entorno familiar.

- El conocimiento y la práctica de las normas para su formación integral basados en los derechos y deberes del niño y del adolescente, promoviendo la participación autónoma de todos los miembros de la comunidad educativa en la institución.

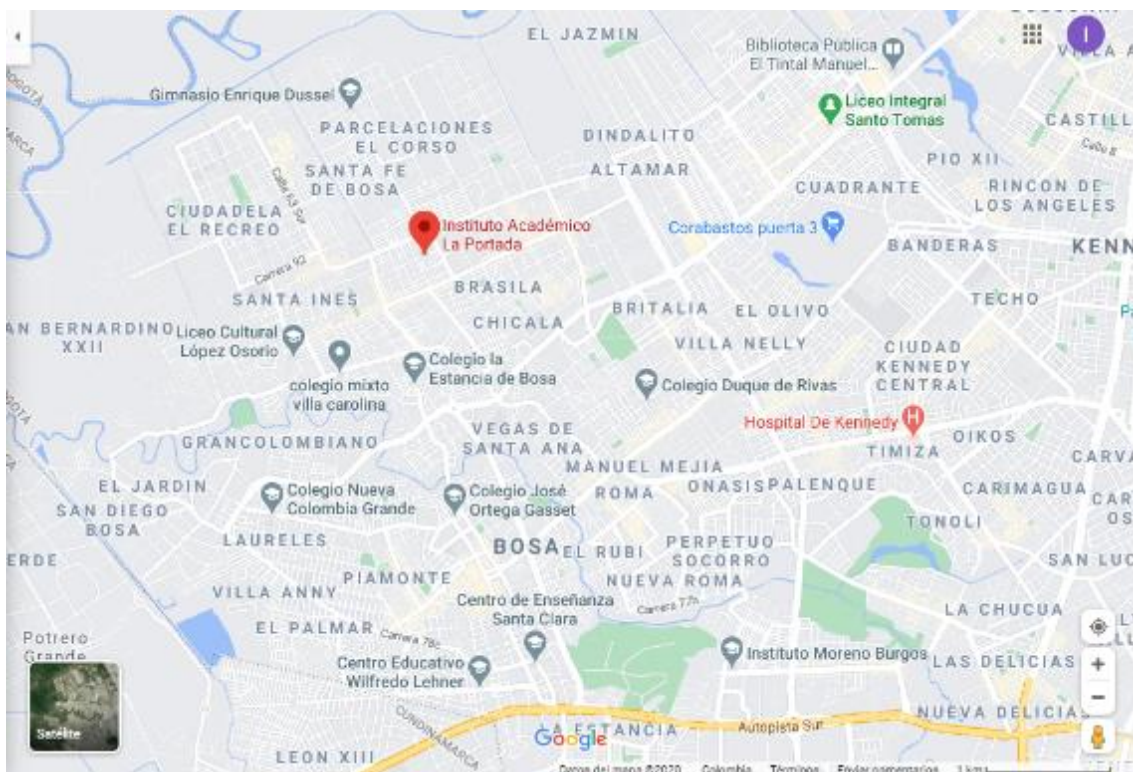


Imagen No. 1 Tomada de Google mapas, 2020

Nota: Por monitores del proyecto.

Observación de la problemática (Diagnóstico inicial)

Gracias a los primeros acercamientos con el Instituto Académico La Portada en el mes de noviembre del año 2020, podemos dar cuenta de una caracterización inicial del problema planteado en este proyecto. En ese primer día se tuvo un encuentro por medio de la plataforma Meet con los diferentes grados 6,7,8 y 9 para presentarnos, exponer nuestra propuesta y

además hacer un reconocimiento desde los saberes y la experiencia desde una encuesta aplicada a los estudiantes de dichos cursos. Fue necesario dar claridad en los conceptos como el acoso escolar, bullying y violencia escolar que desarrollaremos a continuación:

Al investigar el concepto de bullying surgen varios textos que argumentan esta problemática desde el contexto en donde se presenta, pero cada uno da claridad de entender que el significado de este término nace de las relaciones desequilibradas de poder entre sujetos que conviven en lugares determinados como lo es la escolaridad, en los espacios académicos afloran dinámicas de dominación manifestadas en agresiones físicas y psicológicas de quienes practican el poder de manera excesiva hacia quienes son sometidos o dominados. Los maltratos en el caso de la escuela se refieren a problemas convivenciales entre iguales, que al coexistir de forma violenta generan falta de rigurosidad en los códigos éticos como el respeto del otro y retrasos en el proceso de enseñanza- aprendizaje como derecho fundamental de los educandos.

La violencia escolar se puede entender como todo tipo de agresión llevada a cabo dentro del ambiente de las instituciones educativas formales, las cuales puede proceder de cualquiera miembro que conforma la comunidad escolar, es decir, no solo involucra a los estudiantes, sino que también puede presentarse en padres de familia, maestros, directivos y personal administrativo, por múltiples causas la violencia escolar es llevada a cabo, debido a que los niños, niñas o adolescentes agresores viven en un ambiente violento, en el mayor de los casos estos rasgos se presenta de manera física, verbal o psicológica, pero en ocasiones puede escalar a agresiones sexuales, cibernéticas y sociales. Todos en algún momento hemos presenciado la violencia escolar, pero muchas veces no entendemos el impacto que esta tiene en las relaciones entre pares y la convivencia en un grupo social determinado.

en tanto que las preguntas formuladas estuvieron encaminadas a la construcción del significado de relaciones de dominación, las cuales están presentes en situaciones donde se logra presenciar una alteración de la convivencia entre pares. Así, los educandos reflexionan de manera escrita sus propias experiencias, encontrando que las relaciones de dominación han estado marcadas en su convivencia escolar, donde estas situaciones de dominación simbólica se presentan en la presencialidad como en la virtualidad.

Anexo #1

CUESTIONARIO DE CARACTERIZACIÓN – INSTITUTO ACADÉMICO LA PORTADA	
- Nombre: Joshua Razo - Grado: SÉPTIMO - Edad: 13 Es necesario para dar claridad en las respuestas comprender la articulación entre los conceptos de acoso escolar, bullying y violencia escolar como construcción en el significado de relaciones de dominación, estas son representados en situaciones donde se logra presenciar una alteración de la convivencia entre dos o más estudiantes.	- Nombre: Danna Lorena Ruiz Cuervo - Grado: Octavo - Edad: 14 Es necesario para dar claridad en las respuestas comprender la articulación entre los conceptos de acoso escolar, bullying y violencia escolar como construcción en el significado de relaciones de dominación, estas son representados en situaciones donde se logra presenciar una alteración de la convivencia entre dos o más estudiantes.
1- Según lo anterior ¿Cuáles son las circunstancias más repetitivas en donde a logrado presenciar una relación de dominación y como lo caracteriza (burlas, agresiones físicas, agresiones psicológicas y otros)? - Agresiones psicológicas 2- Si usted a sido participe en una relación de dominación ¿Qué papel ha ejercido, ejemplo como testigo, víctima o victimario? Explique. - No he sido participe 3- ¿Cree que en la clase de educación física existen las relaciones de dominación entre estudiantes? Argumente su respuesta. - Si porque algún estudiante podría obligar al otro para hacer algún ejercicio	1- Según lo anterior ¿Cuáles son las circunstancias más repetitivas en donde a logrado presenciar una relación de dominación y como lo caracteriza (burlas, agresiones físicas, agresiones psicológicas y otros)? En ocasiones han sido como juegos o bromas que se hacen entre compañeros como jugar con objetos personales y cosas así, en mi opinión lo veo como un juego entre compañeros siempre y cuando no se pase de eso. 2- Si usted a sido participe en una relación de dominación ¿Qué papel ha ejercido, ejemplo como testigo, víctima o victimario? Explique. He sido testigo de algunas situaciones, no sabría si asociarlas propiamente con esto, pero si han sido situaciones en las que se han burlado por algo que hizo o algo que pregunto. 3- ¿Cree que en la clase de educación física existen las relaciones de dominación entre estudiantes? Argumente su respuesta. Si, tal vez por su condición física o incluso porque hizo mal un ejercicio o no lo supo hacer.
CUESTIONARIO DE CARACTERIZACIÓN – INSTITUTO ACADÉMICO LA PORTADA - Nombre: ~~Neobrenicoll~~ Urbina Suárez - Grado: sexto - Edad: 12 Es necesario para dar claridad en las respuestas comprender la articulación entre los conceptos de acoso escolar, bullying y violencia escolar como construcción en el significado de relaciones de dominación, estas son representados en situaciones donde se logra presenciar una alteración de la convivencia entre dos o más estudiantes.	CUESTIONARIO DE CARACTERIZACIÓN – INSTITUTO ACADÉMICO LA PORTADA - Nombre: ~~Nicoll~~ Tatiana Veloz González - Grado: Octavo - Edad: 14 años Es necesario para dar claridad en las respuestas comprender la articulación entre los conceptos de acoso escolar, bullying y violencia escolar como construcción en el significado de relaciones de dominación, estas son representados en situaciones donde se logra presenciar una alteración de la convivencia entre dos o más estudiantes.
1- Según lo anterior ¿Cuáles son las circunstancias más repetitivas en donde a logrado presenciar una relación de dominación y como lo caracteriza (burlas, agresiones físicas, agresiones psicológicas y otros)? Se ven representadas: agresiones psicológicas. 2- Si usted a sido participe en una relación de dominación ¿Qué papel ha ejercido, ejemplo como testigo, víctima o victimario? Explique. No he ejercido ningún papel en el bullying. 3- ¿Cree que en la clase de educación física existen las relaciones de dominación entre estudiantes? Argumente su respuesta. La clase de educación física es sana se habla si hay <u>algun</u> problema y si no se puede solucionar se habla con las directivas Si, porque existen chantajes entre compañeros para formar parte de un grupo.	1- Según lo anterior ¿Cuáles son las circunstancias más repetitivas en donde a logrado presenciar una relación de dominación y como lo caracteriza (burlas, agresiones físicas, agresiones psicológicas y otros)? Cuando un niño o adolescente agrede físicamente a otro de forma repetida, es una forma de bullying, incluso si las agresiones no dejan marcas visibles, es decir si son agresiones supuestamente inocuas como empujones o pequeños golpes. El efecto negativo de estos golpes se produce por la repetición, que es una forma de humillar al compañero. 2- Si usted a sido participe en una relación de dominación ¿Qué papel ha ejercido, ejemplo como testigo, víctima o victimario? Explique. R/ Testigo, en varias ocasiones ha presenciado algunas agresiones hacia otras personas 3- ¿Cree que en la clase de educación física existen las relaciones de dominación entre estudiantes? Argumente su respuesta. R/ todo se basa en la convivencia entre cada estudiante y algunas veces hay desacuerdos pero todo se puede solucionar con respeto

Imagen No. 2 Encuesta. Diagnóstico Colegio la Portada Grados 5 y 6 (2020)

Nota: Por monitores del proyecto

El siguiente paso en la caracterización, parte del encuentro acordado con las directivas de la institución académica la Portada, buscando mediante el diálogo empalmar con los profesores y directivos que lideraban el área de educación física en el año 2020, donde surgieron unos acuerdos y normas para el trabajo pedagógico y didáctico en el transcurso del año 2021. El practicante Wilson Martínez al culminar sus prácticas en esta institución como docente de educación física, nos dio a conocer el proceso que formulo y llevo a cabo durante su año de permanencia, resaltó la importancia de un tipo de propuesta que desde su quehacer docente contribuyo a la convivencia entre los educandos, por otro lado, la coordinadora dio a conocer la malla curricular del colegio para entender las formas como se desarrollan los mecanismos educativos en este contexto escolar.

De acuerdo con las observaciones realizadas en semestres anteriores y los primeros acercamientos a la institución Académica La Portada, surge la relación que por medio de las experiencias vividas por el grupo de investigación (PCP), y así mismo a través del cuestionario aplicado y las diferentes observaciones participativas, se evidencia algunas problemáticas en la educación formal y puntualmente en la clase de educación física, abordando una propuesta que comienza por analizar las conductas emergentes desde la convivencia de los estudiantes desde las relaciones de dominación caracterizadas como agresiones verbales, físicas y simbólicas, desencadenantes de dificultades a niveles cognitivos, motrices e incluso, afectaciones en la personalidad del sujeto oprimido. (Se anexan gráficos).

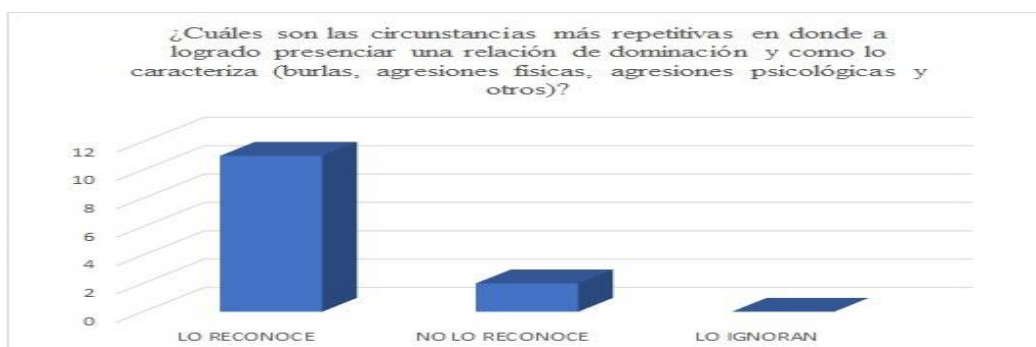


Gráfico No. 1 Elaborado por monitores del proyecto. Tabulación pregunta No. 1 encuesta Colegio la Portada Grados 5 y 6 (2020)

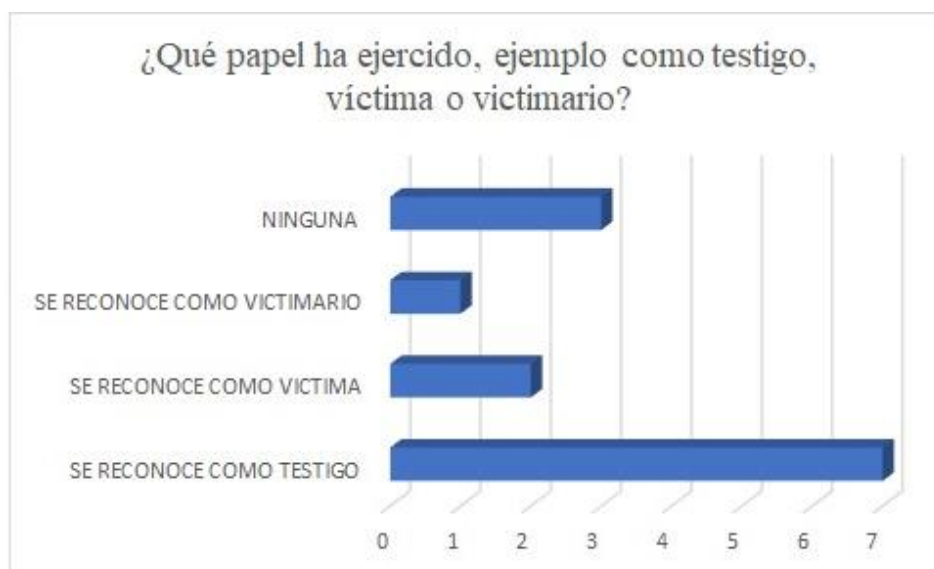


Gráfico No. 2 Elaborado por monitores del proyecto. Tabulación preguntas No. 2 encuesta Colegio la Portada Grados 5 y 6 (2020)

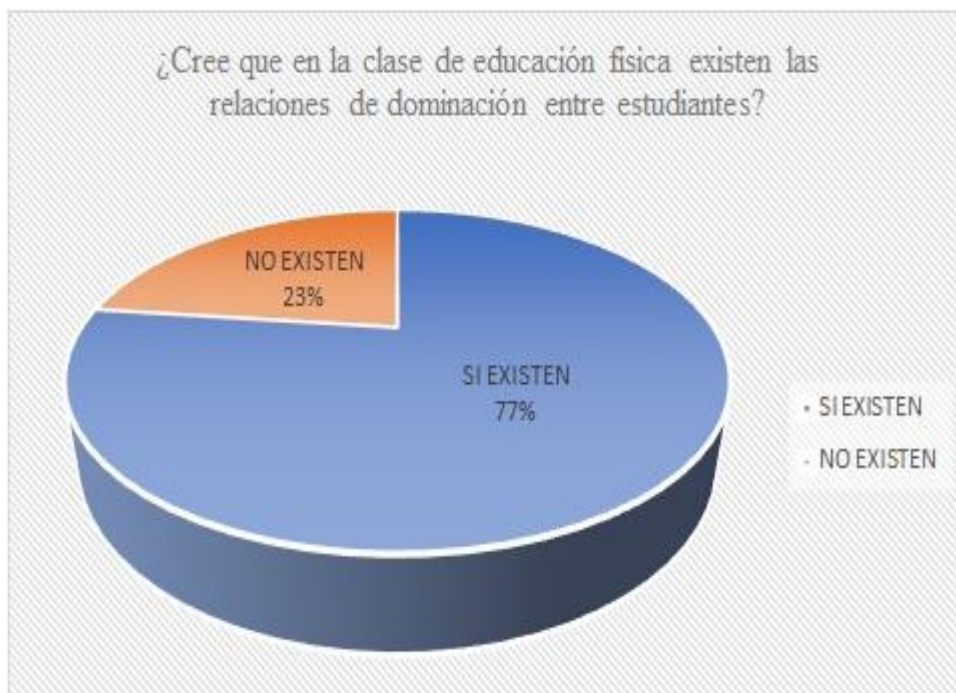


Gráfico No. 3 Elaborado por monitores del proyecto. Tabulación preguntas No. 3 encuesta Colegio la Portada Grados 5 y 6 (2020)

Por ende, es importante que los participantes formen y desarrollen su empatía de manera que sean capaces de trabajar en equipo frente cualquier problemática que se les presente, con el objetivo de ir consolidando una sana convivencia en el aula de clase. Entonces se hace necesario propiciar espacios para los estudiantes que le permitan desde su práctica corporal reconocer en el otro su identidad subjetiva y como los aportes de este son una construcción del ideal de sujeto participe de una sociedad y cultura determinada.

El concepto del juego dentro de la educación se presenta como una construcción social que desde la cultura griega parafraseando a Platón. (2006, p. 299) al instruir jugando se podrán mejorar las situaciones y se tendrá mejor disposición de sus participantes, evitando la violencia, los malos tratos y desprecio entre los educandos. Encontramos que mucho de los factores que se presentan en la educación pasan por las relaciones dadas entre estudiantes y los posibles conflictos que se presentan dentro de la clase educación física.

Desde nuestra perceptiva destacamos la necesidad de trabajar con los juegos populares modificados en edades tempranas con el objetivo de formar seres más conscientes, que se reconozcan en sí mismos y se reconozcan en el otro. Siguiendo a Huizinga (2007, p. 60) "la relación del juego con la porfía y la lucha en general" es posible transformarlo desde sus múltiples variaciones, dando lugar a la sana convivencia, el desarrollo del infante, el fortalecimiento del área cognitiva y motora, en la búsqueda constata de fortalecer los procesos de aprendizaje que permitan evidenciar las fortalezas de esta propuesta.

Es por lo anterior que el presente proyecto curricular particular (PCP) se aproxima a responder la siguiente pregunta:

¿Qué manifestaciones de dominación simbólica emergen en la interacción entre educandos que afecte su desarrollo humano y como mitigarlo desde el espacio académico de educación física?

Antecedentes

Referentes conceptuales

El trabajo a realizar en el presente PCP consiste en reconocer que la interacción entre estudiantes hace emerger en ciertas situaciones las relaciones de dominación, donde se identifican los roles de testigo, víctima y victimario, además de manifestarse en formas de agresiones verbales, físicas y simbólicas, que desde la encuesta aplicada en el Instituto Académico La Portada se confirma que la problemática está inmersa en este contexto y se pretende solucionar desde actividades físicas utilizando los juegos populares modificados en el espacio académico.

Por lo anterior surge la necesidad de profundizar en conceptos principales los cuales ejercen un papel importante en el desarrollo de dicha propuesta, comenzando por el termino de relaciones de dominación donde para tener una mejor comprensión se explicara primero en que consiste las relaciones humanas desde la perspectiva de Sorìa.V (2004) "las relaciones humanas constituyen un cuerpo sistemático de conocimientos, cada vez más voluminoso y

cuyo objetivo debería ser la explicación y predicción del comportamiento humano en el mundo industrial actual. Su finalidad última es el desarrollo de una sociedad cada vez más justa productiva y satisfecha” (pg. 19).

Ahora bien, hablar de dominación es hacer referencia a la probabilidad de que un grupo de personas obedezcan determinadas órdenes, que Weber (2012) “La obediencia en tales órdenes puede basarse en diversos motivos. Entonces las personas suelen estar obligadas a prestar obediencia al gobernante o gobernantes por pura costumbre, por sentimientos, por intereses materiales o por motivos ideales” (p.73), en este sentido el tipo de motivo caracteriza el tipo de dominación. Otro aspecto importante de la dominación tiene que ver con su legitimidad. Toda dominación procura despertar y cuidar su legitimidad entre aquellos entre los que actúa. Según sea el tipo de legitimidad pretendida así será el tipo de obediencia y el tipo de aparato administrativo que la garantice.

Al relacionar los dos conceptos anteriormente mencionados se genera un acercamiento a situaciones que permean la vida del ser humano en cuanto sufre la aplicación del poder desde otro individuo; este término se explica mejor parafraseando a (Foucault. p. 340) las Relaciones de Dominación son relaciones de poder que se encuentran bloqueadas, se han vuelto irreversibles, inmóviles y fijas haciendo casi imposible las prácticas de libertad. Es preciso en definitiva tener un amo, hallarse inserto y situado en el interior de una jerarquía; no existe más que estando fijado en relaciones definidas de dominación, en lo que importa es construir una adecuada gestión y regulación moral para que los juegos de poder no se transformen en estados de dominación, los cuales radican en el seno mismo de la sociedad.

Al explicar el concepto de relaciones de dominación es posible realizar un acercamiento por medio de las respuestas entregadas por los estudiantes de sexto, séptimo y octavo grado del Instituto Académico La Portada, en cuanto a que ellos identifican manifestaciones de alteración a la convivencia por situaciones como el realizar una pregunta, no tener las habilidades que requiere la actividad física, burlas hacia el aspecto físico, entre otras que como futuros educadores físicos es pertinente elaborar planeaciones de actividades estructuradas desde los juegos populares modificados que conlleven a una mejor relación consigo mismo y con los demás .

Por tanto se entiende como juegos populares aquellos que van pasando de generación en generación y que ayudan a la construcción social de las personas, ya que se crea un ambiente de interacción entre los participantes de estas actividades culturales, no cuentan con muchas reglas o con la utilización de muchos materiales, por lo que son propensos a ser modificados -y es así que para esta propuesta se le han dado el nombre de juegos populares modificados- pero esto no hace que pierdan su esencia que es jugar y relacionarse,

A través de esto, los juegos populares modificados son un medio práctico por el cual se pueden crear interacciones entre las personas que ayudan a fomentar las relaciones sociales, desarrollan o potencian espontáneamente habilidades y destrezas físicas; y es preciso decir que no hay una edad para practicar estos juegos en cualquier contexto ya sea escolar, familiar, cultural, o social, es el mejor espacio para que salgan a flote todas esas emociones que pueden estar reprimidas en la vida cotidiana de las personas inmersas en cualquier contexto mencionado y que participan de dichos juegos.

Esta práctica corporal es algo que resulta ser innato y de alguna manera indispensable para las personas a lo largo de su vida, teniendo una primera importancia en la etapa de la niñez, aquí por medio del juego se explora el mundo, se aprende a reconocer diferentes cosas y a expresar sus emociones; como lo define Paredes (2002, p 19) “El juego envuelve toda la vida del niño, es un medio de aprendizaje espontáneo y de ejercitación de hábitos intelectuales, físicos, sociales, morales.” Este puede ser un espacio de diversión, pero también ser la base fundamental para iniciar con el desarrollo físico, cognitivo y afectivo del niño, eso sí, de una manera armoniosa acogiendo esos aspectos o dimensiones como una totalidad, para no perder la esencia de la educación física que va enfocada al desarrollo integral del ser humano.

Con lo anterior, se hace presente un concepto muy importante dentro de la educación física, y que a partir del juego se puede evidenciar una relación fundamental con los participantes al momento de ser aplicado en un contexto determinado, este es la corporeidad que Benjumea (2004, p 7) la define como, “una categoría fenomenológica que entiende que el ser humano es cuerpo y esto implica una posición desde la complejidad, puesto que desde allí es posible comprender sus dimensiones” es decir que la corporeidad, comprendiendo en su totalidad todos los aspectos que en el ser influyen, hablando de lo corporal, comunicativo, axiológico, cognitivo y afectivo; es fundamental para construirse como un ser integral,

desarrollarse de manera armoniosa y tener la facultad de reconocerse a sí mismo como poder reconocer al otro.

Entonces al retomar las características de los conceptos anteriormente mencionados se logra generar una articulación en pro a la aplicación de los juegos populares modificados en el espacio de educación física resolviendo la problemática de las relaciones de dominación presentes en los grados sexto y séptimo. Es así como para el presente PCP se priorizan actividades de colectividad con un alto componente lúdico que, así como desarrollan condiciones físicas en los individuos, también mejoren su participación y relaciones humanas con sus compañeros.

En la vida de toda persona se reconoce que la socialización con el otro es de vital necesidad para la construcción del desarrollo humano, pues en esa interacción los sujetos por medio de sus cuerpos manifiestan pensamientos, sentimientos, gestos, movimientos y palabras, que se adhieren como aprendizaje recíproco enriqueciendo la perspectiva del mundo. Pero cuando este intercambio de saberes es agredido por la utilización del poder de un individuo a otro, se habla de una relación de dominación la cual genera repercusiones en aspectos físicos y psicológicos del que ha sido dominado.

Es por lo anterior que surge la necesidad de abordar esta problemática social en la escolaridad, puesto que en este contexto se forjan las normas para convivir con los demás. Es deber del espacio de educación física proporcionar un trabajo de colectividad utilizando los juegos populares como una de las alternativas en búsqueda de socializaciones horizontales entre estudiantes, estas actividades han sido de interés para distintos académicos, porque la flexibilidad que ofrecen sus prácticas permiten guiar la intencionalidad al trabajo en la condición física y al compromiso que debe asumir el estudiantes al relacionarse con el otro para cumplir el objetivo de la clase. Para efecto de lo anteriormente mencionado se recopilan discursos académicos como antecedentes que aporten y enriquezcan el desarrollo del presente PCP desde sus saberes en el área de educación física y a otras disciplinas.

Internacionales:

Se comienza con los antecedentes a nivel internacional, estos de igual forma preceden a la relación con el objeto de estudio presente en la investigación que se está haciendo, por lo cual se hace un barrido y análisis de los documentos encontrados en las plataformas Dialnet y SCIELO, ya que otorgan y facilitan trabajos a nivel internacional. Estos escritos fueron elegidos ya que su similitud con los conceptos de relaciones de dominación y juegos populares están establecidos con el propósito de nutrir y favorecer la propuesta planteada.

Uno de los primeros textos en el que se encuentra una relación con el PCP aquí propuesto es el de “Convivencia y bienestar: categorías necesarias para la educación positiva” de Rubén García Cruz, Maritza Librada Cáceres Mesa, María Leticia Bautista Díaz (2019) los cuales exponen la psicología positiva aplicada a la educación que se preocupa por el desarrollo óptimo de los escolares, basados en evidencias científicas que corroboren el papel de las emociones positivas en el bienestar psicológico. Por ello, el objetivo del presente trabajo fue reflexionar sobre la interacción de dos categorías como son la convivencia y el bienestar, a partir de diversos estudios empíricos que posibiliten mejorar el aprendizaje, el sistema de relaciones, la convivencia escolar y la salud.

El anterior documento resaltar la complejidad y trascendencia de la misión social que hoy día tiene el maestro y escuela ante problemas sociales que afectan los comportamientos entre los estudiantes, es por tal motivo que se utilizara el texto como referencia dado a que sus aportes a observar, a pesar de que las condiciones que ofrece el contexto o la escuela sean difíciles, es importante mejorar la convivencia y las relaciones intrapersonales por medio del dialogo, ya que si una malla curricular no favorece conductas positivas, llevan de forma negativa al acoso y la discriminación entre los miembros de esa comunidad.

Como segunda instancia, se puede citar el trabajo desarrollado por María Teresa Muñoz Quezada, Boris Andrés Lucero Moncada, Claudia Alejandra Cornejo Araya, Pablo Andrés Muñoz Molina, Nelson Eduardo Araya Sarabia de la universidad de Católica del Maule, titulado “Convivencia y clima escolar en una comunidad educativa inclusiva”. El objetivo de la investigación fue evaluar la percepción de la convivencia y clima escolar en un colegio inclusivo de la Provincia de Talca, Chile. Se realizó un estudio de caso de tipo transversal a una muestra de 180 escolares, 193 apoderados y 21 docentes. Se aplicaron cuestionarios para

evaluar la convivencia escolar en estudiantes, apoderados y docentes, el clima social escolar y un cuestionario de relaciones de dominación a estudiantes de tercero a cuarto.

Es necesario destacar en este proyecto sus aportes hacia la convivencia escolar entendiéndola como entorno de co-construcción en las relaciones interpersonales de una escuela entre los miembros de una comunidad educativas como lo son estudiantes, apoderados, docentes, directivos y otros que interviene e interactúan a partir del contexto escolar donde se procura el respeto mutuo, que se acepten tal y como son pero que también vean la diversidad y a su vez sean cooperativos, solidarios y que puedan solucionar sus conflictos de una manera acertada y lo más importante sin violencia.

Un tercer texto es el que propone Graciela Batallan (2014) titulado “El poder y la autoridad en la escuela, la conflictividad de las relaciones escolares desde la perspectiva de los docentes”, el cual trata sobre la problemática del poder en la escuela. Donde se relacionan las concepciones y facultades que los docentes le atribuyen al poder con aquellas vinculadas con la identidad de su trabajo y a su eventual protagonismo en la transformación escolar en Argentina. Se sostiene la hipótesis de que la reflexión docente sobre este tema expresa hoy un conflicto de difícil resolución, debido al peculiar estatus cívico-político de la niñez en tanto “objeto” del trabajo docente y a la analogía del poder con la violencia y la dominación que prevalece en el sentido común escolar.

Entonces lo anterior ofrece al PCP, el orden escolar, que es producido rutinariamente mediante prácticas cotidianas, también a las modificaciones que se van alterando por otras prácticas y discursos alternativos que pretenden realizar nuevas propuestas para una mejor convivencia que favorecen las relaciones personales. Por lo tanto, conocer la interpretación que tienen los sujetos sobre sus prácticas y su mundo responde al interés para captar el compuesto de objetividad y subjetividad que conforma la realidad social.

Ahora para hacer una relación de lo que se quiere hacer conviene citar la tesis titulada “Propuesta de juegos populares infantiles para mejorar el proceso de socialización en niños de 4 años de un colegio privado en el distrito de Surco” este estudio se realiza en la Pontificia Universidad Católica del Perú desarrollado por Sara Daniela Gil y Stefanie Melissa Inga en el año 2019; trabajo que tiene como objetivo mejorar el proceso de socialización en niños a

través de los juegos populares, con el fin de mejorar la convivencia dentro y fuera del aula fomentando la interacción y la comunicación entre pares.

La tesis anterior aporta al presente trabajo PCP una serie de actividades de juegos populares para mejorar el proceso de socialización dentro de las escuelas. Es importante señalar que la práctica de los juegos populares mejora, dentro de ese proceso, las relaciones y la comunicación entre los niños, ya que les permite desenvolverse de manera abierta con los demás. A partir de lo anterior se utiliza esta propuesta ya que los procesos para mejorar los comportamientos dentro de la escuela son los más cercanos a lo que se quiere lograr ya que favorecen la convivencia y la colectividad entre grupos que se relacionan en el contexto educativo.

En quinto lugar, los autores Lozada, Vicente Becerra Calva y Narcisa Elizabeth (2011) realizan la investigación titulada “Los juegos tradicionales en el desarrollo motriz de niños/as del primer año de Educación Básica de la ciudad de Quito, sector Chillogallo, durante el año lectivo” 2011. Este trabajo tiene como objetivo mostrar algunas reflexiones a favor de los juegos tradicionales ya que son de mucha ayuda para las diferentes relaciones sociales y costumbres, estos permiten un desarrollo de hábitos de comportamiento, puntualidad y compañerismo con la aplicación de los juegos en clase, se rompe con el formalismo entre maestros–alumnos, dándole una participación activa al niño en el proceso de enseñanza-aprendizaje, contribuyendo una formación integral.

Nacionales

La investigación abordada para los antecedentes a nivel nacional en diferentes universidades tanto públicas como privadas de Colombia, requiere la revisión de documentos de grado disponibles y de fácil acceso en el repositorio de las mismas; los trabajos tienen una estrecha relación con la identificación de la problemática a tratar durante el proceso de investigación y conceptos claves como: relaciones de dominación y juegos populares modificados esto lograra enriquecer el proceso en el proyecto curricular particular.

El trabajo de grado “la convivencia en la escuela, manejo de conflicto en los jóvenes con edades entre los 12 y los 15 años” escrito por Delgado Rúgeles, Alba Lucia Barón Duran, Esperanza Santanilla (2012) de la universidad del Tolima en un proceso de investigación

escrito que relaciona la convivencia entre jóvenes de las edades ya mencionadas y las posibles estrategias de mediación de esta problemática para mejorar relaciones intra e interpersonales con la implementación de actividades recreativas que mejoren su convivencia.

El documento de los autores Delgado Rúgeles, Alba Lucia Barón Duran, Esperanza Santanilla (2012), será utilizado ya que sus aportes implementan que las relaciones sociales son de vital importancia para una mejor convivencia, que ayudara a encontrar diferentes estrategias metodológicas que en este caso a partir del juego popular modificado se implementaran acciones diarias que permitan disminuir los conflictos interpersonales y poder erradicar en un porcentaje considerable las relaciones de poder que pueden surgir en dichas prácticas relacionadas a la educación física. Resulta relevante porque implementan el manejo de conflictos que en teoría son las consecuencias de relaciones de dominación presentes en las clases ya mencionadas.

“Estrategias de intervención en las manifestaciones de matoneo en los estudiantes del grado sexto uno de la institución escuela normal superior de Ibagué” Caballero, Laura Zuray Salguero Sandoval, Clara Aura (2013) mencionan que:

La violencia que se presenta en las instituciones escolares y que, por ser un fenómeno socioeducativo, debe ser motivo de atención e intervención por parte de las entidades educativas, contando desde luego con la participación de padres de familia, primeros y principales educadores de los hijos, y debido a las consecuencias que se generan no solo en el ambiente escolar, en las relaciones intersubjetivas, sino en el comportamiento cotidiano del estudiante, en este caso la víctima, que se ve afectado por la intimidación personal de la que es objeto por parte de su victimario, afectando su desarrollo personal, su permanencia en el sistema educativo y su nivel de desempeño escolar, resultado de los aprendizajes académicos(p.7)

El trabajo de grado edad “Disminución de la agresividad a través de los juegos predeportivos y cooperativos en los niños de 7 a 12 años que pertenecen a la fundación hogar del niño” escrito por Romero Gordillo Alexandra (2013), de la universidad del valle resalta la importancia de desarrollar estudios de investigación en la rama de las relaciones humanas y

el comportamiento humano en una población infantil entre los 7 y 12 años, con el fin de la disminución de estas conductas que llevan a la agresividad entre los estudiantes que realizan actividades de juegos pre deportivos y cooperativos, donde incluyen elementos importantes como estudios que han hecho frente a este tema o indagaciones que en gran medida aportan teoría y argumentos, permitiendo conocer más a fondo la situación que los infantes viven, sus sentimientos y emociones así como aquellas características propias de la edad; por otra parte, se realiza una propuesta contemplando aspectos pedagógicos, que permiten el abordaje del tema visto desde una perspectiva más humana y a la cual se aportó a través de la lúdica, utilizando como herramienta metodológica el juego predeportivos y cooperativo.

Esto aporta al presente proyecto de grado ya que los resultados que obtuvieron fueron satisfactorios puesto que realizaron actividades similares a las que se tienen planteadas para la ejecución piloto de este PCP en donde se busca resolver la problemática identificada, fijada a través del juego popular modificados en tanto que los niños se identifiquen como seres humanos los cuales buscan la mejor manera las relacionarse evitando la dominación existentes en la población, para así entender que el juego es una práctica de la educación física que permite que el infante se relacione mejor consigo mismo y con los demás.

“Propuesta didáctica enfocada en el juego para disminuir la agresión física en el colegio Robert Francis Kennedy” escrito por Leidy Constanza Maldonado y Lácides Antonio Pinto de la universidad libre (2015). La problemática que se desarrolla en el presente proyecto es acerca de la agresión física que se lleva a cabo entre los estudiantes del curso 301 de la jornada de la tarde, del colegio Robert Francis Kennedy. Este proyecto se ha basado en las teorías o ideas de diferentes autores, investigadas en una serie de libros, artículos y revistas, de carácter físico y digital para poder desarrollarse, con la intención de que a partir de ellas se pueda establecer una contextualización del problema. De acuerdo con esto, dentro de dicho proyecto se abordan temas como la agresión, los factores de esta, los tipos de agresión que existen, los estilos de enseñanza y el juego, exponiendo este último como medio para obtener modificaciones. En fin, temas que como se ha dicho antes aportan algo a este trabajo.

Por tal razón, toman el juego como un factor de gran importancia para el diseño y aplicación del proyecto de esta forma, lo que se pretende, fortalezcan los niveles de convivencia que se ven afectados en este problema, como lo es la agresión física, y de esta manera empiecen a

generar cambios positivos dentro de la conducta de ellos mismos como bien podría ser, buen trato entre ellos, respetar las normas de convivencia, y aceptar a las personas tal y como son.

Por otro lado, se hace necesario mencionar que el trabajo de grado “El Juego Estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares Informe de práctica” escrito por Emperatriz Mejía López (2006), estudiante de último semestre de licenciatura en Educación Física, de la Universidad de Antioquia. Medellín, Colombia. Donde menciona que se ha evidenciado la presencia continua de comportamientos agresivos en diferentes instituciones educativas en Medellín. Por las repercusiones que acarrea la agresión no sólo para el individuo y la sociedad, sino también para el desarrollo armonioso de los procesos de enseñanza aprendizaje en las clases de educación Física, para esto propone la ejecución a través de los juegos cooperativos para así reducir los niveles de agresión de los estudiantes de las escuelas Pichincha y Clodomiro Ramírez, mejorando de esta manera la práctica pedagógica del maestro y el ambiente escolar para los alumnos.

Los juegos cooperativos según López (2006) “aquellos juegos en los que para conseguir un resultado se requiere que todo el grupo asuma los mismos objetivos y reglas, que todos participen y que la cooperación se realice en forma coordinada, con el fin de emplear al máximo las energías” (p.23). También dice “que las actitudes de colaboración llevan asociadas el desarrollo del auto concepto, de la empatía, el aprecio hacia uno mismo y hacia los demás, de la comunicación, las relaciones sociales, además aumenta la alegría, ya que desaparece el miedo al fracaso y a ser rechazado por los demás”(p.23). En el cual se toma la decisión de ejecutar este tipo de estrategia didáctica y pedagógica mediante los juegos populares modificados en el Instituto Académico La Portada, donde se busca minimizar la problemática detectada y avanzar con una estrategia definida desde el campo de la educación física, mejorando la relación entre educandos con la implementación de diferentes juegos cooperativos que ayudaron y nos ayudaran a que los muchachos se relacionen de una manera adecuada, uno de nuestros objetivos es que a través de los mismos se mejoren las relaciones interpersonales y así entender las relaciones de dominación predominantes en esta población.

Locales

La investigación de antecedentes a nivel local requiere la revisión de documentos que han culminado y se encuentran disponibles en el repositorio de la Universidad Pedagógica Nacional. Los trabajos académicos serán seleccionados según las similitudes que presenten con el manejo de los conceptos de relaciones de dominación y los juegos populares, estas distintas perspectivas que logren surgir enriquecerán el presente proyecto curricular particular.

El trabajo de PCP “Convivencia y alteridad: una propuesta para impactar las prácticas sociales desde la educación física”, escrito por David Santanilla (2017) que pertenece a la licenciatura en educación física de la UPN, el autor propone una indagación histórica de temas relacionados con la alteridad y la vida en comunidad, la dominación y las relaciones de poder; reconoce la capacidad del ser humano para relacionarse con otros en cualquier ambiente y realiza la aplicación piloto en el campo de la formalidad en la primaria con estudiantes de tercer grado.

El documento del autor Santanilla (2017), será utilizado como referente pues sus aportes a construir relaciones sociales mediadas desde valores como el respeto y la tolerancia, conformando vínculos entre los individuos que permitan desarrollar su potencial humano en las practicas corporales propuestas por el espacio de educación física que en este caso son de juegos cooperativos. Resulta relevante ya que maneja el juego como factor en sus planificaciones y genera un acercamiento del término de dominación en las relaciones sociales.

“La concepción de las víctimas desde la perspectiva del poder, la dominación y la exclusión en la obra de Enrique Dussel”, artículo escrito por Fernando Díaz Colorado (2017), el cual retoma los postulados de la filosofía de la liberación, analizando y comprendiendo de forma crítica la categoría de víctima. El valor conceptual que es aportado al presente PCP radica en las categorías discursivas de liberación, poder, dominación y exclusión, relacionadas directamente con la problemática que sufre el ser humano en rol de víctima.

La tesis de grado “Significados sociales y manifestaciones de violencia en la escuela: Estudio crítico sobre las investigaciones de violencia en la escuela colombiana (2006-2010)” escrito

por los autores Camilo Moreno y Diana Rodríguez (2012), pertenecientes a la facultad de educación del departamento de psicopedagogía. Es utilizado como referente ya que reconoce la violencia como problemática en la escolaridad que desde su campo del saber argumentan en su texto el análisis de distintas manifestaciones de violencia en la escuela, las cuales desencadenan agresiones contra los sujetos que son partícipes de ese contexto social. Para efecto de lo anterior, los autores recurren a revisar distintas investigaciones entre el año 2006 y 2010 construyendo relaciones que entre estas se manifiestan, así se logra evidenciar un panorama estadístico en Colombia sobre la violencia en el ámbito escolar.

Janer Morales (2017) egresado de la licenciatura en educación física correspondiente a la universidad pedagógica nacional, es el autor del PCP “Educación física: construyendo una conducta menos agresiva”, esta propuesta contribuye en el concepto de agresividad y sus distintas formas de manifestación como las físicas, verbales, simbólicas y psicológicas las cuales son identificadas en las relaciones de dominación entre estudiantes. Janer Morales (2017) ejecuta su propuesta en para fortalecer los procesos educativos y las relaciones sociales, además de favorecer en la formación del sujeto utilizando la comunicación verbal y no verbal buscando evitar conductas agresivas. El manejo de las clases de educación física se da al proponer la comunicación adecuada en sus prácticas que trabajan el autocontrol y la confianza.

Por otro lado, la investigación para nutrir y clarificar el concepto de juegos populares modificados comienza por los aportes del artículo “El juego en la Licenciatura en Educación Física de la Universidad Pedagógica Nacional desde la perspectiva de profesores”, del autor José Pachón (2017) el cual recopila las teorías y prácticas inmersas en el concepto de juego desde la óptica de profesores de distinta área curricular. Las contribuciones del artículo al concepto de juego son necesarias retomarlas en el presente PCP, ya que se identifica el juego caracterizado por su componente lúdico, recreativo y como actividad, pero también desde la perspectiva de las didácticas instructivas su participación refleja la posibilidad de ser constitutivo de lo humano y como mediación de este en su formación se podría considerar como fin en los procesos educativos.

Es inevitable de cada sujeto reflexionar en torno al tiempo transcurrido de la vida y no recopilar múltiples experiencias de diversión y aprendizaje siendo partícipes de algún juego,

estas prácticas corporales comprenden la construcción de la persona en aspectos fisiológicos y cognitivos, que al unificarse es posible hablar de la identidad o personalidad características del ser humano.

Para hablar de juego y su participación en la construcción de identidad es necesario traer a colación los aportes realizados en el PCP “El juego, una oportunidad para el desarrollo e identidad del ser humano”, de los autores Bonilla Diego y Hooker Jonathan (2015), en donde se identifica el juego como una oportunidad para ser utilizado como herramienta pedagógica en los procesos educativos, los cuales están encaminados a incentivar en los estudiantes autonomía y personalidad a partir de la interacción en las actividades, buscando formar un ser humano capaz de transformar su realidad.

Otra perspectiva que involucra la implementación del juego en la construcción de la subjetividad, es el trabajo de grado “El juego, una mirada hacia la conciencia de sí, en búsqueda de la autodeterminación”, escrito por Arias Helber (2016), que al implementar el juego en sus prácticas con los estudiantes propician situaciones donde estos deben generar una conciencia de sí, entendida como la toma decisiones partiendo de reflexiones y juicios fundamentados en la experiencia y el conocimiento del contexto. Este referente se complementa con los procesos dialógicos identificados por los autores, ya que para reducir las relaciones de dominación que surgen entre estudiantes es necesario generar una comunicación recíproca, donde el intercambio de ideas parta de la postura crítica del sujeto y así mismo este reciba para su construcción los aportes de los demás.

Ahora bien siguiendo con los referentes del concepto de juego, pero esta vez desde el manejo de los juegos tradicionales utilizado por Barrera Ángela (2012) en el trabajo de grado “Fortalecimiento de las habilidades básicas motoras correr, saltar y lanzar por medio de juegos tradicionales en los niños y niñas de 5 a 10 años de la Institución Educativa Sochaquirá Abajo sede Guaquirá - Guataya "Boyacá"”, la autora evidencia la falta de construcción motriz en estudiantes de 5 a 10 años aplicando un test de entrada, por tal motivo diseña la cartilla con actividades planificadas a partir de los juegos tradicionales colombianos, que al ejecutarla fortalecerá las prácticas corporales como el correr, saltar y lanzar.

Se hace oportuno el hablar de juegos tradiciones ya que presentan similitudes con el concepto de juegos populares modificados manejado en el presente PCP, como ejemplo de estas

coincidencias se identifica la transmisión oral que se muestra al enseñar las características del juego generación tras generación o también el desarrollo físico que ambos pueden alcanzar como lo demuestra el párrafo anterior.

Para puntualizar en el concepto de juegos populares es preciso comprender los aportes del texto “El juego popular en la interacción de la comunidad.”, trabajo de grado por Beltrán Lissette (2015), la autora retoma diferentes definiciones de lo que es el juego popular para el esclarecimiento de su propio concepto, donde da a entender que estas prácticas corporales al residir en una comunidad propicia la integración de todos los individuos, presentando características como el dialogo y la toma de decisiones en grupo, las cuales desencadenan el fortalecimiento a nivel motriz del individuo y las relaciones sociales desde lazos afectivos.

Gracias a los aportes revisados en los documentos anteriormente mencionados, se considera que los puntos de convergencia en donde se encuentran los conceptos de relaciones de dominación y juegos populares modificados, son caracterizados por la construcción de la identidad crítica en el sujeto frente al análisis de su realidad; en cuanto a la práctica, el lenguaje y la articulación con valores como el respeto predomina, haciendo referencia a reivindicar los procesos comunicativos que intervienen en las relaciones sociales, en el caso del presente PCP se habla de la interacción entre pares estudiantiles a la cual se busca optimizar de forma cooperativa desde las situaciones propiciadas por los juegos populares modificados en el espacio de educación física.

Cuadro de antecedentes

TÍTULO, AUTORES Y AÑO DEL TRABAJO	NIVEL	APORTES AL PCP
“Convivencia y bienestar: categorías necesarias para la educación positiva” de Rubén García Cruz, Maritza Librada Cáceres Mesa, María Leticia Bautista Díaz 2019	Internacional	Este artículo aporta a la investigación de modo que crea una mirada a las relaciones interpersonales y una posible solución a los problemas que se pueden establecer en un aula de clase.
“Convivencia y clima escolar en una comunidad educativa inclusiva”. El objetivo de la investigación fue evaluar la percepción de la convivencia y clima escolar en un colegio inclusivo de la Provincia de Talca, Chile” trabajo desarrollado por María Teresa Muñoz Quezada, Boris Andrés Lucero Moncada, Claudia Alejandra Cornejo Araya, Pablo Andrés Muñoz Molina, Nelson Eduardo Araya Sarabia de la universidad de Católica del Maule	Internacional	Realiza aportes hacia la convivencia escolar entendiéndola como entorno de co-construcción en las relaciones interpersonales de una escuela entre los miembros de una comunidad educativas como lo son estudiantes, apoderados, docentes, directivos y otros que interviene e interactúan a partir del contexto escolar donde se procura el respeto mutuo, que se acepten tal y como son pero que también vean la diversidad y a su vez sean cooperativos, solidarios y que puedan solucionar sus conflictos de una manera acertada y lo más importante sin violencia.
Propuesta de juegos populares infantiles para mejorar el proceso de socialización en niños de 4 años de un colegio privado en el distrito de Surco	Internacional	La tesis aporta al grupo de trabajo el resaltar la importancia de proponer actividades de juegos populares para mejorar el proceso de socialización dentro de las escuelas. Es importante señalar que la práctica de los juegos populares mejora, dentro de ese proceso, las relaciones y la comunicación entre

Sara Daniela Gil y Stefanie Melissa Inga 2019		los niños, ya que les permite desenvolverse de manera abierta con los demás, a partir de lo anterior que se utiliza esta propuesta ya que los procesos para mejorar los comportamientos sociales son los más cercanos a lo que se quiere lograr ya que favorecen la convivencia y la colectividad entre grupos sociales
Convivencia y clima escolar en una comunidad educativa inclusiva año:2014 ciudad: chile autor: María Teresa Muñoz Quezada, Boris Andrés Lucero Moncada, Claudia Alejandra Cornejo Araya, Pablo Andrés Muñoz Molina, Nelson Eduardo Araya	Internacional	Es necesario destacar en este proyecto sus aportes Asia la convivencia escolar entendiéndola como entorno de co-construcción en las relaciones interpersonales de una escuela entre los miembros de una comunidad educativas como lo son estudiantes, apoderados, docentes, directivos, y otros que interviene e interactúan con ella, donde se procura el respeto mutuo, que se acepten tal y como son pero que también vean la diversidad y a su vez sean , cooperativos, solidarios y que puedan solucionar sus conflictos de una manera acertada y lo más importante sin violencia
El poder y la autoridad en la escuela, la conflictividad de las relaciones escolares desde la perspectiva de los docentes” Graciela Batallán (2014)	Internacional	ofrece al PCP, el orden escolar, que es producido rutinariamente mediante prácticas cotidianas, también a las modificaciones que se van alterando por otras prácticas y discursos alternativos que pretenden realizar nuevas propuestas para una mejor convivencia que favorecen las relaciones personales
, “Los juegos tradicionales en el desarrollo motriz de niños/as del primer año de Educación Básica de la ciudad de Quito, sector Chillogallo, durante el año	Internacional	Este trabajo permite identificar objetivos a favor de los juegos tradicionales ya que son de mucha ayuda para las diferentes relaciones sociales y costumbres, estos permiten un desarrollo de hábitos de

lectivo” los autores Lozada, Vicente Becerra Calva y Narcisa Elizabeth (2011)		comportamiento, puntualidad y compañerismo con la aplicación de los juegos en clase
la convivencia en la escuela, manejo de conflicto en los jóvenes con edades entre los 12 y los 15 años. -Barón Duran Esperanza, Delgado Rúgeles Alba Lucia 2012	Nacional	Serán utilizados ya que sus aportes implementan que las relaciones sociales son de vital importancia para una mejor convivencia, que ayudara a encontrar diferentes estrategias metodológicas que en este caso a partir del juego popular modificado se implementaran acciones diarias que permitan mermar los conflictos interpersonales y poder erradicar en un porcentaje considerable las relaciones de poder.
Disminución de la agresividad a través de los juegos pre-deportivos y cooperativos en los niños de 7 a 12 años que pertenecen a la fundación hogar del niño -Romero Gordillo Alexandra 2013	Nacional	Esto aporta a nuestra investigación en el modo que los resultados que obtuvieron fueron satisfactorios ya que realizaron actividades similares a las que se tienen planteadas para la ejecución piloto de esta investigación esperando una respuesta significativa , planteando que a través del juego popular modificado los niños se identifiquen como persona se implementen de la mejor manera las relaciones de dominación existentes en la población, para así entender que el juego es una práctica de la educación física que permite que el infante se relacione mejor consigo mismo y con los demás.
Estrategias de intervención en las manifestaciones de matoneo en los estudiantes del grado sexto uno de la institución escuela normal superior de Ibagué” Caballero, Laura Zuray	Nacional	Esto aporta al presente proyecto de grado ya que los resultados que obtuvieron fueron satisfactorios puesto que realizaron actividades similares a las que se tienen planteadas para la ejecución piloto de este PCP en donde se busca resolver la problemática identificada, fijada a través del juego popular

Salguero Sandoval, Clara Aura (2013)		modificados en tanto que los niños se identifiquen como seres humanos los cuales buscan la mejor manera las relacionarse evitando la dominación existentes en la población, para así entender que el juego es una práctica de la educación física que permite que el infante se relacione mejor consigo mismo y con los demás
“Propuesta didáctica enfocada en el juego para disminuir la agresión física en el colegio Robert Francis Kennedy” escrito por Leidy Constanza Maldonado y Lácides Antonio Pinto de la universidad libre (2015)	Nacional	Este proyecto genera una mirada hacia la importancia del juego Por tal razón, toman el mismo como un factor de gran importancia para el diseño y aplicación del proyecto de esta forma, lo que se pretende, fortalezcan los niveles de convivencia que se ven afectados en este problema, como lo es la agresión física, y de esta manera empiecen a generar cambios positivos dentro de la conducta de ellos mismos como bien podría ser, buen trato entre ellos, respetar las normas de convivencia, y aceptar a las personas tal y como son
“El Juego Estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares Informe de práctica” escrito por Emperatriz Mejía López (2006),	Nacional	En el cual se toma la decisión de ejecutar este tipo de estrategia didáctica y pedagógica mediante los juegos populares modificados en el Instituto Académico La Portada, donde se busca minimizar la problemática detectada y avanzar con una estrategia definida desde el campo de la educación física, mejorando la relación entre educandos con la implementación de diferentes juegos cooperativos
“Convivencia y alteridad: una propuesta para impactar las prácticas sociales desde la educación física”, escrito por David Santanilla (2017)	Local	será utilizado como referente pues sus aportes a construir relaciones sociales mediadas desde valores como el respeto y la tolerancia, conformando vínculos entre los individuos que permitan desarrollar su potencial humano en las practicas

		corporales propuestas por el espacio de educación física que en este caso son de juegos cooperativos
“La concepción de las víctimas desde la perspectiva del poder, la dominación y la exclusión en la obra de Enrique Dussel”, artículo escrito por Fernando Díaz Colorado (2017)	Local	El valor conceptual que es aportado al presente PCP radica en las categorías discursivas de liberación, poder, dominación y exclusión, relacionadas directamente con la problemática que sufre el ser humano en rol de víctima.
“El juego en la Licenciatura en Educación Física de la Universidad Pedagógica Nacional desde la perspectiva de profesores”, del autor José Pachón (2017)	Local	Permite ampliar la mirada hacia la importancia del juego en la infancia y cómo influye en las relaciones sociales del sujeto desde una perspectiva pedagógica.
“Significados sociales y manifestaciones de violencia en la escuela: Estudio crítico sobre las investigaciones de violencia en la escuela colombiana (2006-2010)” Camilo Moreno y Diana Rodríguez (2012)	Local	Es utilizado como referente ya que reconoce la violencia como problemática en la escolaridad que desde su campo del saber argumentan en su texto el análisis de distintas manifestaciones de violencia en la escuela, las cuales desencadenan agresiones contra los sujetos que son partícipes de ese contexto social.
“El juego, una mirada hacia la conciencia de sí, en búsqueda de la autodeterminación” Arias Helber (2016),	Local	Este referente se complementa con los procesos dialógicos identificados por los autores, ya que para reducir las relaciones de dominación que surgen entre estudiantes es necesario generar una comunicación recíproca, donde el intercambio de ideas parta de la postura crítica del sujeto y así mismo este reciba para su construcción los aportes de los demás.

“El juego popular en la interacción de la comunidad.”, trabajo de grado por Beltrán Lissette (2015)	Local	Permite generar conciencia de la importancia del juego en diferentes comunidades educativas, generando una perspectiva general de como interactúa un sujeto a través del juego y sus componentes.
Barrera Ángela (2012) “Fortalecimiento de las habilidades básicas motoras correr, saltar y lanzar por medio de juegos tradicionales en los niños y niñas de 5 a 10 años de la Institución Educativa Sochaquirá Abajo sede Guaquira - Guataya ” Barrera Ángela (2012)	Local	Se hace oportuno el hablar de juegos tradiciones ya que presentan similitudes con el concepto de juegos populares modificados manejado en el presente PCP, como ejemplo de estas coincidencias se identifica la transmisión oral que se muestra al enseñar las características del juego generación tras generación o también el desarrollo físico

Marco legal

Para respaldar nuestra propuesta de PCP es importante referirnos a la base legal con el propósito de contextualizar los juegos populares modificados como mediación en las relaciones de dominación simbólica entre educandos en el Instituto Académico la Portada de los grados 5 y 6, de tal forma se hace ineludible adoptar conductas que nos llevan al cumplimiento de la norma emanada por gobierno nacional y los organismos internacionales en el desarrollo de nuestras actividades educativas y pedagógicas, para ello es fundamental las disposiciones de carácter legal que han sido reglamentadas por medio de leyes, decretos y resoluciones que cobijan la educación formal, informar y para el desarrollo humano, proyectadas desde las instituciones del estado representadas por el poder ejecutivo, judicial y legislativo, con el fin de dar cumplimiento a los principios de libertad y justicia que posee cada ciudadano brindando especial protección a los niñas y niños en etapa escolar. Estos elementos puntuales permiten establecer en una línea el enfoque del proyecto en el cual se define y se desarrolla los objetivos generales y específicos desde su campo de acción en este

caso las educaciones físicas quedan sentida a la investigación, gestión, práctica, didáctica y formación pedagógica.

Internacional

1. Convención sobre los derechos del niño:

Adoptada y abierta a la firma y ratificación por la Asamblea General en su resolución 44/25, de 20 de noviembre de 1989.

Entrada en vigor: 2 de septiembre de 1990, de conformidad con el artículo 49.

La Convención se apoya en cuatro principios fundamentales:

- La no-discriminación (art. 2)
- El interés superior del niño (art. 3)
- El derecho del niño a la vida, la supervivencia y el desarrollo (art. 6)
- El respeto por las opiniones del niño (art. 12)

Considerando que, de conformidad con los principios proclamados en la Carta de las Naciones Unidas, la libertad, la justicia y la paz en el mundo se basan en el reconocimiento de la dignidad intrínseca y de los derechos iguales e inalienables de todos los miembros de la familia humana.

A) Los Estados Partes convienen en que la educación del niño deberá estar encaminada a:

- Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño hasta el máximo de sus posibilidades;
- Inculcar al niño el respeto de los derechos humanos y las libertades fundamentales y de los principios consagrados en la Carta de las Naciones Unidas;

- Preparar al niño para asumir una vida responsable en una sociedad libre, con espíritu de comprensión, paz, tolerancia, igualdad de los sexos y amistad entre todos.

El propósito como futuros educadores es velar y hacer cumplir las normas que protegen a nuestros niños y niñas, entendiendo que la educación es la forma más adecuada para desarrollar métodos que permitan fortalecer e integrar la formación humana en sus dimensiones físicas, cognitivas y axiológicas de los educandos.

2. Oficina del alto comisionado de las naciones unidas para los derechos humanos, ginebra, suiza, programa de las naciones unidas para el desarrollo en Colombia, desarrollo, paz y reconciliación.

El Área de Desarrollo, Paz y Reconciliación del Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo –PNUD- es el área estratégica de esta agencia de desarrollo que busca contribuir a la construcción social de la paz, el desarrollo humano y la reconciliación. Para lograr estos objetivos, se propone:

- Promover procesos sociales e institucionales de transformación no violenta de conflictos, fortalecer la institucionalidad y animar la convivencia.

3. Naciones Unidas Asamblea General Protección De Los Niños Contra El Acoso Informe Del secretario general

Para las Naciones Unidas la protección de los derechos de los niños en etapa escolar representa una preocupación constante, en tanto que estudia los diferentes fenómenos que se presentan dentro de las relaciones de dominación o acoso escolar.

A) Informe del secretario general, presentado en respuesta a la resolución 69/158 de la Asamblea General, se aborda la prevalencia del acoso escolar y su repercusión en derechos de los niños, se examinan las medidas adoptadas por los Estados Miembros y otros interesados para prevenir y responder a este fenómeno, se señalan las buenas

prácticas y se proporciona orientación sobre las medidas prioritarias para velar por que los niños estén protegidos contra el acoso, incluido el ciber-acoso.

- En su resolución 69/158, la Asamblea General solicitó al Secretario General que en su septuagésimo primer período de sesiones le presentara un informe sobre la protección de los niños contra el acoso. Reconociendo que el acoso puede tener un efecto negativo en los derechos de los niños, la Asamblea también pidió que el informe hiciera hincapié en sus causas y efectos, las buenas prácticas y la orientación para prevenir el acoso y hacerle frente. 2. La elaboración del informe del Secretario General cobró especial pertinencia cuando en septiembre de 2015 se aprobó la nueva agenda mundial para el desarrollo, “Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible”
- La Agenda 2030 aborda la violencia contra los niños como un problema intersectorial e incluye compromisos concretos en varios de los Objetivos y metas. En particular, en relación con el Objetivo, relativo a una educación inclusiva y equitativa de calidad, se pone de relieve la importancia de los conocimientos y las aptitudes sobre los derechos humanos y la promoción de una cultura de paz y no violencia, de proporcionar centros de enseñanza que tengan en cuenta a los niños, las personas con discapacidad y las cuestiones de género y entornos de aprendizaje seguros, no violentos, inclusivos y eficaces para todos. En el marco del Objetivo 16, relativo a la promoción de sociedades pacíficas e inclusivas, se incluye una meta específica de “poner fin al maltrato, la explotación, la trata, la tortura y todas las formas de violencia contra los niños” (meta 16.2).
- El acoso afecta a un porcentaje elevado de niños, poniendo en peligro su salud, bienestar emocional y rendimiento escolar, y se asocia con consecuencias duraderas que persisten en la edad adulta. El aumento del acceso a las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) coloca a los niños en situación de riesgo de abuso en línea, lo que aumenta su vulnerabilidad ante el ciber-acoso. En línea o en persona, el acoso tiene graves consecuencias

para la víctima y el autor. Además, el acoso tiene un alto costo para la sociedad.

- El estudio de las Naciones Unidas sobre la violencia contra los niños reconoce que el acoso constituye una preocupación de importancia mundial. Para promover la aplicación de las recomendaciones del estudio, la Representante Especial del Secretario General sobre la violencia contra los niños publicó una serie de informes, incluidos “Tackling Violence in Schools: Bridging the Gap between Standards and Practice”, “Releasing Children’s Potential and Minimizing Risks: ICTs, Internet and violence against Children” y “Hacia un mundo sin violencia: encuesta mundial sobre la violencia contra los niños”, así como un informe sobre la protección de los niños contra el ciber-acoso como parte de su informe anual al Consejo de Derechos Humanos.
- Preocupados por las consecuencias duraderas del acoso, los padres, los educadores y los encargados de la formulación de políticas están adoptando medidas para prevenir y solucionar el problema. Los datos sobre la prevalencia de este fenómeno se están recopilando y difundiendo a un ritmo acelerado, se promueve la investigación centrada para hacerle frente y se está señalando a la atención de la comunidad mundial la cuestión como asunto prioritario como nunca antes.

Nacional

1. Constitución política de Colombia 1991:

Se hace necesario referirse algunos artículos de la constitución, debido a que hacen referencia al propósito investigativo de este proyecto:

ARTICULO 22. La paz es un derecho y un deber de obligatorio cumplimiento.

ARTICULO 41. En todas las instituciones de educación, oficiales o privados, serán obligatorios en el estudio de la constitución y la instrucción cívica Así mismo se fomentará prácticas democráticas para el aprendizaje de los principios y valores en la participación ciudadana. El estado divulgará la constitución.

ARTICULO 44. Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, internacionales ratificados por Colombia.

ARTICULO 52. Se reconoce el derecho de todas las personas, a la práctica del deporte y al aprovechamiento el tiempo libre. El estado fomentará estas actividades e inspeccionará las organizaciones deportivas, cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas.

2. Ley general de educación 115 del 8 de febrero de 1996.

Los artículos aquí citados hacen una referencia a los conceptos que son la base de este proyecto como es; Educación Física, relaciones de dominación y los juegos populares.

ARTICULO 5. Fines de la educación. De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

- La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre, y

ARTÍCULO 14: Enseñanza obligatoria. En todos los establecimientos oficiales o privados que ofrezcan educación formal es obligatorio en los niveles de la educación preescolar, básica y media, cumplir con:

- El aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo, para lo cual el Gobierno promoverá y estimulará su difusión y desarrollo.

ARTICULO 21. Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de primaria. Los cinco (5) primeros grados de la educación básica que constituyen el ciclo de primaria, tendrán como objetivos específicos los siguientes:

- El conocimiento y ejercitación del propio cuerpo, mediante la práctica de la educación física, la recreación y los deportes adecuados a su edad y conducentes a un desarrollo físico y armónico.

ARTICULO 22. Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de secundaria. Los cuatro (4) grados subsiguientes de la educación básica que constituyen el ciclo de secundaria, tendrán como objetivos específicos los siguientes:

- La educación física y la práctica de la recreación y los deportes, la participación y organización juvenil y la utilización adecuada del tiempo libre.

ARTICULO 23. Áreas obligatorias y fundamentales. Para el logro de los objetivos de la educación básica se establecen áreas obligatorias y fundamentales del conocimiento y de la formación que necesariamente se tendrán que ofrecer de acuerdo con el currículo y el Proyecto Educativo Institucional.

- Educación física, recreación y deportes.

3. **Ley 1620 De 2013**

Para el propósito de esta investigación se hace necesario traer a colación la presente ley, la cual es el referente nacional, al establecer los parámetros para la protección de los derechos de los estudiantes frente a la convivencia escolar que, dentro del concepto de relaciones de dominación propuesto en este proyecto, busca la prevención y atenuación del acoso escolar.

- Por la cual se crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar.

ARTÍCULO 1o. OBJETO. El objeto de esta ley es contribuir a la formación de ciudadanos activos que aporten a la construcción de una sociedad democrática, participativa, pluralista e intercultural, en concordancia con el mandato constitucional y la Ley General de Educación –Ley [115](#) de 1994– mediante la creación del Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar, que promueva y fortalezca la formación ciudadana y el ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos de los estudiantes, de los niveles educativos de preescolar, básica y media y prevenga y mitigue la violencia escolar y el embarazo en la adolescencia

4. Código De Infancia Y Adolescencia

Dentro de un conjunto de leyes, normas y reglas que se presentan en un país, el código busca protección de los derechos de los infantes y adolescentes con una visión que integra a todos los estamentos de la sociedad, con el fin de hacer cumplir y garantizar lo suscrito en sus preceptos,

- Protección Integral: reconocimiento de los niños, niñas y adolescentes como sujetos de derechos, la garantía y cumplimiento de los mismos.
- Interés Superior: los derechos de los niños, niñas y adolescentes prevalecen sobre los demás.
- Corresponsabilidad: la Familia, la Sociedad y el Estado son corresponsables en su atención, cuidado y protección.
- Perspectiva de Género: se habla del concepto de niño, niña y adolescente. Así mismo se tiene en cuenta diferencias de edad, etnias, sociales, culturales y psicológicas.
- Derecho a la integridad personal: a la protección contra toda forma de maltrato o abuso cometidos por cualquier persona.

Según lo establecido por este código, se preocupa en gran medida por la integridad de la niñez y la adolescencia; pero a su vez compromete a los adultos a hacer respetar a como dé lugar dichos principios garantizando el apoyo incondicional en primer lugar y en segundo

lugar brindar el mejor ejemplo actitudinal como educativo para forjar hombres del mañana y el futuro de cualquier nación.

Artículo 43. obligación ética fundamental de los establecimientos educativos. Las instituciones de educación primaria y secundaria, públicas y privadas, tendrán la obligación fundamental de garantizar a los niños, niñas y adolescentes el pleno respeto a su dignidad, - vida, integridad física y moral dentro de la convivencia escolar. Para tal efecto, deberán:

1. Formar a los niños, niñas y adolescentes en el respeto por los valores fundamentales de la dignidad humana, los derechos humanos, la aceptación, la tolerancia hacia las diferencias entre personas. Para ello deberán inculcar un trato respetuoso y considerado hacia los demás, especialmente hacia quienes presentan discapacidades, especial vulnerabilidad o capacidades sobresalientes.
2. Proteger eficazmente a los niños, niñas y adolescentes contra toda forma de maltrato, agresión física o psicológica, humillación, discriminación o burla de parte de los demás compañeros y de los profesores.
3. Establecer en sus reglamentos los mecanismos adecuados de carácter disuasivo, correctivo y reeducativo para impedir la agresión física o psicológica, los comportamientos de burla, desprecio y humillación hacia niños y adolescentes con dificultades en el aprendizaje, en el lenguaje o hacia niños y adolescentes con capacidades sobresalientes o especiales.

De acuerdo a lo establecido por el artículo 43 del código de infancia y adolescencia, se ve como la responsabilidad de los establecimientos educativos no es tarea nada fácil, por lo que se hace ardua la búsqueda del mejoramiento y el fomento del trato humano en primera instancia por medio de los valores y otras medidas éticas para combatir con uno de los tantos enemigos de la paz cuyo nombre es la agresividad en todas sus manifestaciones que hoy por hoy se presentan en el contexto socio-educativo y por ende es caso de la investigación de este proyecto mereciendo toda la seriedad y el compromiso de contribuir con un grano de arena en disminuir los índices de agresión en el colegio Marco Tulio Fernández sede D lo más significativo posible

4. Previniendo Y Actuando Frente Al Acoso Escolar

Debido a la importancia que tiene la norma para este proyecto, se hace importante referirse a esta cartilla como base para la ampliación del concepto de relaciones de dominación dentro del ámbito de la educación formal y cuál son sus principales manifestaciones.

A) Son tipos de violencia que suceden en el escenario escolar. Se manifiestan cuando un/a estudiante o un grupo ejerce poder, maltrata e intimida a sus pares de forma repetida y sostenida, por lo general lejos de la presencia de personas adultas.

- ¿Cómo detectar a los actores involucrados en acoso y ciber-acoso escolar?
- Características y manifestaciones del acoso y el ciber-acoso escolar
- Factores de riesgo
- Ruta de atención integral para la convivencia escolar
- ¿Cómo identificar una situación de acoso o ciber-acoso escolar?
- Acciones para la prevención del acoso y el ciber-acoso escolar
- Responsabilidades de la comunidad educativa

Local

Acuerdo 502 de 2012 Consejo de Bogotá.

La cual crea los Planes Integrales de Convivencia y Seguridad Escolar. PICSE como herramienta de planeación y gestión de las instituciones educativas distritales en materia de la seguridad escolar y convivencia estudiantil en Bogotá, D.C., los cuales tendrán como objetivo principal prevenir los problemas de seguridad y de convivencia de los estudiantes al interior y en los entornos de los centros educativos, cada institución educativa distrital promoverá para toda la comunidad educativa las prácticas de convivencia y las condiciones de seguridad. Los resultados de los PICSE de cada institución educativa serán instrumento vinculante para el Sistema Distrital de Seguridad Escolar y el Observatorio de Convivencia Escolar, de tal manera que las políticas distritales en la materia, cuente con mayor efectividad y pertinencia.

- Estos dos instrumentos legales permiten dar cuenta de los procesos que han llevado a cabo frente a la problemática relacionada con nuestro proyecto, a nivel local nos muestran una mirada objetiva frente a las relaciones de dominación en la escuela como la identificamos, los poderes ejecutivos, legislativo y judicial de la ciudad dan a conocer los elementos jurídicos que regulan su actuar de este tipo de relaciones las cuales influye a nivel físico, cognitivo, emocional y académico en los educandos
- De acuerdo a lo planteado en el marco legal de este proyecto, vale la pena destacar que cada una de las leyes, normas, decretos, resoluciones y demás, enfatizan en la protección de los derechos de las niñas y niños en etapa escolar, los cuales los deben hacer cumplir la familia, la sociedad, las instituciones del estado entre los que se encuentra el ministerio de educación y por ende los docentes como los protagonistas en la educación y formación de los infantes y adolescentes en Colombia.
- Al identificar una problemática existente, como es las relaciones de dominación entre estudiantes del Instituto Académico la Portada en primer acercamiento que dadas las circunstancias causadas por la pandemia del COVID-19 que afectó las actividades académicas presenciales en todo el mundo, se realizó un instrumento encuesta para que los estudiantes identificaran si han sido víctimas o victimarios frente a las relaciones de dominación, obteniendo como resultado que gran parte de los educandos dicen haber sido víctimas de esta problemática.
- Es así como se plantea desde la Educación Física los juegos populares modificados los cuales van dirigidos a disminuir o abolir las relaciones de dominación entre educandos, para ello es importante contar con un marco legal que permita dar cumplimiento al objetivo del proyecto y emplear una alternativa metodológica en pro de desarrollar mejores espacios de formación donde se reconozcan las diferencias de todos y todas.

Tabla 2. Cuadro resumen marco legal.

TITULO	NIVEL	APORTES PCP
1. CONVENCIÓN SOBRE LOS DERECHOS DEL NIÑO: 2. OFICINA DEL ALTO COMISIONADO DE LAS NACIONES UNIDAS PARA LOS DERECHOS HUMANOS, GINEBRA, SUIZA, PROGRAMA DE LAS NACIONES UNIDAS PARA EL DESARROLLO EN COLOMBIA, DESARROLLO, PAZ Y RECONCILIACIÓN. 3. NACIONES UNIDAS ASAMBLEA GENERAL PROTECCIÓN DE LOS NIÑOS CONTRA EL ACOSO INFORME DEL SECRETARIO GENERAL.	Internacional Los organismos internacionales desde la última década han buscado regular las relaciones de dominación en los contextos escolares, promoviendo mecanismos legales para mitigar y revenir esta problemática que afecta a nivel mundial a niños y adolescentes en etapa escolar.	Todas y cada una de estas leyes internacionales señalan hacia el mismo objetivo, combatir las relaciones de dominación, que, en otros términos, como el acoso escolar, la violencia, el matoneo, etc., escolar son consideradas como una problemática dentro del ámbito educativo. De este modo tenemos una panorámica más amplia de la importancia de trabajar este asunto en las relaciones escolares entre pares, y como la educación física como un área de conocimiento dentro del currículo escolar cumple la función de orientar, trabajar y disminuir en sus actividades propias de su disciplina estas relaciones de dominación que afectan al alumnado.
1. CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE COLOMBIA 1991. Artículos; 22, 41, 44, 52.	Nacional Existe diferentes leyes, normas, códigos etc., que	A nivel nacional son muy importantes los lineamientos dispuestos por estas leyes, tanto que reúnen las exigencias mínimas en relaciones de convivencia dentro de la escuela Colombiana, por

2. LEY GENERAL DE EDUCACIÓN 115 DEL 8 DE FEBRERO DE 1996. Artículos; 5, 14, 21, 22, 23. 3. LEY 1620 DE 2013. 4. CÓDIGO DE INFANCIA Y ADOLESCENCIA. 5. PREVINIENDO Y ACTUANDO FRENTE AL ACOSO ESCOLAR	protegen los derechos de los niños y adolescentes en nuestro país, empezando por la carta magna la constitución política, aquí se tren a colación algunas de ellas.	ende tiene una estrecha relación con nuestro proyecto curricular particular ya que este se preocupa por las relaciones de dominación entre pares dadas en el ámbito escolar particularmente en el clase de Educación Física, que de alguna manera se invisibilidad y deslegitiman por varias causas como el negar que existe o el miedo a enfrentarlas.
1. ACUERDO 502 DE 2012 CONSEJO DE BOGOTÁ.	Local A nivel Bogotá se rastreó la legislación vigente que hablara de conceptos tales como: relaciones de dominación, acoso escolar, violencia escolar o Bullying, teniendo como resultado el presente acuerdo.	Estos dos instrumentos legales permiten dar cuenta de los procesos que han llevado a cabo frente a la problemática relacionada con nuestro proyecto, a nivel local nos muestran como desde una mirada objetiva frente a las relaciones de dominación en la escuela como la identificamos, los poderes ejecutivos, legislativo y judicial de la ciudad dan a conocer los elementos jurídicos que regulan su actuar de este tipo de relaciones las cuales influye a nivel físico, cognitivo, emocional y académico en los educandos.

Configuración del ser humano.

Los seres humanos en el transcurso de la historia han desarrollado formas de concebir el conocimiento desde una perspectiva epistemológica, sobre la cual reposa el empirismo, racionalismo, positivismo, estructuralismo, marxismo, fenomenismo, pragmatismo, etc. Es así como es preciso detenerse en el enfoque positivista y su implicación en los procesos histórico-sociales de los seres humanos, teniendo en cuenta que existen y han existido instituciones sociales que se han apropiado del conocimiento con el fin de acumular el mayor poder posible sobre los individuos que se adhieren a ellas, bien sea por medio de la violencia, el miedo, la sugestión, manipulación y la dependencia.

Ser conscientes que los cambios no se producen de la noche a la mañana, implica reconocer que las relaciones de dominación no son cosa nueva, en cambio han estado presentes durante la historia de los seres humanos, para esto se debe entender, comprender y estudiar las nuevas formas que fundan las relaciones de dominación entre estudiantes, estamos frente a una época donde la tecnología, las redes sociales y la educación virtual producen nuevas formas de relacionarse, por ende, esta observación participativa no se fundamenta en planteamientos anacrónicos, en cambio busca desde una perspectiva contemporánea dar respuestas a esa nueva forma de dominación simbólica.

En definitiva, lo que pretendía Foucault era transmitirnos su convicción de que el cambio radical es posible, en la medida en que podemos modificar incluso aquello mismo que nos funda y que fundamos; es decir, -la experiencia posible- para los seres humanos que somos hoy. (Ibañez, 2005 p. 146)

De la anterior afirmación nos centramos en la frase experiencia posible que pone de manifiesto que los seres humanos estamos en constante cambio, de acuerdo con el proceso histórico-social que les corresponde vivir. Este proceso práctico que hemos desarrollado en el colegio la Portada se ha generado por una parte al llegar al segundo ciclo de profundización de nuestra formación profesional, que al tiempo se enfrentó y sigue enfrentado la pandemia del covid-19 y el estallido social en Colombia.

La labor educativa durante la pandemia producida por el COVID 19, particularmente en el año 2021 ha sufrido distintas transformaciones en sus dinámicas presentes en diferentes

modalidades, es así como la modalidad formal en la escolaridad utiliza la virtualidad en sus espacios formativos siendo la educación física una de las asignaturas más afectadas, puesto que se evidencia como los procesos de interacción que cotidianamente se daban desde lo físico, ahora están sujetos a espacios virtuales que dificultan el desarrollo pedagógico el cual interviene como praxis del desarrollo humano en el educando.

Las diferencias absolutamente notables que se pueden dar en las relaciones que emergen entre educandos se dan desde las practicas corporales que realizan, por una parte, es bien sabido la oposición entre los masculino y lo femenino, entendiendo esta como inserción en sus formas de interactuar desde el lenguaje, comportarse, jugar, convivir etc. Y, por otro lado, los imaginarios que surgen, al determinar, que tipo de práctica logra realizar, según sus características fisiológicas dentro de la clase de EF.

Es así como siguiendo a Bourdieu “el sistema de oposiciones homologas, alto/bajo, arriba/abajo, delante/atrás, derecha/izquierda, recto/curvo, (oblicuo) (y pérfido), seco/húmedo, duro/blando, sazonado/soso, claro/oscurο, fuera (público)/dentro (privado), etc., que, para algunos, corresponden a unos movimientos del cuerpo (alto/bajo // subir/bajar, fuera/adentro // salir/entrar)”. (2000, p. 20), se convierten en relaciones sociales simbólicas las cuales no son ajenas en los espacios escolares, conformando estructuras cognitivas que terminan naturalizándose para luego expresarse de forma corporal por medio de la fuerza que se ejerce sobre los otros cuerpos.

La preocupación radica en las relaciones que se dan entre educandos, como ya se nombró anteriormente estamos pasando por un proceso pandémico mundial que traslado las aulas o en el caso de la educación física del patio a la virtualidad, teniendo en cuenta que a lo largo de la historia de la educación no se había presentado un hecho sin igual, tanto los colegios, universidades, docentes y estudiantes no estaban preparados para esta nueva normalidad que implico cambiar las metodologías, con todo lo que esto acarrea en temas de calidad educativa. Este proceso no fue ajeno a los integrantes de este grupo de investigación (PCP), en tanto que se empezó las prácticas de manera virtual en el colegio La Portada, el cual nos abrió la puerta de sus instalaciones para observar si la problemática está presente y así documentar el proceso de implementación del proyecto en búsqueda de solucionarlo desde el espacio académico de educación física.

En este proceso se ha identificado que los estudiantes mediante socializaciones brindadas por los docentes practicantes, se acercan a las relaciones de dominación simbólicas como un factor que los ha afectado de alguna u otra forma en su proceso de escolaridad, las cuales se han manifestado de manera verbal, física, cognitiva; en representaciones violentas, humillaciones, rechazos, apodos, gritos, burlas y discriminación, que los y las oprime de alguna u otra forma, sin embargo, esto lo manifiestan que se presentaba frecuentemente en la presencialidad, es preciso aclarar que esta observación participativa se ha enfocado en los grados 5 y 6 que son el objetivo de nuestra investigación, al detenernos en la modalidad virtual que estamos realizando, nos damos cuenta de que estas prácticas de dominación disminuyen, debido a que en la virtualidad los educandos tienen poco contacto ya que cada uno se encuentra en su casa.

Es así como desde la modalidad virtual se observa principalmente la manifestación del lenguaje verbal entre la interacción de los estudiantes, a partir de las actividades propuestas para cada sesión de clase, donde se permita identificar aquellos rasgos de dominación que se presentan cuando se comunican. Por ejemplo, la mayoría de actividades van encaminadas a construir juegos populares modificados con material reciclable desde el hogar, cuando se deja la actividad están los estudiantes que son cumplidos y la entregan a tiempo subiéndola a la plataforma classroom de igual forma deben de tener el juego para practicarlo durante la clase, pero existen otros estudiantes que no presentan las actividades a tiempo y por ende no las llevan a la clase, es ahí donde se identifica factores desde el lenguaje verbal que producen dominación entre educandos con expresiones tales como: Él o ella siempre es así, es vago, nunca entra a clase, nunca hace nada, siempre le llaman la atención, hace las cosas mal, ese juego tan feo, etc.

Continuando con este proceso de desarrollo humano es preciso abordar la dominación desde el lenguaje y su relación con los procesos simbólicos, lo cual es muy común escuchar dentro de los espacios académicos particularmente la clase de Educación Física, expresiones entre los estudiantes sobre compañeros que tienen determinada inclinación sexual, con términos como -el homosexual, la mujercita, el delicado, el mariposo, etc., -. Estos términos desencadenan humillación, ridiculización y violencia sobre los cuerpos, que no permiten un desarrollo total en la personalidad del individuo, sino, en cambio se genera un cuerpo invisibilizado que sufre al no poder expresarse con libertad.

Este proceso esta mediado por el pensamiento y el lenguaje con el cual aprendemos del mundo que conforma nuestras experiencias, estas a su vez emprenden una construcción de historicidad que implica las relaciones con los otros donde los “sentimientos, sensaciones, vivencias, experiencias placenteras o desagradables, y de formas de vida” (Ibañez, 2005 p. 47). Desencadenan relaciones de fuerza que en algunos casos terminan en el uso de la violencia desde punto de vista simbólico de manera verbal y corporal, las cuales transforman las situaciones existentes y desequilibran los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

Como parte del desarrollo de los educandos la dominación simbólica en términos de Bourdieu, se construyen desde el pensamiento y las percepciones de los individuos, en búsqueda de ese reconocimiento que le permita estar por encima de los otros, explicado de otra manera el ser humano desde un darwinismo social busca ejercer la fuerza como un ejercicio brutal para obtener el poder, esta fuerza es ejercida sobre los otros cuerpos que se reducen a la condición de objetos y terminan excluidos, relegados y reducidos por la violencia ejercida sobre ellos.

Estas “relaciones de dominación es una sociedad o espacio social, desde esa noción, vienen dadas por cuál sea la estructura de distribución de ese campo de poder en el que luchan quienes ocupan las posiciones de dominación en los diversos campos y no simplemente efecto directo de la acción ejercida por un conjunto de agentes (“clase dominante”) investidos de poderes de coerción”.

(Bourdieu, 2001 p. 10)

Desde esta noción se observa que, desde la práctica docente en campo de la educación formal se presentan acciones entre educandos las cuales van marcadas por sus formas de relacionarse, sin embargo, estas relaciones son producto de un simbolismo aprehendido a través de la convivencia que pone en juego las características particulares de cada individuo. Las agresiones verbales y corporales estas naturalizadas en los espacios escolarizados, tanto así que manifestaciones como groserías, frases con doble sentido, golpes, discriminación, machismo, burlas, son algunas de las características simbólicas de dominación que son libremente aceptadas por los educandos, desconociendo los ejercicios de poder que se ejercen sobre sus cuerpos, en caso particular del espacio de formación de educación física al momento de realizar una actividad guiada por el docente practicante en este caso mediada por los juegos populares modificados, los educandos la ejecutan pero en medio de esta, las

agresiones simbólicas verbales y corporales no desaparecen, debido a que se agreden sin importar si es niña o niño, por parte de los estudiantes varones quieren realizar prácticas hegemónicas como el microfútbol cada vez que hay clase de educación física, desconociendo los gustos y presencias de las mujeres de sus grupos.

Por lo anterior es importante detenerse en el concepto de la (autonomía) que es uno de los aspectos que se busca formar, en tanto que este es importante en el camino de combatir la dominación. “autonomía como condición deseable, tanto para el individuo como para la sociedad, indisociablemente. Sin embargo, la autonomía es una meta que solo se puede alcanzar a través de su propia práctica” (Castoriadis, 1975, como se citó en Ibañez 2005 p. 109).

Ahora bien, las expresiones en la escolaridad son determinadas objetivamente al seguir el reglamento de la institución académica, la cual encauza sobre los cuerpos de los educandos en sus disfraces corporales y las correlaciones entre estos, además se imponen a través de la disciplina que parafraseando a (Bourdieu, 2000) constantemente se ejerce sobre todas las partes del cuerpo, la cual, continuamente despliega presión sobre el cómo vestirse, peinarse, caminar, formar, la postura correcta, entre otras, que codifican tanto el cuerpo de la mujer como el del hombre, en una fundamentación de la educación que inculcan la manera de manejar el cuerpo frente a determinados momentos y espacios.

De esta manera, las micro-relaciones de dominación simbólica que se ejercen entre educandos es producto de esta macro-relación que se dan dentro de la escuela por parte de sus dirigentes como directivos y docentes, pero volviendo a las micro-relaciones entre educandos, como lo llamamos aquí, se observan en aspectos de superioridad tales como la edad y la estatura, las cuales llevan a interponer signos visibles de coerción y coacción entre pares. Es posible imaginar una sumisión que es voluntaria, libre y deliberada, donde el dominado se siente sin armas para luchar contra el dominador y termina en una relación consiente profundamente oscura de dominación, que no permite el desarrollo adecuado en todas sus dimensiones.

Lo anterior implica que tanto lo físico como lo cognitivo produzca efectos, que a través de comportamientos se vayan construyendo prácticas que ratifican la existencia de la dominación simbólica dentro de los espacios escolares, esta está acompañada de la cual se

presenta por medio de manifestaciones como los gritos, amenazas, ordenes, sugerencias, humillaciones, burlas, imitaciones y regaños, esto signos de comunicación son de manera indisociable instrumentos de dominación.

La violencia simbólica son relaciones de poder, que se insertan dentro de esquemas mentales, producto de la asimilación de determinadas posturas sociales, las cuales los sujetos toman como propias fundando un orden simbólico, que dentro las prácticas cotidianas y particularmente dentro de la escuela tienden a afirmarse. Es preciso reconocer los actos que emergen de estas relaciones de dominación simbólica tales como; Por un lado, la autodepreciación y autodenigración que se dan por el aspecto físico, cánones estéticos interpuestos por la moda, la forma de expresarse, la capacidad cognitiva y física., etc. Y, por otro lado. Desde la perspectiva de Bourdieu (2000) “la violencia simbólica se instituye a través de la adhesión que el dominado se siente obligado a conceder al dominador” (p.51). Es así como por diferentes circunstancias se genera una relación de dominación, en la cual se evidencia cualquier tipo de dependencia, bien sea por miedo, conveniencia, aceptación o simplemente subordinación.

Otro instrumento de conocimiento que aquel que comparte con el dominador y que, al no ser más que la forma asimilada de la relación de dominación, hacen que esa relación parezca natural; o, en otras palabras, cuando los esquemas que ponen en práctica para percibirse y apreciarse, o para percibir o apreciar a los dominadores (alto/bajo, masculino/femenino, blanco/negro, etc.), son el producto de la asimilación de las clasificaciones, de ese modo naturalizadas, de las que su ser social es el producto. (Bourdieu, 2000 p.51).

Esta apreciación que hace Bourdieu nos lleva a identificar cuáles son las posibles prácticas que se asimilan dentro de la escolaridad en particular la clase de EF, tanto que, de acuerdo con la naturaleza de la disciplina, la cual se preocupa por el cuerpo, su movimiento, el desarrollo cognitivo y la interacción social, esta última como el objetivo principal en este trabajo. Se enfoca en conocer por medio de la observación participativa las posibles causas de las relaciones de dominación simbólicas en este espacio de formación.

Por otro lado, es importante conocer diferentes tipos de violencias simbólicas identificadas por Bourdieu que derivan en relaciones de dominación, entre ellas esta; la violencia suave y a menudo invisible, esta se da a conocer desde el punto de vista de las interacciones y es

como desde una construcción social, en el caso del espacio de formación EF al formar equipos o grupos para el trabajo en clase, casi siempre se escoge primero las mujeres o los hombres más altas o altos, con mayor masa corporal, o, porque es él o la más habilidosa del grupo en ciertas actividades. Esto lleva a preguntarnos ¿Qué produce este tipo de rechazo hacia las personas que no cumplen con ciertas características? ¿Es acaso una decisión inconsciente, la cual controla la voluntad que tiende a dominar o a ser dominado?, puede ser una lógica que es muy dada a la competición y a las ansias de ganar, propias de los deportes los cuales de cierta forma están comunicando constantemente a través de los medios y la publicidad que el mejor es el más fuerte.

Pensar el espacio de formación en educación física y todo lo que implica la generación de conocimiento desde la acción motriz que de una visión holística trabaja con el ser humano como un conjunto, surgen aspectos donde las relaciones entre estudiantes están continuamente observadas por una democracia escolar, en la cual el rector, coordinador, profesores, representantes y monitores las organizan de modo que se cumpla con una serie de reglamentos impuestos con el fin de lograr unos objetivos lejos de las necesidades cotidianas de los educados.

“La democracia debe ser, en consecuencia, una democracia directa, y no basta con suprimir la propiedad privada de los medios de producción, sino que hay que suprimir, también, la división entre dirigentes y dirigidos” (Ibañez citando a Castoriadis, 2005 p. 102). En tanto que lo que implica al estudiante es asumir la capacidad de decidir por sí mismo sus acciones como individuo perteneciente a un colectivo, es allí donde la autonomía como un proceso propio del ser que piensa, habla y actúa, busca desde su necesidad de relacionarse e interactuar con sus pares pertenecer a cierto grupo de individuos, o surgiendo necesidades subjetivas y objetivas que implican seguir reglas, comportamientos, modas, formar de pensar, gustos entre tantas otras cosas que suprimen la autonomía del sujeto inmerso en la sociedad. Castoriadis como el pensador de la autonomía tiene claro que “toda sociedad es autónoma en el sentido que no hay ninguna instancia exterior a ella misma que le dice sus normas, ni nivel trascendente que regule sus funcionamientos” (Ibañez citando a Castoriadis, 2005 p. 103). Sin embargo, en el caso concreto de nuestra preocupación cuando la educación termina su proyecto instituyente, se empieza una producción automatizada, cuando los educandos ingresan ya está como algo dado, independiente de su ser con aspectos determinados,

reglamentados con normas que regulan el comportamiento de los miembros pertenecientes a dicha institución.

Sin embargo, desde el punto de vista de las relaciones de dominación simbólicas en lo verbal y corporal, el educando es un ser capaz de distinguir entre el poder que ejerce la institución como aparato regulador sobre sus cuerpos y el poder que ejercen sus pares pertenecientes a un mismo grupo social. En el primero el estudiante está sujeto a unas normas que se le exige cumplir al ser miembro del establecimiento y si por algún motivo se rompe esa condición se enfrenta a sanciones que determinan su permanencia en dicha institución, en este sentido la autonomía pierde valor ya que la institución es la que toma las decisiones dejando de lado al estudiante, desconociendo todos los aspectos que implican el desarrollo de cada ser humano en particular y en segundo lugar, en las prácticas cotidianas entre pares estudiantes se entretejen a través de hechos, cosas, ideas, etc., en las cuales crean sus propias formas de relacionarse, sin desconocer que están atravesadas por formas poder y dominación, pero en este caso son elementos variables que no implican obediencia absoluta, sino más bien un conocimiento propio y de sus pares, formando un ambiente creado por ellos que fomenta el aprendizaje recíproco.

Ahora, al hablar de campo de poder desde la mirada de (Bourdieu 2002) es necesario identificar que para él estos eran conjuntos de relaciones de fuerza evidenciándose en grupos o instituciones que se preocupan por el dominio o monopolio, el espacio social es donde se presentan de una manera más extensa, dando paso a que existan relaciones categóricas cercanas o lejanas conformando el campo de poder que en el mayor de los casos es manejado por el estado el cual provee de elementos que regulan a este campo, como una lengua oficial, una moneda de intercambio, calendarios y horarios impuestos, y esto es posible dado que el estado hace que el sujeto se condicione por medio de las tensiones de fuerza que se le imponen a las personas socializadas por sistema de creencias válidas y legítimas que por la cultura se van tomando sin cuestionarlas.

Si partimos desde la escuela como institución que permite la principal oportunidad que los educandos tienen para cultivar y desarrollar sus capacidades, las cuales tomando actitudes positivas frente a su futuro y frente a sí mismos. Solo por esta razón se podría decir que la escuela es un campo de poder, y el éxito de esta misma se da a su sistema de normas y adaptaciones que los estudiantes deben asimilar para lograr la promoción en los sucesivos

niveles de escolarización, pero estos niveles solo son alcanzados por medio de exámenes y logros que hacen a la escuela un monopolio de la violencia simbólica legítima, aun cuando se presente a sí misma y a sus educadores como los defensores de pedagogías libres, naturales y no represivas, por el contrario, los estudiantes que no cumplen con los parámetros de la normatividad escolar sólo podrán avanzar satisfactoriamente en su escolarización en la medida en que se acomoden y se rijan por las normas y estándares que esta institución impone.

Y de la misma forma se presenta en la clase de educación física como área curricular debe ofrecer a los estudiantes verdaderas experiencias educativas a través de las prácticas corporales que predominan en la cultura contribuyendo a las finalidades propuestas por la escuela. Entendemos el rol tan importante que puede desarrollar el docente de Educación Física, como responsable de la enseñanza de esta área, dispone de las condiciones y de los ambientes adecuados para facilitar aprendizajes, sin embargo, este aprendizaje se ve fracturado en la medida que no se encuentre una verdadera motivación por la clase, debido a los estándares que el educador determina guiándose por los estudiantes más hábiles, sin fijarse en las verdaderas necesidades de los menos hábiles, en cuanto al desarrollo de habilidades y destrezas instrumentales orientadas a una mayor capacidad de movimiento y de un perfeccionamiento motor, por consiguiente se da una dominación en cuanto se privilegian a los mejores capacidades físicas y se aíslan los de menores capacidades físicas.

Sin embargo, se hace difícil el identificar las relaciones de dominación simbólicas presentes en la clase de educación física entre estudiantes, pues en muchos casos se presenta que el sujeto que cumple el rol de dominado creando hábitos ante el poder que lo somete visualizándolo como algo normal e implantando su silencio como respuesta. Es por lo anterior que en varias situaciones no se observa una resistencia de estudiantes dominados a sus dominantes. Así es necesario intervenir a partir de la labor docente en todos los educandos presentes en el espacio de educación física para romper estas interacciones que generan opresión en los cuerpos, deshumanizan a los participantes y son de difícil detección al observador.

La intervención deberá caracterizarse por formar seres humanos que respeten al otro para que estos a su vez se respeten así mismos, es el proceso comunicativo la herramienta a utilizar en

el espacio de educación física y que sirva para empoderar a los dominados buscando la liberación de su enajenación. Se entiende como proceso de comunicación el derecho de cada ser a manejar el uso de la palabra libre y críticamente, entendiendo su responsabilidad en la participación de los procesos sociales de mundo que habita.

Habitus “las estructuras que son constitutivas de un tipo particular de entorno, condiciones materiales de existencia de un tipo particular de condición de clase y que pueden ser asidas empíricamente bajo la forma de regularidades asociadas a un entorno socialmente estructurado, producen habitus, sistemas de disposiciones duraderas, estructuras estructuradas predispuestas a funcionar como estructuras estructurantes, es decir en tanto que principio de generación y de estructuración de prácticas y representaciones que pueden ser objetivamente “reguladas” y “regulares” sin ser en nada el producto de obediencia a reglas, objetivamente adaptadas a su finalidad sin suponer la mirada consciente de los fines y la maestría expresa de las operaciones necesarias para alcanzarlas y, siendo todo eso, colectivamente orquestada sin el producto de la acción organizadora de un jefe de orquesta” (Bourdieu, 2001 p. 12)

Este conjunto de prácticas que se construyen en al aula de clase, son producto de las disposiciones de los educandos correspondientes a sus formas de ser, actuar, pensar, sentir, percibir y concebir las relaciones que poseen con sus pares, con el propósito de relacionarse y ser aceptado por uno o varios individuos que conforman el grupo en el caso de escolaridad como una acción social que estructuran el habitus pedagógico, estas prácticas son comunes entre educandos, a partir de las actividades realizadas en clase con el propósito de observar aquellas relaciones dominantes, se presentan actitudes puntuales acompañadas de acciones transformadas en palabras o actos los cuales producen cierta dominación simbólica en algunos estudiantes, es así como es el caso donde un estudiante de 6 grado le dice a su compañero en medio de una actividad de juego popular modificado “demuestre que usted es hombre, que los rumores no son ciertos” (Observación por monitores de investigación), la anterior frase refiriéndose a las preferencias sexuales de su compañero.

Este tipo de acciones son una serie de habitus contruidos socialmente donde se naturaliza las dominaciones simbólicas, pensando que las discriminaciones, las palabras y actos ofensivos son normales y la víctima sufre en silencio, “el habitus no es, por tanto, un concepto abstracto, sino que es parte de la conducta “el modo de conducir la vida” del individuo, traducida por tanto en maneras corporales como en actitudes” (Bourdieu, 2001 p. 14). Provenientes de disposiciones constituidas desde la familia, pasando por lo social, llegando a la escolaridad, y transformándose en un habitus que lleva consigo toda la vida el ser humano.

Desde el punto de vista educativo es preciso deconstruir esa sistematicidad de habitus que generan relaciones de dominación simbólica en lo verbal y corporal de la clase de educación física, generando prácticas a partir de los juegos populares modificados que permita que los educandos reconozcan, respeten, reflexionen e interioricen, todas aquellas diferencias introduciendo a espacios con sentido de transformación de sus relaciones, donde se cambien esos habitus dominantes por habitus abiertos a la buena convivencia y el aprendizaje continuo.

Es por ello que se propone los juegos populares modificados con material reciclable como una estrategia de aprendizaje reciproco que permite desde su concepción, construcción y práctica por parte de los educandos, una visión diferente de la clase de educación física, alejando los ejercicios y actividades de competición que generan habitus de agresión verbal y corporal, discriminación, rechazo, desinterés, brechas de desigualdad entre mujeres y hombres. Con el fin de que los estudiantes comprendan la importancia de los juegos cooperativos y la intención socializadora que estos representan.

El estudiante o el niño en busca de nuevas experiencias o nuevos conocimientos indaga constantemente el porqué de su realidad y se cuestiona paulatinamente hacia ella es allí donde se hace una observación con los pensamientos de que todo lo que lo que está inmerso en una sociedad más enfatizada en la cultura propone mejoras hacia su conducta. Cada vez es más grande la necesidad de contar con sujetos creativos y críticos que comprendan su mundo persigan lo factible. La educación liberadora que propone el autor Freire lleva hacia la enseñanza de seres humanos pensantes comprometidos con su proceso de formación.

Todo esto encaminado a la educación específicamente en los espacios de comunicación e interacción con el otro que puede generar una clase de Educación Física, permite que en dichas clases no se pueda asumir esta educación liberadora que propone Freire (poner año) dado a que la sociedad nos ha inculcado ciertas relaciones de dominación otorgadas desde el poder que genera un sujeto hacia el otro, es acá donde se interviene con una mejor pedagogía por parte del maestro encargado de este espacio académico. Al generar por medio de actividades colectivas y una pedagogía llevada hacia la libertad del estudiante una serie de actividades que permitan al estudiante relacionarse primeramente consigo mismo y con los demás llevando un proceso estructurante y auto-estructurante.

Siguiendo a Freire (1975) como menciona en su obra *La educación transformadora* en el pensamiento él menciona que la pedagogía debe generar una acción liberadora y que a su vez generar un cambio para una toma de conciencia que permita al estudiante una actitud de crítica hacia sus comportamientos. Por lo tanto, en el contexto que se interviene en este proyecto mediante las relaciones de dominación se debe intentar crear un sujeto que permita escoger por su propia voluntad actos que lo conlleven a ser un hombre que escoja por si solo mediante prácticas corporales y/o psicológicas que le permitan ser un sujeto consciente, comprometido y dispuesto a afrontar su realidad ya sea dominador o dominado e intervenir para cambiar esa realidad.

La dominación simbólica desde el lenguaje, se reconoce no solo desde el lenguaje hablado por medio de la palabra, si no, que también es evidente desde el lenguaje corporal, tales como los gestos, los movimientos y expresiones, que comunican sentimientos y emociones. Desde este punto de vista se observa que entre los educandos existen diferentes modos de construcción que, en la práctica, inscribe un ejercicio de poder en los cuerpos de los dominados, que se hace evidente desde esquemas perceptivos los cuales influyen en los comportamientos tales como el temor a la burla de los compañeros y compañeras, el temor a equivocarse, a prender la cámara, temor a realizar las actividades propuestas para la clase, etc.

De lo anterior se pudo evidenciar que, desde el aula en este caso virtual, existe violencia simbólica siguiendo a (Bourdieu, 2000) “a través del acto de conocimiento y de reconocimiento práctico que se produce sin llegar al conocimiento y la voluntad que confiere

su –poder hipnótico- a todas sus manifestaciones, conminaciones, sugerencias, seducciones, amenazas, órdenes o llamados al orden” (p. 58, 59), este poder hipnótico se hace visible en los signos de comunicación que está orientado a formar instrumentos de dominación dentro de la clase de Educación Física, al no permitir el intercambio de conocimientos, ideas, prácticas y de manera especial el intercambio social y cultural que se produce en los espacios de formación académica.

Al evidenciar aptitudes y actitudes sobre todo por parte de los educandos hombres, en términos de expresar que se requiere dentro de la clase de Educación Física actividades propias del ejercicio físico puntualmente de fuerza como las flexiones de codo, abdominales, sentadillas, etc. Entendido estos ejercicios propios de la virilidad masculina, conduciendo a los juegos de violencia que son propios de las relaciones de dominación simbólicas, al manifestarse por ejemplo en deportes de competición que son muy pretendidos por los educandos hombres, que conllevan a excluir a los educandos que no tienen como preferencia este tipo de actividades dentro del clase de Educación Física.

Desde la propuesta de los juegos populares modificados, se busca minimizar y en lo posible eliminar las relaciones de dominación simbólica desde el lenguaje tanto hablado como corporal entre los educandos, sin olvidar que este tipo de relaciones esta mediada por la interacción que se produce dentro de las clases virtuales y como estas influyen en el desarrollo normal del aprendizaje. Cuando nos proponemos transformar los cuerpos de los educandos y las relaciones que se dan entre estos, se construye desde lo simbólico el reconocimiento del propio cuerpo y el cuerpo de los otros, entendiendo que la diferencia y los diferenciadores deben producir acercamiento, sobre todo hacia el respeto por lo que piensa, dice y hace mi compañera o compañero.

La educación primaria estimula muy desigualmente a los chicos y a las chicas a introducirse en esos juegos de competición social y privilegia en el caso de los chicos las diferentes formas de la libido dominandi que puede encontrar unas expresiones sublimadas en las formas más –puras- de las libidos sociales, como la libido sciendi. (Bourdieu, 2000 p. 75).

Es importante identificar dichas desigualdades expuesta por Bourdieu, en tanto que refuerzan la idea de la dominación simbólica en los espacios escolares entre educandos puntualmente

en la clase de Educación Física, no es adecuado seguir con la dinámica de la división entre sexos que se han venido implementando en las actividades que se llevan a cabo desde los proyectos curriculares. No podemos seguir en un mundo sexualmente jerarquizado que, desde la familia, la iglesia y la escuela, se prescribe un orden totalmente arbitrario sobre los cuerpos y sus subjetividades, objetivando sus acciones con una expectativa colectiva dentro de una lógica que no permite escapar del orden establecido.

Las víctimas de dominación simbólica se sienten subalternas y subordinadas a su victimario cuyas características principales se presentan como dice (Bourdieu, 2000) “sumisión, amabilidad, docilidad, entrega y abnegación” (p. 77). Y estas características son muy comunes en las relaciones entre pares estudiantiles, debido a que cuando un educando tiende a dominar a otros, busca que lo que piensa, dice o haga, lo sigan los dominados independiente si es un solo individuo o un grupo en particular, que actúan con docilidad y sumisión, con el temor que el dominador ejerza su poder desde el lenguaje en este caso y lo deje ridiculizado delante de sus pares.

Al escuchar en ocasiones a los educados en clase virtual decir frases como: Ella o el no pueden hacer esta actividad, eso es demasiado pesado y no lo podrá cargar, no se mueve porque está muy gordo, es muy perezoso, no tiene compromiso, esta buscando excusas, no enciende la cámara porque está durmiendo, etc. Se produce ciertas relaciones de dominación simbólicas desde el lenguaje, que reduce la participación de los educandos en los procesos de enseñanza – aprendizaje y es una muestra de cómo desde la virtualidad están presentes aquellos mecanismos que los podemos denominar ciber dominación y que no han desaparecido por causa de los confinamientos dispuestos por la pandemia del COVID-19.

Para entender cómo se presentan dichas relaciones de dominación en los espacios escolares en este caso de manera virtual, también nos debemos preocupar por la participación que tiene profesores no solo del área de Educación Física, si no, en general del todo el proceso escolar. Se puede ver como desde ciertas inclinaciones de los docentes desaniman y deslegitiman las acciones de sus educandos con respecto a esto Bourdieu dice:

Los profesores dicen normalmente que son más frágiles y... se acaba por creerlo, pasamos el tiempo repitiendo que las carreras científicas son más fáciles para los chicos. De modo que es inevitable. Y se entiende, dentro de

esta lógica, que la misma protección –caballeresca-, además de que puede llevar a su confinamiento o servir para justificarla, puede contribuir también a mantener a las mujeres al margen de cualquier contacto con todos los aspectos del mundo real, para los cuales no están hechas, porque ellos no están hechos para ellas. (Bourdieu, 2000 p. 81, 82).

Estos aspectos se hacen más visibles, cuando los dominadores son capaces de hacerse reconocer desde sus formas particulares de comportarse y lo inscribe en los cuerpos de sus pares a través del lenguaje, utilizando esquemas de violencia simbólica, cuyas estructuras son fundamentalmente corporales; como el ser grande, fuerte, grueso, que se interponen en los otros cuerpos más pequeños, débiles, fino, y generan vínculos de dominación que terminan perjudicando el desarrollo adecuado de los educandos que son víctimas de este tipo de dominación.

Desde el propio cuerpo se construye esquemas desde los cuales, se genera el reconocimiento propio con un enfoque social y cultural, basado en las posibilidades que presenta cada individuo, es por demás que rasgos como la seguridad, confianza, habilidad para relacionarse, la soltura en dialogar, saber expresarse, etc., son formas de sentirse cómodo con su propio cuerpo, pero si por el contrario, se siente vergüenza, timidez, miedo, desconfianza y zozobra, son características de un cuerpo que es más fácil de manipular y por ende de dominar.

Desde la mirada del aula de clase se observa como desde una descripción que se hace de los educandos que participan de los procesos de aprendizaje, llama la atención el incremento del ego que posee las mujeres cuando son las más pretendidas por los compañeros del sexo contrario y pasa igual con los educandos hombres. A que vamos con este tema particular, es difícil desligar las relaciones que se dan en estos espacios de formación académica, frente a la participación que presentan estudiantes que no tiene esta particularidad, no se trata de generalizar que esto pase en todos los momentos durante las clases, son casos muy puntuales donde los cuerpos de los educandos se diferencian entre lo real y lo legítimo.

Existen diferentes exigencias que, desde la escuela generan relaciones de dominación simbólica desde el lenguaje corporal entre educandos, estos son los gestos corporales que debe adoptar cada mujer y hombre por separado cuando están dentro de la institución, entre estas encontramos la forma de llevar el uniforme (faldas mujeres – pantalón o jeans hombres),

el peinado (corto hombre – agarrado mujeres), como se debe sentar cada uno (mujeres con las piernas cruzadas – hombres como quieran), y una infinidad de reglas que fomentan la división de los cuerpos que fortalecen las relaciones de dominación no solo dentro de la institución educativa, si no, que se traslada al campo social, donde a la mujer se le exige más por llevar a cuentas el sexo femenino y al hombre se le aprueba todo tipo de comportamientos, que si son realizados por las mujeres son juzgadas y condenadas socialmente.

El hecho de que, entre los juegos constitutivos de la existencia social, los llamados serios queden reservados a los hombres, mientras que las mujeres se dedican a los niños y a las chiquilladas (sin replica, aturcidas y cegadas, inclinó la cabeza como para permitir que la violencia del granizo la golpeará sin que saliera de sus labios el menor reproche. No había nada que decir), contribuye a hacer olvidar que el hombre también es un niño que juega a parecer hombre. (Bourdieu, 2000 p. 96, 97).

De la anterior afirmación podemos concluir, que es preciso no seguir repitiendo desde los procesos académicos especialmente la clase de Educación Física, aquellos elementos que fomenten las relaciones de dominación desde el lenguaje tanto hablado como corporal, buscando mecanismos desde las metodologías de aprendizaje hasta la praxis educativa para la libertad y la emancipación de todas y todos, que sufran desde la mirada del poder que se les ha quitado sus derechos.

Ahora bien, desde la concepción de las relaciones humanas, que son esencialmente relaciones sociales, las cuales sedan de manera más evidente desde la escuela como institución que forma y enseña en los primeros años de vida de la mayoría de los seres humanos. Nos detenemos a observar las relaciones de dominación entre educandos que parte desde los simbólico y se ejerce desde el lenguaje hablado y corporal, esta encuentra su mayor aliado en el desconocimiento de las categorías las cuales influyen en una llamada relación de dominación, que dentro de sus principales características encontramos la siguiente propiedad (*dominador = dominado = dependencia*) que surge de la interacción que se dan entre educandos dentro de la clase de Educación Física.

Desde la labor educativa, es importante establecer herramientas metodológicas que, la base pedagógica contribuya aislar las relaciones de dominación simbólicas, que no son ajenas a

los educandos y se inserta de manera inconsciente en la estructura cognitiva, pasando por el lenguaje, atravesando el físico (cuerpo) y determinando sus comportamientos, la escuela es uno de los estamentos más importantes dentro de la sociedad, por ende, esta mediada por el poder inscritos en sus estructuras jerárquicas, parafraseando a Bourdieu “orden moral, que posee un respeto absoluto del niño frente al adulto, donde se identifica la moral con la fuerza, con la valentía y con el dominio del cuerpo” (Bourdieu, 2000 p. 109). Esto debe cuestionar el acompañamiento que realiza los docentes dentro de sus espacios de formación y aprendizaje, en los casos donde se presenta una posible relación de dominación simbólica, desarrollando procesos que permitan transformaciones profundas con relación a la reducción o eliminación total de este tipo de vínculos entre educandos.

Lo que concierne a la Educación Física como disciplina de la pedagogía, es llamar al orden superando sus prácticas tradicionales, especialmente la deportivización, que muchas veces fomenta la discriminación, que busca que los cuerpos más favorables para ciertas actividades se tengan más en cuenta y los cuerpos restantes se terminen apartando, dejando de lado la principal función de la escuela que es la de enseñar por medio de la pedagogía y la didáctica. Al aceptar esta visión dominante, se trasmite a los educandos el mensaje que el más –fuerte- es él se sobresale y el más -débil- se termina quedando en los procesos de enseñanza – aprendizaje, esto no se escapa de la presión que se ejerce entre educandos, las cuales conllevan a dividir las capacidades, destrezas y habilidades que posee cada cual, fomentando la discrepancia en el aula virtual desbaratando los vínculos entre estudiantes.

La educación que se preocupa en formar educandos libres, no debe caer en el eufemismo de la aparecían, donde los mecanismos que se utilizan para dicho objetivo se basa en la contribución a la dominación simbólica desde sus procesos, porque una educación complaciente, obediente y sumisa del poder que se ejerce desde la construcción de los currículos, desde la lógica de la producción académica mediada por la eficacia, eficiencia y efectividad en el desarrollo de los procesos educativos, facilita la reproducción del ejercicio de dominación en todas sus esferas, atravesando los cuerpos en los diferentes campos sociales entre ellos la escuela donde las posiciones entre el fuerte y el débil, el grande y el pequeño, el pesado y el liviano, el gordo y el flaco, el excelente y el malo etc., contribuyen a las relaciones de dominación simbólica que se inscribe en todos sus vínculos sociales.

Las posiciones inscritas en la estructura social de los ámbitos sirven de soporte a unas estructuras cognitivas, unas taxonomías prácticas, a menudo registradas en unos sistemas de adjetivos, que permiten producir unas variaciones éticas, estéticas y cognitivas. (Bourdieu, 2000 p. 129).

Estas variaciones son el proceso en el cual se enfrentan diferentes luchas, que desde la fuerza y la violencia son constitutivas de la experiencia de la convivencia, la amistad, el vínculo y las relaciones entre estudiantes, esto se hace posible cuando la entrega del ser mismo instaure una especie de confianza en el otro, esperando que exista una plena reciprocidad y que se obtenga un reconocimiento mutuo de amistad. Sin embargo, este tipo de relaciones son complejas, en tanto que no es posible esta simplicidad de acciones, ya que los sujetos poseen la intención de dominar si se sienten superiores a los otros, es así como desde la alienación voluntaria el sujeto dominado permite que le roben su libertad porque se siente inferior a su dominador.

Es preciso preguntarnos ¿Qué tipo de reacción encontramos en una institución como la escuela, si nos enfrentamos a un posible caso de dominación simbólica desde el lenguaje? ¿La escuela refuerza simbólicamente la dominación? ¿Existen mecanismos de protección para las posibles víctimas? ¿Se identifican y neutralizan los posibles casos de dominación? Son preguntas que nos obligan a indagar sobre el análisis reflexivo que se da desde la escuela, donde se permita reconocer, hacer seguimiento y disipar los posibles casos de relación de dominación simbólica desde el lenguaje hablado y corporal entre educandos.

Lo que se busca en esta investigación es velar, propender y proteger el bienestar de los educandos, no solo desde las buenas intenciones, si no, en cambio desde las acciones que permitan combatir de manera puntual los posibles casos donde se presenta la dominación señalando los efectos negativos más visibles, sin que se permita que las posibles víctimas sean re victimizadas y se estigmatice con a partir de “la simpatía, de la solidaridad, y la indagación moral y no de señalar los propios efectos de la dominación, especialmente los más negativos” (Bourdieu, 2000 p. 138).

La escuela desde sus acciones políticas, administrativas y académicas, oculta y justifican el orden establecido en las propiedades dominadoras que en buena parte traen efectos negativos en los educandos, donde se contribuye a la perpetuación efectiva de “todos los principios de

visión y división fundamentales, amparándose en las contradicciones inherentes a los diferentes mecanismos e instituciones implicadas en el progreso de la dominación” (Bourdieu, 2000 p. 141). Esto conlleva a que exista violencia simbólica dentro de los espacios de formación e inscriban en los cuerpos la dominación somatizada donde la vergüenza, el miedo, la inseguridad y la subordinación se construyan paralelamente desde lo cognitivo, el lenguaje y lo corporal, que a través de la educación se convierte en una realidad evidente reproductora del orden simbólico de dominación.

Desde el punto de vista de la resistencia frente a las relaciones de dominación simbólica, está claro que uno de los factores que juega un papel determinante es el hecho de la subordinación en determinadas situaciones y más aún cuando se produce entre grupos de la misma condición en términos de edad, nivel escolar y condición social. Al observar las prácticas de los educandos durante los procesos de aprendizaje en clase, es notorio los tipos de tratos que emergen de sus relaciones, en tanto que las acciones verbalizadas y físicas que producen dominación son constantes y repetitivas frente a ciertos estudiantes, los cuales reciben malos tratos materializados en palabras, golpes, burlas, rechazo y hasta ridiculización por parte de algunos compañeros.

Sin embargo, cuando se expresan en público ocultan, ignoran y minimizan la gravedad de esas agresiones, pero cuando están con su grupo expresan todas las inconformidades y buscan en privado liberarse de esa relación de dominación sin que su dominador se dé cuenta de la inconformidad que siente el dominado, este silencio por parte del dominado naturaliza las acciones del dominador y no le da herramientas a los diferentes actores escolares como los profesores, directivos y padres de familia en la búsqueda de mecanismo que se proyecten en disminuir o eliminar las relaciones de dominación en el campo escolar.

“Todas esas relaciones están contaminadas por un elemento de terror personal: un terror que puede tomar la forma de golpizas arbitrarias, brutalidad sexual, insultos y humillaciones públicas” (Scott, 2000 p. 19), de esta forma y bajo el más simple acto de resistencia el dar a conocer a las personas cercanas como es su grupo de amigos que está sufriendo una relación de dominación simbólica, esto ya constituye como una expresión de resistencia, dado que se está empleando un discurso oculto, el cual posee unas características particulares

describiendo la forma en la que sujeto dominado piensa salir o escapar de las acciones del dominador.

Es característico el silencio del dominado en ocasiones para evitar problemas más graves, represalias, amenazas y hasta malos ambientes, ya que es común encontrar que los dominadores están habitando los mismos espacios día a día con los dominados. Es por ello que los agresores prefieren disimular sus ataques y hacer como si nada estuviera pasando, situación que se potencia por la mudez de la víctima que en vez de disminuir los actos de violencia lo que hace es aumentar el poder del bravucón que produce he incrementa las acciones de dominio y termine por acorrallar a su par estudiantil.

“Las prácticas de la dominación y de la explotación producen normalmente los insultos y las ofensas a la dignidad humana que a su vez alimenta un discurso oculto de indignación” (Scott, 2000 p. 31), esta indignación coge más fuerza cuando se rompen todos esos paradigmas en los cuales se encuentra encerrado el dominado y se termina ese silencio expresando todo el sentimiento que por tanto tiempo ha ensayado en su soledad y da rienda suelta a la fantasía personal de venganza y enfrentamiento hacia su dominador, sin importar las causas o efectos que esto conlleve, y es así que se da a conocer el discurso de resistencia y se pone en práctica toda una narrativa de defensa que da fuerza a otros dominados para expresar los que sienten y se rompe ese círculo de poder que venía domesticando sus acciones.

Inconscientemente cada estudiante lleva una máscara con la cual interactúa con sus pares, debido a que los más débiles se sienten subordinados por los más fuertes, bien sea fuerza física, verbal con las palabras de grueso calibre o por que el grupo de individuos que representan un poder dentro del aula, uno es la forma como el dominador ve a los dominados en tanto que usan expresiones como “con esa niñita no nos metamos refiriéndose a un compañero barón” o “cállese bobito, ella o él son los raritos del salón, usted es un bruto o bruta, las mujeres no sirven para eso refiriéndose a un tipo de actividad” (Observación por los monitores del proyecto). Esto desde lo verbal, lo físico corporal se muestra con golpes y empujones, pero lo que se observa es que en ocasiones no todos los educandos dejan que se produzcan ciertas relaciones de dominación hacia ellos, porque reaccionan con las mismas formas del dominador devolviendo golpes, groserías, burlas y humillaciones, constituyendo

esto en resistencia, por otro lado, algunos estudiantes buscan formas más concretas y contundentes de parar las violencias informándole al docente o al directivo.

Cada relación de poder o dominación tiene resistencia de alguna forma, ya que estas no son duraderas en el tiempo, sino en cambio se transforman de acuerdo a la etapa del desarrollo de cada individuo, en el caso de esta investigación que se produce en los grados 5 y 6 que oscilan en edades de los 11 a los 14 años, es la etapa donde el desarrollo tanto hormonal, como corporal que representa cambios físicos hablando del paso de niños a adolescentes, es donde por parte de los educandos varones quieren mostrar todos sus dotes de virilidad y buscan con palabras y acciones demostrarlo, en el caso niñas con ofensas, humillaciones y ridiculizaciones hacia sus pares buscan llamar la atención en el espacio de formación escolar que habitan. Se debe aclarar que esto no se produce en todos los educandos tanto hombres como mujeres, si no, en determinados casos.

Al considerar a cada estudiante como un ser único que construye su propia subjetividad en determinados momentos de su existencia, y como un actor social que se enfrenta a determinados desafíos en medio de sus relaciones con sus pares, de los cuales se desenvuelve con mayor o menor habilidad en determinados subgrupos y así va seleccionando con cual o cuales se siente mejor y empieza a formar sus clanes internos. Pero esto no lo aleja de las posibles relaciones de dominación simbólicas que están mediadas por intereses individuales, los cuales buscan imponerse desconociendo la forma de pensar, actuar, los gustos, las motivaciones y los intereses de los demás integrantes, pero no todo siempre es así, esta fuerza que buscan el dominio de los otros cuerpos encuentra resistencia la cual se revela y da a conocer sus inconformidades sin importan las consecuencias que esto acarree.

Dentro del aula se observa que las relaciones de dominación simbólicas se muestran desde diferentes manifestaciones, en un primer momento se evidencio que un factor de dominación es la fuerza determinada por golpes y empujones, en segundo lugar las palabras configuradas en groserías, ofensas, humillaciones y burlas, en tercer lugar el saber con actos como de desprecio por el trabajo o la participación del otro y cuarto el simbolismo en tanto la división entre hombres y mujeres que determinaban el comportamiento de cada educando durante las clases, ya que los actos de machismo, segregación y hegemonismo salían a flote. Sin embargo, cada tipo de relación de dominación tenía una o varias acciones de resistencia y de

lucha que no permitían la duración en el tiempo, sino en cambio se contrarrestaban su accionar con palabras o acciones que dejaban expuestos a los que pretendían dominar.

Estas luchas masivas contra la dominación es un proceso natural del ser humano y dentro de sus diferentes campos busca repeler de alguna u otra manera las acciones de los dominadores, en el caso particular del campo escolar y más aún en las relaciones entre pares estudiantiles, las formas de relacionarse están sujetas a la etapa del desarrollo de cada individuo, como ya lo hemos dicho nuestra preocupación se centra en los grados 5 y 6 los cuales están entre las etapas concretas y formales donde se construye su personalidad, la manera de ver el mundo y como lo interpretan creando nuevas formas que les permiten escapar del control que se ejerce sobre ellos.

No hay poder sin resistencia, sin esa búsqueda de los sujetos por escapar del control y de la vigilancia; resistencia que puede ser consciente o inconsciente, adoptar mil y una forma, ser fugaz o tenazmente duradera, ser activa, enfrentando al que ejerce el poder, o bien, pasiva e intentar salirse del juego; puede ser gregaria o solidaria, organizada o espontanea. (Garcia, 2002 p. 38)

Es decir que la actuación que procede de cada individuo frente a la dominación tomara formas refinadas que en ultimas se someterán a dichas fuerza, o la enfrentara y buscara por todos los medios salirse de dicha coacción, dando a conocer su inconformidad bien sea en público o en privado, pero al fin y al cabo descargara toda su perturbación. Esto es una constante en las relaciones entre educandos, en tanto que hay unos que resisten de inmediato en un determinado acto de dominación, pero por el contrario hay otros que aguantan todos los mecanismos que se descargan sobre ellos y terminan ocultándolo, naturalizando sus acciones o en ultimas explotan dejando salir de cualquier forma todo lo represado por mucho tiempo.

Las diferentes formas de dominio están mediadas por las pretensiones que tiene cada sujeto, y adquieren como fin la obediencia absoluta por parte del dominado, en momentos en que se pone en juego el deseo de dominar los estudiantes buscan por diferentes formas llamar la atención de su círculo de amigos y que de alguna u otra manera sigan lo que ellos piensan, dicen o hacen. Si se golpean, se tratan mal, se burlan entre ellos es una forma de mostrar dominio de manera simbólica para que el grupo en general reconozcan sus acciones y sientan una especie de respeto hacia ellos, pero estas no son las únicas formas de dominio también

como se visten, peinan, hablan, los grupos en las redes sociales que frecuentan, los amigos en común, la música que escuchan y los gustos que comparten.

Lo que se busca con este PCP es identificar aquellas relaciones de dominación simbólicas y desde esta perspectiva buscar a través de los juegos populares modificados como elemento didáctico acompañado de la intención pedagógica a partir del aprendizaje recíproco, que los educandos comprendan, discutan, reflexionen y transformen sus formas de relacionarse creando vínculos que les permita ser seres humanos críticos, comprensivos, respetuosos y que reconozcan las diferencias entre sus pares para que les permita co-determinarse, co-construirse y co-implicarse en pro de una buena convivencia.

Desde el punto de vista del papel que representa el docente en el espacio de formación, y con los diferentes momentos que se despliegan dentro del desarrollo de actividades lúdicas de aprendizaje en el caso preciso de la educación física, teniendo en cuenta que la utilización del diálogo por parte del docente en formación es de mayor relevancia para que los educandos conozcan, interioricen y practiquen el conocimiento que se pretende transmitir. Sin embargo, existen momentos donde los estudiantes no prestan atención, se agreden, ignoran, hacen chistes o burlas frente a la clase, y esto no permite que fluya las actividades propuestas por los docentes, es allí donde la autoridad sale al ruedo y por medio del diálogo identifica aquellas falencias que se presentan por parte de algunos educandos, explicando las diferentes causas que problematizan sus acciones para que reconozcan por medio de la reflexión que sus prácticas no son adecuadas y causas conflictos con los demás compañeros.

Conjunto de cualidades propias de un sujeto físico moral, que motivan un asentamiento personal a su requerimiento. Es diferente de la coacción o del asentimiento basado en el examen del objeto, pues el asentimiento se basa en la superioridad moral, intelectual, de carácter, experiencia, etc., y es personal y no obligatorio. Si la autoridad es de oficio, ésta obliga en conciencia; si es jurídica, es decir, para dirigir las acciones de los hombres en búsqueda de un mejor estar de la sociedad, también obliga en conciencia, pero su defecto es punible. En la filosofía cristiana, toda autoridad se fundamenta en Dios. (Martínez, 1997 p. 33)

Por ende, todos estos procesos causan tensión entre pares que están mediados por sus relaciones, las cuales tienen acciones que educan permitiendo aprender de sus compañeros, pero dentro de este aprendizaje también resisten combatiendo aquellas formas que buscan moldear su pensamiento y hegemonizar sus acciones, es así como el ser humano se construye en colectivo configurándose como sujeto social, político y pedagógico, transformando su realidad a través de creencias, prácticas y hábitos historicistas que se enfrenta a la dominación y causa tensión que producen visibilidad enfrentándose a los poderes establecidos.

En la filosofía griega, y en especial en el estoicismo, el vocablo griego *tónos* fue utilizado como el principio por el cual lo disperso tiende a la unidad. Por lo general, se consideró que al morir los seres orgánicos pierden la tensión que es su principio vital, aunque también designó este vocablo otros conceptos, por ejemplo, el de Cleantes, quien creía que la tensión es la fuerza propulsora del fuego. (Martinez, 1997 p. 542)

La opresión y dominación simbólica causan efectos en los estados de ánimo de los dominados, en tanto que se percibe un aire de consentimiento el cual no deja rebelarse y emanciparse de su agresor dominador, entendiendo esta como una acción física, verbal y psicológica que trasgreden con brutalidad su integridad.

No se trata de tanto de preservar al consentimiento frente a la violencia, sino más bien de definir sus condiciones de posibilidad dentro de una relación de poder. Nuevamente, la violencia corre el riesgo de hacer olvidar el poder. Paradójicamente, siendo que el poder no se reduce a la imposición de un régimen de control, la dimensión política parece faltar en los análisis que se valen un tanto precipitadamente de Foucault, así como en la lógica que denuncia. (Fassin, 2008 p. 173).

El simple hecho de soportar una mala palabra en silencio, una ofensa y hasta una humillación que no son causadas por golpes físico representa consentimiento, al no saber si este aceptar es producto del miedo, la dependencia o la misma sumisión, volviéndose una práctica sistemática que produce efectos negativos en los agredidos y termina afectando su proceso de aprendizaje.

Socio constructivismo dialogante en la didáctica de la educación física

Con el fin de crear una maquinaria de dominación, que de una u otra forma no permita luchar contra ellas, por ejemplo, se evidencia en las herramientas dogmáticas que ha usado la iglesia para controlar las sociedades por medio de leyes simbólicas que se aplican y se siguen aplicando. Al referirse al tiempo de Sócrates y los sofistas que vivieron antes de la llegada de la religión cristiana se precisa que “casi cinco siglos antes de la fecha que la religión cristiana ha impuesto como año cero de nuestro calendario” (Ibañez, 2005. p 20)

Esto da cuenta que una gran parte de los seres humanos que conciben el conocimiento de una sola fuente, están más propensos aceptar sus mandatos y asumirlos como la verdad absoluta, apropiándose de las implicaciones que conllevan a la dominación desde sus oraciones y dogmas, tanto físicos (corporales) con sus rituales, económica, familiar en tanto que es una tradición cultural heredada que recibe estos nuevos sujetos que a un no distinguen entre religiones, para modificar su actuar en la sociedad.

Como seres humanos histórico-sociales nos articulamos como sujetos a otros sujetos, al mundo y al conjunto de normas (triángulo) establecido por Donald Davidson, en el cual se;

Confronta al ser humano con la entera responsabilidad de articular, sin criterios externos, sin criterios que no sean propiamente suyos, las eventuales prácticas de libertad que pretenden desarrollar” (Ibañez, 2005 p. 176). En este sentido los educandos son los actores principales dentro del desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje, *co-implicándose* desde el lenguaje y los procesos de pensamiento, que indiscutiblemente dependen de las prácticas de comunicación que se encuentran inmersas en todas las comunidades donde, por ende: “nos implicamos en tanto que por nuestra propia acción nos hacemos a un espacio, nos adaptamos a nuestro entorno ajustándonos a él o generando ajustes en él. (Molano, 2015 p. 144).

Mediante la propuesta de intervención, lo que se implementa con los estudiantes de la institución académica la Portada es partiendo del constructivismo, que los individuos sean agentes activos y protagónicos de su proceso cognitivo mediante los juegos modificados en las clases. Se logró que los estudiantes generaran una capacidad de reflexionar sobre sus

fallas y lo que deben hacer a partir de distintas actividades que conlleven hacia un desarrollo del potencial humano, debido a que desde este modelo el aprendizaje es un proceso continuo donde se cometen errores, pero ciertamente se encuentran soluciones lo que es muy importante para la asimilación y el alcance de objetivos individuales y/o colectivos.

Con este propósito encaminamos las sesiones de clase, con juegos populares modificados que permitirán a los educandos construirse dialógicamente en actividades conjuntas, donde la autonomía facilite la reflexión y sean capaz de lanzar juicios críticos, repensando su realidad y trasformando sus relaciones, donde no haya cabida a la dominación simbólica verbal y corporal. A partir de los juegos populares modificados con material reciclable y con la metodología de aprendizaje Vygotskiana socioconstructivista, junto con la educación para la libertad como didáctica Freireana, centramos nuestras actividades a disminuir este tipo de relaciones que emergen de la práctica docente.

Al interactuar por medio del “juego” surgen nuevos aprendizajes que se clasifican y organizan como importantes, según el grado de reflexión que se le dé a esa experiencia vivida. Ahora bien se ha hecho énfasis en la manera en que aprende cada persona a lo largo de su vida, porque siempre van a existir situaciones que sean sinónimo de aprendizaje; pero es importante resaltar el momento específico para que se dé ese aprendizaje, que resulta de la interacción con el mundo y los factores influyentes que hacen parte de este; los cuales se dan cuando el individuo es capaz de reflexionar esa experiencia vivida e interiorizarla para hacerla significativa, de manera que vaya perfeccionado y al mismo tiempo construyendo su propia subjetividad, factor importante en el desarrollo para que la persona cree una identidad y personalidad.

Desde esta perspectiva nos fijamos en el sujeto y sus relaciones desde una visión historicista, que nos brinde las herramientas a nivel humanístico donde el educando se reencuentre consigo mismo, y de esta forma se *co-determine* en palabras de Molano (2015) “Los sistemas en interacción generan condiciones de afectación mutua que requiere una mutua adaptación” (p. 143). Es decir que dentro de la clase los estudiantes, a partir de las actividades de aprendizaje que propone el docente, reconocen sus potencialidades, habilidades y destrezas, de la misma forma que identifica por medio del juego las de sus compañeros, con el fin de buscar un apoyo mutuo y llegar a la mayor comprensión de dichos aprendizajes.

Desde la perspectiva de Lev Vygotsky (1978) se considera al individuo como el resultado del proceso histórico y social donde el lenguaje desempeña un papel esencial en el aprendizaje, en tanto que es un proceso de interacción entre el sujeto y el medio. Para esto se trabaja desde la zona de desarrollo próximo la cual especifica, los momentos en que el educando se encuentra más cercano al aprendizaje acompañado del docente, compañeros y familiares, esto con la identificación de los “conocimientos previos” (Ausubel) los cuales permiten el adecuado desarrollo de las actividades durante la clase.

La teoría de Vygotsky (1978) coloca al maestro como el principal formador en la construcción de estructuras mentales del educando, el cual proporciona crear aprendizajes cada vez más complejos que además, propone la idea de la doble formación, donde aparece el plano interpersonal e intrapersonal, por lo tanto se aprende interactuando con los demás compañeros y estando en observación del maestro como guía para el desarrollo de los sujetos, este se da permitiendo integrar nuevas competencias a las estructuras cognoscentes que ya existen.

El maestro debe contribuir a visibilizar y evidenciar los momentos en que estas relaciones de poder están inmersas en las prácticas escolares cotidianas, las cuales tienden a producir sometimiento entre educandos, generando luchas internas que originan rupturas y contraponen la dominación frente a la sana convivencia, encaminadas desde la educación física al desarrollo cognitivo, físico corporal, axiológico y demás que implican las dimensiones humanas.

Los educandos son impregnados de los aprendizajes que emergen de un proceso histórico y social donde el lenguaje representa un papel esencial en la adquisición de saberes, que de acuerdo con la teoría Vygotsky (1978). el niño cuando piensa gana un conocimiento amplio sobre sus alrededores y todo le hace sentido para resolver problemas, encontrando soluciones y por ende poder manejar su conducta. Las reflexiones entre estudiantes dadas a partir del lenguaje verbal y corporal, permite interconectar la comunicación y expresión en la práctica, facilitando que en el aula se propicien espacios más enriquecedores de carácter socio-constructivista.

Relacionando a los autores anteriormente mencionados Bourdieu, Freire y Vygotsky se puede ver que el lenguaje es una pieza fundamental para el proceso de formación del educando, es allí donde se implementan actividades que conlleven un adecuado uso de la

comunicación ya sea corporal o verbal donde permitan que el estudiante apropien sus conocimientos y así inmerso en una sociedad los lleve a un bien común donde logren una identificación cultural que posibilite una mejor relación intra e inter personal.

En un primer momento se determina una relación simbólica desde el lenguaje dado que desde allí se dan unas reglas y normas que determinan la conducta a seguir del estudiante ya que está inmerso en una estructura social, donde los discursos se generan, aceptan y se valoran además de ser interpretados en relación a la influencia, autoridad y a la dominación simbólica que ejercen los que controlan la palabra acatando a los dominados sin cuestionar, Pierre Bourdieu (2008). Menciona al lenguaje como un mercado lingüístico, consideraba que las palabras no se producen en el vacío, sino que se inscriben en discursos que se intercambian en un campo donde su valor se define en competencia con otras palabras.

Los espacios de construcción por medio del juego permiten identificar las falencias del sujeto e intervenir de forma intencional sobre ellas hablando específicamente de lo que atañe en este proyecto que son las relaciones de dominación existente en la clase de educación física donde hace importante una comunicación asertiva que permite potenciar todas las capacidades y habilidades que lo comprende como unidad. Dicha integralidad debe tomar conciencia propia de lo corporal, mental y emocional, para que de manera efectiva se lleve a la praxis una reflexión propia de lo vivido y experimentado, transformando la realidad del sujeto gracias al intercambio cultural y la interacción social que reconstruye al sujeto, dejando huella con tan solo una práctica didáctica tradicional como lo es el juego popular modificado.

Actualmente la sociedad está perdiendo su esencia y deja de lado todas aquellas costumbres que nos caracterizan, unas de las más fundamentales, la interacción social, que se pierde gracias al individualismo y miedo que nos imparte el diario vivir. evidentemente podemos relacionar la comunicación verbal y corporal por medio del juego popular modificado como la mejor construcción interpersonal; la relación consigo mismo y el entorno que lo rodea genera nuevas experiencias que transforman, concientizan y modifican los esquemas del sujeto. A través de la comunicación y la interacción corporal, el sujeto modifica su lógica estructural interna y apropia inconscientemente patrones de movimientos y habilidades motoras nuevas, simultáneamente se desarrolla cognitiva y emocionalmente por medio de la lúdica intencional, estas situaciones motrices permiten transformar la Educación Física y

enfocar la visión profesional, no únicamente en lo psicomotriz individual, sino en la construcción social e integral del ser como eje fundamental.

Se evidencia un proceso de observación y participación, que mediante las clases el colegio propone usar un modelo pedagógico que lleve al estudiante a una construcción social para lograr ser un sujeto integral, según Rosas (2008) plantea que un modelo “es constructivista puesto que este surge como oposición a concepciones conductistas e innatas y cuya premisa más básica es que el sujeto cognitivo es inexistente” (p.8). Por ende, los individuos pueden desarrollar y potenciar su capacidad de cognición por medio de procesos de interacción a través de diversas situaciones, experiencias y vivencias lo que les permite desarrollar diferentes maneras de solucionar problemas para replantear sus concepciones sobre el conocimiento y sobre el contexto que lo rodea.

Mediante la propuesta de intervención, se implementa con los estudiantes el trabajo pedagógico desde el constructivismo, donde se busca que los individuos sean agentes activos y protagónicos de su proceso cognitivo mediante los juegos populares modificados en las clases, posibilitando que los y las estudiantes generen una capacidad de reflexionar sobre sus fallas y lo que pueden hacer a partir de distintas actividades que conlleven hacia un desarrollo del potencial humano, debido a que desde este modelo el aprendizaje es un proceso continuo donde se identifiquen errores donde posiblemente se encuentren soluciones lo que es muy importante para la asimilación y el alcance de objetivos individuales y colectivos.

Al interactuar por medio del *juego* surgen nuevos aprendizajes que se clasifican y organizan como importantes, según el grado de reflexión que se le dé a esa experiencia vivida. Ahora bien se ha hecho énfasis en la manera en que aprende cada persona a lo largo de su vida, porque siempre van a existir situaciones que sean sinónimo de aprendizaje, pero es importante resaltar el momento específico para que se dé ese aprendizaje, que resulta de la interacción con el mundo y los factores influyentes que hacen parte de este, los cuales se dan cuando el individuo es capaz de reflexionar esa experiencia vivida e interiorizarla para hacerla significativa, de forma que vaya asimilando y al mismo tiempo construyendo su propia subjetividad, factor importante en el desarrollo para la creación de una identidad y personalidad.

Al momento de generar este tipo de proyectos se debe implementar una didáctica que permita al educando apropiarse de sus conocimientos de la mejor manera, se debe acudir a actividades lúdico-recreativas para que las relaciones de dominación existentes entre pares estudiantiles queden a un lado y así se enfoquen en los juegos propuestos a lo largo de la práctica docente. En ese sentido, el juego inmerso desde la didáctica y el estilo de enseñanza recíproco que permite que el estudiante participe activo de las actividades ayuda a contribuir eficazmente en el desarrollo integral del ser humano en formación escolar, ya que posibilita la libertad de tomar decisiones que recaen en sí mismo y su entorno, esto tiene como evidencia un posible crecimiento colectivo de los estudiantes clase a clase mediante los juegos populares modificados, su participación logra ser cada vez más activa y trabajando colectivamente con el fin de cumplir los objetivos de cada sesión; la didáctica dirigida hacia mejorar la convivencia y comprensión del compañero por medio de dichos juegos populares modificados, contribuyendo en los fundamentos de la educación física desde la sociomotricidad empleando la comunicación y contra comunicación motriz.

Lo anterior en términos de contraposición frente a las relaciones de los estudiantes en clase, en tanto que la finalidad del juego es estimular el deseo que provoque en el educando acciones para resolver problemas complejos de la realidad que no permiten consolidar los conceptos que pretende enseñar el docente, desde este punto de vista y tomando las relaciones de dominación simbólica como un elemento que impide que los educandos expresen sus emociones y saberes a través del lenguaje verbal y corporal, por temor a ser abuchado, ofendido, difamado, golpeado y hasta humillado, se propone que dentro de la didáctica los escolares realicen el juego desde su creatividad co-ayudados por una guía dejada como paso a paso para su creación, permitiendo que afloren sus gustos, habilidades, destrezas y capacidades en la elaboración del juego, para después por medio de la práctica en cada clase se apropie de la actividad dando a conocer la variante que propuso con el fin de integrarla a las ideas de otros compañeros y así obtener un aprendizaje recíproco en medio de una buena convivencia.

En la educación física se encuentran diversas prácticas corporales que son la base para el desarrollo de los seres humanos, es aquí donde se decide generar juegos populares modificados como medio didáctico dentro de la enseñanza, la cual se transmite a los

colegiales con el propósito de emplear las acciones sociomotrices que le permitan al cuerpo enfrentar su cotidianidad, cuando se manifiestan en un movimiento que le dejen una experiencia significativa; según Gallo (2012, p 3) “el cuerpo practica formas de la experiencia, porque con el movimiento corporal se expresan modos de ser de la persona, y la percepción que esta persona tiene de ello puede generar una determinada experiencia.” De esta manera los escolares se van construyendo subjetivamente a partir de su contexto social y los hábitos adquiridos, acompañados del movimiento inmerso en la práctica corporal del juego que genera placer en el individuo el cual reconoce sus particularidades y la de sus compañeros, generando vivencias colectivas que permiten el desenvolvimiento en el espacio de formación y así ir deconstruyendo las posibles relaciones de dominación.

Con lo anterior, una práctica corporal en este caso por medio del juego crea una representación del ser humano expresada en un movimiento, como lo menciona Gallo (2012, p 3) “Son, ante todo, simbologías corporales, nos hacen comunicar algo, son modos de decir del cuerpo, modos y formas de “uso” del propio cuerpo”, de manera que estas permiten crear diferentes interacciones en el contexto donde se encuentre la persona, favorecen la comunicación, la expresión corporal y de emociones; aspectos que se manifiestan desde los diferentes usos que se le da al cuerpo a través de la ejecución de dichas prácticas.

Es importante resaltar que la didáctica y como se use hace de la labor docente algo muy gratificante, es donde el estudiante se siente capaz por medio de la motivación y genera conciencia de sus acciones, palabras, movimientos y pensamientos, el juego es una herramienta bastante efectiva al momento de hablar de relaciones sociales, ya que permite a los participantes socializar unos con los otros creando un gusto hacia el conocimiento mutuo, fundando estrategias efectivas se puede llegar a lograr que las relaciones de dominación simbólicas existentes en el área de educación física disminuyan en un porcentaje considerable con dedicación y esfuerzo se fomenta una didáctica con una estructura teórica bien organizada y que en la práctica tenga un plan ordenado que favorezca el grupo de educandos llegando a generar conciencia y cambio de sus comportamientos en pro de ambientes más sanos.

El propósito general de esta propuesta de intervención es que los estudiantes apropien la educación física y el juego como un medio, para lograr una integralidad que permita al sujeto

interactuar en la cultura en la que este inmerso. implementar clases de una manera más dialogante realizando feedbacks o retroalimentaciones que permitan al estudiante mejorar sus relaciones interpersonales a través del juego y la educación física, como lo sugiere Zubiria mediante la cual afirma que:

Se debe reconocer las diversas dimensiones humanas y la obligatoriedad que tenemos escuelas y docentes de desarrollar cada una de ellas. Como educadores, somos responsables frente a la dimensión cognitiva de nuestros estudiantes; pero así mismo, tenemos iguales responsabilidades en la formación de un individuo ético que se indigne ante los atropellos, se sensibilice socialmente y se sienta responsable de su proyecto de vida individual y social. (Zubiria. 2006, p. 2)

Es allí donde los estudiantes adquieren conciencia, mediante diferentes factores de la educación física como: la apropiación de su cuerpo, expresión corporal, la comunicación, cuidado de sí mismo y de los demás. Donde el estudiante adapta todos sus conocimientos y los lleve a la práctica para el beneficio de su proceso de formación o de su vida cotidiana, todo esto con base a lo que compete desde la educación física por medio de los juegos populares modificados que han sido implementados para los estudiantes.

Si en las aulas bien sean virtuales o presenciales se toma la decisión de erradicar las relaciones de dominación simbólicas desde el lenguaje verbal y corporal, se puede lograr un desplazamiento desconectando dichas relaciones, generando una postura que rechace dichas formas de poder y de explicación del porque es perjudicial para la formación escolar de los educandos. Sin embargo, esto no es posible sin la *co-construcción* desde la propuesta socioconstructivista donde los sujetos interactúan permitiendo relacionarse desde las funciones cerebrales y corporales que están determinadas por el lenguaje y el pensamiento. Este proceso de interacción permanente entre educandos hace que “el entorno se transforme exigiendo transformaciones en el ser humano, que a su vez genera en si las condiciones para transformar su entorno” (Molano, 2015 p. 145).

“Si somos capaces de impartir una educación física de calidad en las escuelas, probablemente sobreviviremos como profesión y como asignatura escolar, de lo contrario el final de la educación física como disciplina escolar está cercano.” Vizuite (2007. pg. 67), es

aquí donde se reflexiona que el profesor debe estar inmerso en el proceso de formación del estudiante, por ende se viene realizando clases estructuradas y fundamentadas para así generar un proceso de formación óptimo y positivo en cada uno de los estudiantes partícipes en la propuesta de intervención, por tanto cabe recordar que la labor esencial como futuros docentes es brindarle el valor de la importancia que debe tener la educación física y el juego populares modificados en el acto educativo.

Socio motricidad lúdica desde la experiencia en el juego popular

Una de las tendencias más importantes en el último siglo por sus investigaciones y aportes a las Educación Física desde plano práxico ha sido la sociomotricidad, desde su cambio de perspectiva en la cual centra su atención en el ser que piensa, actúa y se mueve, es así como desde esta tendencia nace el concepto de *conducta motriz* propuesto por Pierre Parlebas (2002), la cual se preocupa por la personalidad, la dimensión cognitiva, expresiva, afectiva, emocional y comunicativa del educando.

En consecuencia, con el objeto de estudio de este trabajo, el cual está dirigido a identificar las posibles relaciones de dominación simbólica desde el lenguaje verbal y corporal en la clase de Educación Física en la Institución Académica la Portada en los grados 5 y 6. Es pertinente desarrollar el enfoque de estudio disciplinar en la tendencia de la sociomotricidad, en tanto que se aplica los principios sociales y culturales en la clase de EF.

Siguiendo a (Camacho. 2010) “La conducta motriz en cambio presenta al ser humano en acción o actuante, en esta confluyen elementos de diversas índole mecánicos, psicológicos, sociológicos, del ambiente entre otros, que la persona integra para la toma de decisiones que conllevan a un determinado comportamiento motor” (p.47). Al referirse a la -conducta motriz- concepto de estudio propio de la Educación Física, con el fin de no depender de otras ciencias y que la EF carezca de rigurosidad. Sin embargo, Parlebas propone una ciencia de la acción motriz que denomina -praxeología motriz- “que se deberá del estudio de toda acción motriz del ser humano y les dará validez científica a todos los procesos vividos al interior de la Educación Física” (Camacho, 2010 p. 47).

Existen categorías de análisis dentro de esta tendencia, que se acercan a identificar dichas relaciones de dominación simbólicas, con el fin de categorizar las acciones que se presentan

en la clase de EF, en primera instancia se examina la interacción entre compañeros, luego la interacción con adversarios y por último la incertidumbre en el entorno físico. Esto se reconoce por medio de juegos populares modificados previamente planeados y desarrollados durante las clases, en los cuales surgen la comunicación, interacción y proyección consigo mismo, con sus compañeros y con el medio.

El juego popular modificado tiene como principal característica ser una construcción de larga tradición cultural, la cual conlleva no solo al trabajo de la parte física, si no, también a los valores cognitivos, estéticos y emocionales. El grupo investigador del presente PCP desarrollo durante los procesos de sistematización de 4 ha 7 semestre observar estas conductas motrices en espacios desde el hogar, donde los participantes aprenden por medio de lúdicas populares y desde la elaboración de instrumentos con material reciclable. Siguiendo esta misma línea, el medio que mejor se adapta al fin de intervenir las relaciones de dominación simbólica desde el lenguaje verbal y corporal entre educandos, son la serie de juegos con material reutilizable en cada intervención durante la práctica docente como: Cotella, psiconuba, recicloyo, prepara, apunta y aprende, cd-nola, eco-trosfero, cubetapa y turmeton.

La convivencia entre pares estudiantiles genera en ocasiones el despliegue de las relaciones de dominación simbólicas desde el lenguaje problemática abordada en la implementación del presente PCP; se propone a partir de la educación física propiciar juegos populares modificados estructurados sobre la base de la sociomotricidad, la colectividad, el diálogo y como eje disciplinar la “praxeología motriz”, en la cual “muestra que mediante las practicas físicas se trabaja sobre la personalidad, la inteligencia, la afectividad, las relaciones, y se sabe que interviniendo en las situaciones motrices, es posible favorecer el desarrollo de la persona” Parlebas (2012). La práctica realizada por los estudiantes logrará despejar las relaciones de dominación simbólicas desde el lenguaje presente entre sus interacciones, ya que la conducta será transformada a partir de la praxis, encaminada a seres dialogantes.

Sin embargo, es preciso ampliar el análisis de la investigación en donde se posibilite la apertura en términos relacionales y vivenciales, pertinentes en el desarrollo de la convivencia y el buen vivir entre educandos. Es así como la *acción motriz* despliega un amplio repertorio de posibilidades que desde la práctica docente hace que nos preocupemos por las acciones

colectivas, identificando rasgos significativos presentes en la praxis mediada por los juegos populares modificados, que nos permitan mejorar las relaciones entre estudiantes.

Para efecto de lo anterior debe priorizarse que el docente de educación física procure mejorar las prácticas que se dan en la escuela, estas son diversas según los roles sociales que cumple cada individuo en este contexto y su intervención será guiada por un conjunto compuesto de varias áreas del conocimiento. La participación del docente de educación física en este proceso de enseñanza-aprendizaje buscara generar cambios en las problemáticas observables, las cuales podrían ser de carácter motivacional, la comprensión de saberes compartidos y las relaciones sociales que se dan entre pares estudiantiles.

En términos prácticos se realizará la presente propuesta PCP que nace de analizar las distintas experiencias vividas por cada integrante a lo largo del camino transitado en la licenciatura de educación física, por lo cual se llega a la decisión de utilizar como medio los juegos populares, pero articulando modificaciones desde la construcción del material lúdico y la forma en la cual se realiza la práctica corporal. Siguiendo esta línea se reconoce que las actividades propuestas abarcan una mayor participación pues no existen características fisiológicas privilegiadas que limiten a los sujetos que pueden incorporarse, es decir todo miembro posee las capacidades para manipular e interactuar en la práctica, por el contrario, proponer el deporte como medio desencadena prejuicios ante las oposiciones homologas de los cuerpos ya que serán sometidos a juicios en pro del beneficio a la competencia.

Así la lúdica popular dirigida por los educadores físicos, permitirá disminuir las relaciones de dominación simbólica existentes en el espacio académico, entendiendo que la interacción generada por los estudiantes desde la experiencia con los juegos hechos de material reciclable estará marcada por la ayuda del otro y no la competencia de quien lo realiza mejor, la importancia del juego como herramienta que permite la socialización entre educandos es desarrollado en condiciones que varían, a partir de un primer acercamiento a la implementación de este proyecto fue de manera virtual en la cual no hubo ningún tipo de contacto entre educandos.

Teniendo en cuenta la coyuntura que se vive con la pandemia del covid-19 ha llevado a adoptar nuevas formas para realizar los espacios académicos de las instituciones escolares, este nuevo entorno de las clases virtuales ha generado adaptaciones en las conductas motrices

de los educandos observable mayormente en las clases de educación física, efecto consecuente de la falta de relaciones sociales variables que proporcionan las actividades físicas, juegos tradicionales y deportes, las cuales se caracterizan por imprimir en los sujetos factores comunicativos, cooperativos y de oposición, convirtiendo así la práctica corporal desde la virtualidad en una interacción principalmente entre el docente y estudiantes.

El educando debe participar activa y conscientemente en los procesos propuestos para las clases con una actitud propositiva, de cooperación y de interacción motriz, que mediante la Educación Física desarrolle prácticas entorno a la solidaridad, compañerismo, el control de la agresividad y el trabajo en equipo, con el objetivo de disminuir las posibles relaciones de dominación simbólicas desde el lenguaje, las cuales están acompañadas por conductas violentas y de poder que rompen con las buenas correlaciones entre educandos y no permiten cumplir con la misión pedagógica y didáctica de la Educación Física.

Por tanto, el ser humano a formar implica la relación entre cuerpo como la forma de correspondencia entre los educandos la cual busca el respeto, el reconocimiento por las diferencias, la solidaridad, comprensión, el dialogo, la colaboración y demás aspecto que reducen las posibles relaciones de dominación, que están mediadas por un cuerpo vivido con una totalidad expresiva ligado a la conducta. Por otro lado, formar estudiantes como personas multidimensionales, que actúan en su totalidad y su unidad como un sistema inteligente, ligado a una sociedad que indiscutiblemente lo relaciona con el otro, lo impregna de su cultura elaborando estructuras que determinan su manera de pensar, actuar y comportarse.

Es importante desarrollar en los estudiantes a partir de las situaciones motrices la comunicación práxica como una acción colectiva, que aleja las subordinación del espacio de formación, permitiendo que los participantes se relacionen entre compañeros en un intercambio de habilidades tanto verbales como corporales, donde el “criterio de interacción permite comprender los comportamientos en la medida en que se inserta en una unidad global, es decir, en un sistema que da sentido a las acciones de cada uno” (Parlebas, 2019 p. 82).

Desde esta mirada y el objetivo principal de nuestro PCP que son las relaciones de dominación desde el lenguaje verbal y corporal, se plantea una serie de juegos populares modificados con los cuales se busca disminuir y en el mejor de los casos eliminar este tipo de relaciones entre estudiantes. Para esto observamos en la

virtualidad los comportamientos de los educandos en el proceso de enseñanza-aprendizaje y su relación con el otro, a partir de sus motivaciones, afectividad, percepciones, decisiones, fenómenos que los rodean y sus intereses.

De este modo particularmente es un espacio donde se trasmite la información por medio de la interacción entre educandos a medida que se contribuye con la sociomotricidad, y al conservar el papel fundamental del juego popular como extensión de las tradiciones locales transmitiendo códigos de determinadas regiones del país, salvaguardando las costumbres que les constituye. Desde el punto de vista de la implementación de este proyecto se plantea en cada sesión de clases que los educandos por medio de una cartilla guía, recolecten los materiales y con ayuda de sus familiares creen el juego popular modificado, para que durante la clase se lleve a cabo la fase práctica la cual esta mediada por el trabajo en grupo con una intención socializadora. Es allí donde la comunicación motriz juega un papel importante, parafraseando a Parlebas (2019) en los juegos, esta operación, se rige por códigos lúdicos ejecutada por uno o varios participantes, la cual favorece la realización de la actividad.

La lúdica como parte de la pedagogía no es ajena con la influencia de los hábitos adquiridos desde el ámbito familiar social y cultural que esta mediado por el lenguaje que compone lo verbal y corporal, determinada por unos principios asociados a la época y realidad existente, en el cual el docente debe planear, elaborar y ejecutar estrategias que permitan el desarrollo de los objetivos planeados llevándolos a cabo, identificando aquellos aspectos que alteran la convivencia entre pares generando relaciones de dominación. Es allí donde en el juego popular afloran actitudes que nacen dentro del contexto escolar y las vivencias subjetivas de cada estudiante.

“Es entonces la persona actuante en su totalidad y en su unidad, tanto en sus manifestaciones concretas como en sus proyectos, deseos, emociones: es allí donde la noción de conducta motriz permite aprehenderse” (Parlebas, p. 5 1993). En este sentido como futuros maestros realizamos una intervención que busque influir en los educandos de manera positiva, que a través de los juegos populares modificados se identifique las categorías motrices con las cuales se desarrollan los procesos de aprendizaje correspondientes, que nos permitan trabajar en la disminución de las relaciones de dominación desde el lenguaje verbal y corporal.

De lo anterior es imprescindible decir que, desde las clases de educación física virtuales, hay un desarrollo motor en los educandos caracterizado por ser una construcción individual, el

cual da paso a observar con preocupación las transformaciones que no son alcanzadas por la presencia de un adversario o compañero en la motricidad del sujeto. Esta necesidad de la comunicación con el otro es abordada en las clases prácticas de los grados quinto y sexto de la institución académica la portada, al incorporar en la creación del material del juego popular preguntas a los estudiantes como ¿Qué consejos desde tu experiencia le darías a tus compañeros para que realicen mejor las practicas? O ¿cuáles son las estrategias que utilizas para mejorar tu juego?

De esta comunicación primaria entre profesor-estudiante al realizar las preguntas de la práctica, que serán resueltas desde la actividad individual del estudiante y se inscriben en un esquema de acción colectiva, se hace posible incorporar la noción de la socio-motricidad pues esta acción del sujeto está cargada de significado a partir de la experiencia, genera una contra comunicación propuesta por sus compañeros.

La formación Sociomotriz que se plantea en este PCP se basa en situaciones guiadas por los juegos populares modificados, en tanto que permita identificar aquellas relaciones de dominación simbólicas desde las manifestaciones verbales y corporales entre pares estudiantiles, generando una comunicación práxica directa en situaciones donde la convivencia e interacción entre compañeros requiere de ese contacto constante estableciendo comunicación y contracomunicación, sin embargo es indispensable reconocer por parte del docente aquellas actitudes que alteran las formas de relacionarse de los estudiantes, y así fortalecer por medio de las actividades didácticas planteadas en clase el trabajo en grupo, eliminando la competencia, reconociendo las diferencias, generando respeto por sí mismo y por el otro, disfrutando al máximo las actividades de aprendizaje y el cuidado colectivo.

A partir de la comunicación práxica indirecta se genera modos de expresión que atraviesan lo verbal y busca por medio de los gestos, posturas, ademanes, mímicas, gestemas y praxemas corporales lo que se quiere comunicar, “es ella la que hace posibles y eficaces, mediante la puesta en juego del conjunto de sus actos de reacción (juego sin pelota, conductas de aproximación o desvió...), los comportamientos directos de comunicación y contracomunicación motrices” (Parlebas, 2019 p. 85), y estos a su vez forman modos de interactuar que co-implican todo el esquema corporal contribuyendo a la formación de los educandos, que por medio de objetivos establecidos dan a conocer su subjetividad e intersubjetividad, propiciando la enseñanza reciproca desde la sociomotricidad y el

socioconstructivismo en pro de formar seres humanos más comprometidos consigo mismo, con los demás y con el entorno.

Para lo anterior las diversas practicas ludomotrices de los juegos populares combinan los modos de actuar en una sociedad y el cuerpo como instrumento que se rige de valores y normas propias de cada comunidad, reconociendo que, aunque estas actividades son utilizadas en otros contextos, surgen de estas modificaciones desde el lugar de su aplicación y otras por parte del docente que las utiliza. Así la implementación del PCP utilizando el juego como medio de la acción motriz, logra aislar la competencia de la práctica corporal y centrar la actividad en la diversión y la colectividad, donde el trabajo corporal permite observar las relaciones de los jugadores determinadas por la reflexión con el espacio y el entorno, con los objetos, con el tiempo y con los otros participantes, generando la construcción del ser humano dialogante consigo mismo, por el otro y con el otro.

Con el fin de alejarse de las nociones deportivas que conducen a trabajos mecanicistas, que se preocupa por las técnicas, el automatismo, la ejecución y demás aspectos instrumentales propio del entrenamiento. Pero sí por el contrario y aquí apartándonos de la lógica deportivista de Pierre Parlebas, se proponen los juegos populares modificados desde la clase EF, donde el educando con el método socio-constructivista aprende, crea, forma, enseña y pone en práctica los juegos que le permiten mayor comprensión y interiorización de los aprendizajes, que al tiempo mejora el reconocimiento de sí mismo y permite reconocer las diferencias de los otros, combatiendo las relaciones de dominación desde el lenguaje verbal y corporal.

Es así como en la planeación de las clases se puntualizan las determinadas tareas motrices que deben realizar los educandos, en este caso en la construcción y puesta en práctica de los juegos populares modificados, dirigidos a aspectos sociomotrices que producen cambios de conducta tanto en la esfera individual como sociocultural. Sin olvidar que dichos aspectos cooperativos se desarrollan en medio de la virtualidad a causa de la pandemia mundial del COVID-19.

Currículo en la educación física hacia un ser humano reciproco-dialogante

En este capítulo se sistematiza la teoría del ser humano a formar, la perspectiva pedagógica y el eje disciplinar, en las cuales emergen el conjunto de relaciones bien sean de dominación, emancipación o dependencia entre educandos y sus prácticas corporales a través de los juegos populares modificados en la clase de educación física. Donde se pretende interrelacionar un conjunto de saberes teóricos que junto con las prácticas cotidianas conlleven a procesos pedagógicos.

Para efecto de lo anterior se realiza un diagnóstico inicial que se aplica en la modalidad educativa formal, desde una implementación de forma virtual, con grados 5 y 6 de la Institución Académica la Portada, donde se observa que los participantes reconocen en sus experiencias el haber sido participes en una relación de dominación simbólica a partir de distintos roles. La intención del presente PCP surge de las necesidades en la alteración de la convivencia entre educandos al co-construirse con el otro, es así como se propone este diseño curricular teórico-práctico que busca mejorar las relaciones sociales en la práctica lúdica popular.

Desde la perspectiva de nuestras experiencias como docentes en formación, se han llevado a cabo diferentes procesos de observación, que han permitido identificar como los juegos populares modificados contribuyen primero al desarrollo de la motricidad desde sus distintas prácticas corporales marcadas por acciones como la percepción, coordinación, ritmo, habilidades locomotrices y no locomotoras, en segunda instancia su finalidad varia pasando de la competencia a la cooperación, facilitando la comunicación por medio del dialogo los saberes aprendidos en la praxis de cada sujeto a sus compañeros.

Este proyecto PCP está orientado en observar desde la práctica con estudiantes que se encuentran inmersos en la modalidad formal, aquellas variaciones comportamentales y como desde estas surgen las determinadas relaciones de dominación simbólicas desde el lenguaje verbal y corporal. Desde esta linea se busca con el estilo de enseñanza reciproco en el cual siguiendo a Camacho (2010) donde puntualiza en relación con la estructura de trabajo que “es importante que el profesor haya discutido y concertado con los estudiantes la programación a desarrollar durante el año o periodo académico” (p.83).

En la diversión de la práctica es posible lograr grandes aprendizajes tanto corporales, como cognitivos y convivenciales, este último aspecto de la construcción con el otro es de vital importancia que se genere por el dialogo de aportes críticos que ayuden a configurar la experiencia y por tanto los saberes interiorizados, que para efecto de lo anterior los juegos planteados en el presente PCP sufren modificaciones desde la forma de jugar pues se buscan finalidades recíprocas entre compañeros de su praxis individual. La participación de cada miembro de la comunidad es vital para encontrar entre las diferentes perspectivas puntos de convergencia que contribuyan primero al desarrollo de la práctica lúdico corporal y segundo a las relaciones horizontales desde la creación de vínculos positivos en la co-construcción.

Actualmente la sociedad está perdiendo su esencia a partir del auge de la tecnología más exactamente las redes sociales que dejan de lado todas aquellas costumbres culturales que caracterizan el contexto colombiano, unas de las más fundamentales han sido los juegos tradicionales y la interacción social. Para Zagalaz (2001) “las estructuras motrices se desarrollan en interacción constante entre el yo y el medio, ya sea físico o social” (p. 3), evidentemente podemos relacionar el juego como la mejor construcción interpersonal; la relación con sí mismo y el entorno que lo rodea genera nuevas experiencias que transforman, concientizan y modifican los esquemas del sujeto. A través del movimiento y la interacción corporal, el sujeto modifica su lógica estructural interna y apropia inconscientemente patrones de movimientos y habilidades motoras nuevas, simultáneamente se desarrolla cognitiva y emocionalmente por medio de la lúdica intencional, estas situaciones motrices permiten transformar la Educación Física y enfocar la visión profesional, no únicamente en lo psicomotriz individual, sino en la construcción social e integral del ser como eje fundamental.

El respeto por el trabajo y la creatividad del compañero en la elaboración de su material lúdico es uno de los valores primordiales al momento de la retroalimentación en cada sesión de clase, ya que el comprender las diferencias que nos caracterizan como seres humanos llevara a que la reflexión colectiva de la observación participativa sea más enriquecedora, pues el individuo al reconocerse en el otro permite que las posibles agresiones verbales o no verbales generadas por la crítica estén atravesadas por el valor emocional del sentir las propias

y así se considera con mayor preocupación si los aportes son de carácter educativos o por el contrario de burlas marcadas por la dominación simbólica.

Los espacios de construcción por medio del juego permiten identificar los aspectos convivenciales del sujeto e intervenir de forma intencional sobre ellas, para potenciar todas las capacidades y habilidades comunicativas tanto verbales como corporales que lo forma como participante activo de su aprendizaje. Dicha integralidad debe tomar conciencia propia de lo corporal, mental y emocional, para que de manera efectiva se lleve a la praxis una reflexión experiencia, transformando la concepción que tiene el sujeto gracias al intercambio cultural y la interacción social que lo reconstruye.

Y esto concuerda con la puesta en escena de los elementos teórico-práctico que se trabaja y se especificaron en los acuerdos llegados con las directivas del colegio La Portada, en términos de acercamientos que permitieron dar a conocer el proyecto PCP enfocando nuestra principal preocupación que son las relaciones de dominación simbólicas interviniéndolas por medio de los juegos populares modificados con material reciclable, en una primera etapa que se realizó de manera virtual se entregaron unas guías a los educandos elaboradas por los autores de este proyecto, con preguntas que permitieran evidenciar si conocían, si han vivido o viven, son las víctimas o victimarios de forma simbólica verbal o corporal de una relación de dominación.

Este diagnóstico refleja que, si existen relaciones de dominación entre educandos de los grados 5 y 6, y desde esta perspectiva va dirigido el tipo de enseñanza que se eligió para la puesta en marcha de la práctica como docentes en formación. “garantizar que todos conozcan con antelación los temas a desarrollar, y, en consecuencia, estén preparados para llevarlos a cabo” (Camacho 2010, p.83). Para poder observar si existen dentro de las interacciones que emergen entre pares estudiantiles relaciones que causen de algún modo dominación, se le pide al educando que para cada sección de clase deben elaborar un juego popular modificado que es subido con antelación a la plataforma classroom, con el fin de que lleguen a la clase con el juego elaborado, se estructura las actividades a realizar esto por parte de los docentes en formación y se organizan a los estudiante por grupos, es importante resaltar que la labor de observación participativa se realiza de manera virtual y presencia dos docentes virtuales y los otros dos presenciales.

Luego de esto, dentro de la actividad planeada para la clase, se observa constantemente como se relacionan entre pares estudiantiles, por medio de un registro personal como instrumento de recolección de información, donde se identifican las acciones verbales o corporales en forma de palabras, gestos, expresiones, actos, conductas todas ellas de manera simbólica entiendo esta última parafraseando a (Bourdieu 1998) como acción amortiguada e invisible para sus víctimas, al ejercerse a través de los caminos de la comunicación y el conocimiento o preferiblemente por el desconocimiento, normalizando las acciones de violencia y poder e imponiendo forzosamente con la plena complacencia y sin oposición, causando un impacto individual y/o comunitario, donde se coaccionan y coercionan los comportamientos individuales y sociales, al desconocer la fuerza simbólica que causa un impacto negativo en los individuos afectado su entorno familiar, escolar, cultural, socio-político y hasta su identidad como persona sentí pensante.

La educación física actual nos permite aplicar uno de los distintos estilos de enseñanza según las necesidades educativas presentadas en la práctica docente. Es así como lo que se pretende mostrar es la puesta en práctica del estilo de enseñanza recíproca, se caracteriza tal como marca su título está caracterizado por la reciprocidad entre pares de estudiantes, es decir busca un proceso de construcción social entre ellos para poder cumplir con el objetivo establecido, el profesor les explica los roles que les corresponde a cada estudiante, donde uno de ellos va a ser el que realiza la tarea y el otro lo observará, mientras que el profesor recorre la clase, comunicándose solamente con el alumno observador, los dos aspectos más importantes son; las relaciones sociales entre compañeros y las condiciones para ofrecer feedback inmediato. El profesor reconoce la importancia de enseñar a los alumnos para que puedan intercambiar experiencias específicas y claras, además de confiar en los educandos para que tomen decisiones adicionales con un rol activo en el proceso de aprendizaje y pueden pasar más tiempo aprendiendo en la relación con sus pares sin la constante presencia del profesor.

Es por ello que se plantea la enseñanza recíproca como la forma de desarrollar en los individuos mejores maneras de relacionarse, en tanto que cíclicamente los docentes en formación junto a los estudiantes aprenden, enseñan y corrigen aquellos procesos que amenazan las buenas relaciones que afectan la convivencia. De este modo se busca evaluar

constantemente a los educandos por medio de la Co-evaluación el cual es un mecanismo colectivo que permite a todos los participantes del proceso de enseñanza-aprendizaje dar un concepto general de los objetivos formativos que se plantearon al principio, sistematizando los logros, las falencias, lo aprendido y los aspectos que faltaron por trabajar.

Esta investigación no pretende afirmar a priori que existen relaciones de dominación simbólica entre pares estudiantiles, si no, en cambio identificar aquellas manifestaciones de violencia simbólica que provocan desequilibrio en la formación de los educandos, que obstaculizan la libertad de aprender en la clase de educación física. Es por esto que se plantea los juegos populares modificados como un mecanismo de desestructuración de los deportes que históricamente han dominado las clases de educación física con un sentido competitivo, egoísta, narcisista, egocéntrico, estigmatizador y violento frente aquellos educandos que no demuestran capacidades y/o habilidades para practicarlos.

El currículo estructurado desde su aplicación en la virtualidad, presenta características en las actividades donde se prioriza materiales de fácil acceso en casa como zapatos, palos de escoba, cartucheras y otros, pero con el paso del tiempo este programa ha sido un reto de constantes cambios por las transformaciones en pro a la asistencia de los educandos al retomar los espacios escolares de manera presencial nuevamente puesto que no solo cambia el uso del material sino también las distintas interacciones sociales que se presentan entre estudiantes al convivir en un mismo espacio.

Con esto retomando comportamientos que conllevan a los educandos interactúen mostrando la problemática de nuestro PCP en cuanto las relaciones de dominación simbólica que toman de nuevo fuerza, y se visualizan de una manera más clara, permitiendo que la implementación curricular se le agreguen nuevos elementos. Con el paso de lo virtual a lo presencial se hace modificaciones en las planeaciones priorizando las relaciones intra e interpersonales de los educandos para que co-ayuden a identificar de una manera más asertiva las relaciones de dominación con las actividades que permitan asemejar mediante la aplicación de las mismas los pros y los contras de una ejecución del proyecto por medio de los juegos populares modificados fabricados con material reciclable

Por otra parte el componente de las unidades se plantea desde el enfoque de nuestra investigación plasmado en las relaciones de dominación simbólica que están atravesadas por

lo verbal y corporal, con el fin de generar en el espacio académico de educación física que cada unidad sea coherente con la planeación de cada sesión de clase, es por ello que desde el enfoque humanístico nos situamos en las teorías de la dominación simbólica de Pierre Bourdieu y las relaciones de poder de Michel Foucault, luego lo pedagógico con los planteamientos de Lev Vygotsky con la teoría del lenguaje pasando por la dialogicidad de Paulo Freire, y por último abordando la perspectiva disciplinar nos centramos en Pierre Parlebas con sus conceptos comunicación motriz y contracomunicación motriz que busca dar coherencia a nuestra propuesta didáctica pedagógica en el proceso de pilotaje con los estudiantes de los grados 5 y 6 del Instituto Académico La Portada.



**Imagen No. 3. Foto tomada por integrantes del proyecto
Tema: Práctica conjunta grados 5 y 6.**

MACRO DISEÑO					
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL – LIC. EN EDUCACIÓN FÍSICA – INSTITUCIÓN ACADÉMICA LA PORTADA – GRADOS 5 Y 6.					
PCP – RELACIONES DE DOMINACIÓN SIMBÓLICAS EXISTENTES EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA					
TENDENCIA: Socio motricidad Lúdica.			MACRODISEÑO: Mejorar las relaciones entre educandos a través de los juegos populares modificados con el fin de desarrollar procesos convivenciales que permitan tener vínculos positivos en la vida cotidiana.		
EVALUACIÓN: Autoevaluación en el diagnóstico y Coevaluación como elemento procesual conjunto.					
UNIDAD	TEMAS	PROPÓSITO DE LA UNIDAD	NÚCLEO TEMÁTICO	ÉSTILO DE ENSEÑANZA Y MÉDIO	EVALUACIÓN
Reconocimiento de las relaciones entre educandos.	Identificación de la dominación	Comprender las relaciones sociales determinadas por la dominación simbólica y reconocer que aportes desde lo individual y lo grupal permiten disminuirlas.	Expresiones no verbales.	ENSEÑANZA RECÍPROCA	AUTOEVALUACIÓN: En el proceso diagnóstico a través de actividades de reconocimiento de la problemática.
	Análisis de la problemática				
	Expresiones no verbales desde la experiencia				
Enseñanza recíproca en el dialogo de la practica corporal	Presentación de la cartilla (del reciclaje al juego en tiempos de aislamiento) como material pedagógico.	Interiorizar la praxis que implican los juegos populares modificados, en las acciones simbólicas desde lo verbal y lo corporal, contribuyendo en la dialogicidad de las conductas motrices en los educandos.	Elaboración, participación y convivencia.	Por medio de los Juegos Populares Modificados. (realizados con material reciclable). Se deja el juego popular modificado antes de cada sesión de clase para su elaboración, se les pide a los educandos llevarlo para la clase y por medio de actividades grupales se	Reflexión y diálogo entre educandos y docentes de los saberes aprendidos en cada sesión.
	Elaboración de juegos manipulativos y de lanzamiento con aprendizaje individual y colectivo.				

	• Socialización de la experiencia en pro de construir nuevos saberes.			observa las posibles relaciones de dominación. A través de las actividades propuestas se realizan variaciones tendientes a disminuir esta problemática.	CO-EVAUACIÓN: Reflexión al finalizar cada sección de trabajo donde los educandos se evalúan y evalúan a sus compañeros en compañía del docente.
Aprendizaje de sí mismo, del otro y del entorno	• Comunicación práctica directa e indirecta • Contra comunicación práctica.	Reflexionar el proceso de la practica educativa, las diferencias existentes en cada uno de los educandos y de este modo por medio de las acciones verbales fomentar una buena convivencia en el aula.	Retroalimentación Y reflexión colectiva.		

Tabla 3. Macro diseño

Nota: Elaborado por los monitores del proyecto.

FORMATO FICHA DE PLANEACIONES DE SESIONES DE CLASE.

A continuación, se proyecta el formato a trabajar en las sesiones de clase creado y diseñado por los monitores del proyecto, el cual tiene como fin desarrollar las diferentes actividades plasmadas en el macro diseño, para dar sentido a los procesos teóricos disciplinares y a la perspectiva pedagógica apuntando a el ser humano a formar. El tema derivado de cada planificación corresponde a un juego creado por nosotros el cual nos permite visualizar y/o comprender que problemáticas infieren en cada clase, el objetivo general va de forma transversal es decir es el mismo para todas las sesiones y los objetivos específicos si varían depende de cada actividad y cada juego.

PLANIFICACIÓN INSTITUTO ACADÉMICO LA PORTADA			
Fecha:		Tema:	Sesión:
Docentes:		Objetivo general	Objetivos específicos:
FASE	ACTIVIDAD	MATERIALES	TIEMPO
1 N 1 C 1 A L			
C E N T R A L			
F I N A L	Conclusiones:		

Elaborado por: monitores del proyecto.

FORMATO FICHA DE DIARIO DE CAMPO:

Para describir de manera detallada las observaciones realizadas en cada clase se plantea el siguiente formato con el fin de analizar aquellas características en las relaciones entre educandos, con el propósito de plasmar los eventos que se acerquen a las posibles relaciones de dominación simbólica y con ello buscar los elementos más adecuados en pro de disminuir o eliminar dichas problemáticas. Los diarios de campo corresponderán a cada sesión de clase realizada en la institución ya sea de modalidad presencial o virtual, lo cual permitirá confrontar aspectos fundamentales para nuestro proceso de investigación enfocándonos en la pregunta problema que nos planteamos y en los aspectos humanísticos, pedagógicos y disciplinares de dichas actividades.

DIARIO DE CAMPO EN EDUCACIÓN FÍSICA		0
Actividad	Fecha:	
Investigador/Observador		
Pregunta		
Lugar y duración		
Técnica aplicada		
Población		
Descripción		Consideraciones interpretativas/Analíticas
•		•
Observaciones		

Nota: Elaborado por monitores del proyecto.

JUEGOS CON MATERIAL RECICLABLE.

Las siguientes imágenes corresponden a cada juego que se propuso con el fin de que los estudiantes de quinto y sexto grado de la institución académica la portada elaborase y llevaran a la practica en cada sesión de clase, en tanto que el juego como una actividad libre y espontánea permita construir vínculos positivos por medio del dialogo dentro de un ambiente de aprendizaje reciproco, que en un principio fue virtual y luego paulatinamente se llevó a la presencialidad. Es así como desde esta propuesta se busca alejar aquellas relaciones de dominación simbólicas y hegemónicas a partir del lenguaje verbal y corporal entre educandos participes de la clase de educación física.



Imagen No. 3 Referencia: Cartilla del reciclaje al juego en tiempos de aislamiento.



Imagen No. 4. Foto tomada por integrantes del proyecto
Tema: Práctica conjunta grados 5 y 6.

PLANEACIONES GRADO QUINTO			
PLANIFICACIÓN INSTITUTO ACADÉMICO LA PORTADA			107
Fecha: 22 de febrero de 2021	Tema: Presentación del trabajo a realizar durante las clases de educación física en el año, más práctica de juegos.		Sesión: #1 virtual
Docentes: Johan Suaza Edinson López Julián Bonilla Luis Rincón	Objetivo general Establecer una metodología en la cual se potencien las habilidades cognitivas, físicas y el desarrollo motor de niños de los grados 5 y 6 de la institución académica La Porta. Con el fin de combatir las posibles relaciones de dominación simbólicas desde el lenguaje verbal y corporal.	Objetivos específicos: • Ilustrar a los estudiantes el programa a trabajar durante las clases de educación física el cual comprende la creación y practica de juegos populares modificados con material reciclable. • Contrastar los diferentes aportes que realicen los estudiantes buscando mejorar el macro diseño.	
FASE	ACTIVIDAD	MATERIALES	TIEMPO
I N I C I A	1. Actividad de concentración con las manos: se comienza mostrando a los estudiantes distintos ejercicios de acciones utilizando sus manos, los cuales requieren concentración para realizarlos, como por ejemplo en una mano solo se tendrá el dedo meñique extendido y en la otra mano el dedo pulgar, el ejercicio consiste en cambiar la posición de los dedos en cada mano. 2. Ejercicio de equilibrio con diferentes objetos colocados en la cabeza: se les pedirá en un principio a los estudiantes el conseguir el tubo de cartón que traen los papeles higiénicos, ya que todos en el hogar cuentan con uno, si no es posible se podrá utilizar un peluche no tan grande o una cartuchera. La actividad consiste en colocar el objeto en la cabeza y realizar distintas acciones sin que el objeto caiga al piso, por ejemplo, estar de pie y tocar con una mano el piso, arrodillarse y colocarse de nuevo de pie o acostarse en el suelo decúbite prono.	• Tubo de cartón del papel higiénico, un peluche o una cartuchera	15 minutos

L			
C E N T R A L	- Se les compartirá el programa académico para el espacio académico de educación física, el cual contará con normas de clase como la debida activación de la cámara para evidenciar la participación, el utilizar sudadera o ropa cómoda y la puntualidad al inicio de la clase. - Se proyectará la cartilla “del reciclaje al juego en tiempos de aislamiento” realizada por los integrantes de la propuesta PCP en el semestre séptimo, esta cuenta con distintos juegos populares contruidos con material reciclable y con modificaciones en su práctica, buscando la participación, creativa y cooperativa entre educandos. Para efecto de lo anterior en la plataforma clasroom se colocará el paso a paso de la elaboración de cada material de juego para que los estudiantes realicen el proceso en sus casas y adjunten a la tarea imágenes de la construcción y el material lúdico terminado, así en el espacio académico desde la virtualidad la parte central de las próximas clases será el trabajo practico de los juegos y el dialogo de cada sujeto frente a los saberes contruidos.	Clase virtual	35 minutos
F I N A L	Conclusiones: Se finaliza la clase con el dialogo propuesto por los estudiantes frente a preguntas o inconformidades encaminadas al trabajo a realizar durante el año, además de ejercicios de estiramiento para los músculos.		10 minutos

Tabla 4. Planeación
Nota: Elaborado por los monitores del proyecto

PLANIFICACIÓN INSTITUTO ACADÉMICO LA PORTADA			
Fecha: 3 de marzo del 2021	Tema: análisis de la población y de las posibles relaciones de dominación existentes en el grado quinto		Sesión: #2 práctica.
Docentes: Johan Suaza Edinson López Julián Bonilla Luis Rincón	Objetivo general Establecer una metodología en la cual se potencien las habilidades cognitivas, físicas y el desarrollo motor de niños del grado5 de la institución académica La Porta. Con el fin de combatir las posibles relaciones de dominación simbólicas desde el lenguaje verbal y corporal.	Objetivos específicos: Potencializar las competencias comunicativas de los participantes dando a conocer una pequeña reflexión sobre un dibujo denominado como me dominan o como yo domino.	
FASE	ACTIVIDAD	MATERIALES	TIEMPO
I N I C	3. Juego búsqueda de objetos “el profesor dice” el maestro a partir de la virtualidad va diciendo objetos al azar y los estudiantes rápidamente van a tomarlo y a presentarlo por la cámara, la dinámica del juego es hacerlo lo más rápido posible. Ejemplo: el profesor dice traer una zapatilla, los estudiantes corren a buscar una zapatilla. El profesor dice traer una cuchara, los estudiantes corren a buscar la cuchara así mismo con diferentes objetos que se encuentran en la mayoría de los hogares de los estudiantes.		10 minutos

I A L			
C E N T R A L	• Análisis y reflexión de los dibujos realizados la clase pasada, los estudiantes muestran sus dibujos al resto del grupo y generan comentarios de cómo les pareció la actividad, que entienden por relaciones de dominación y porque se siente dominante o dominado, mediante ese dibujo. • Los estudiantes generan reflexiones autónomas y después se generan comentarios hacia los otros dibujos.	Herramienta (dibujos y texto de reflexión) Clase virtual.	40 minutos
F I N A L	Conclusiones: La práctica de esta modalidad genera para nosotros como docentes una reflexión de ellos como ven las relaciones de dominación y como nosotros podemos tratarlas, la comunicación fue base fundamental para esta actividad además de la creatividad de cada estudiante y las posibles soluciones a los problemas. Se les deja una actividad número uno denominada Cotella de tarea en la plataforma clasroom para la utilización del tiempo libre y para la ejecución de nuestro proyecto formativo.		10 minutos

Tabla 5. Planeación Nota: Elaborado por los monitores del proyecto

PLANIFICACIÓN INSTITUTO ACADÉMICO LA PORTADA			
Fecha: 22 de marzo del 2021	Tema: Práctica y reflexión de un juego popular modificado con material reciclable (Cotella)		Sesión: #1 práctica virtual
Docentes: Johan Suaza Edinson López Julián Bonilla Luis Rincón	Objetivo general Establecer una metodología en la cual se potencien las habilidades cognitivas, físicas y el desarrollo motor de niños de los grados 5 y 6 de la institución académica La Porta. Con el fin de combatir las posibles relaciones de dominación simbólicas desde el lenguaje verbal y corporal.	Objetivos específicos: Potencializar las capacidades coordinativas habilidades manuales, óculo segmentarias y de creatividad de los educandos. En pro de disminuir las posibles relaciones de dominación simbólicas desde el lenguaje verbal y corporal.	
FASE	ACTIVIDAD	MATERIALES	TIEMPO
I N I C	4. Ronda “cabeza, hombros, rodillas y pies”: se caracteriza por el reconocimiento de partes del cuerpo y el incorporar acciones diferentes como trotar sin desplazarse, saltos, giros y otros, generando un calentamiento progresivo del cuerpo. 5. Zapatos en el piso: se utiliza primero un par de zapatos separándolos a la anchura de los hombros y se proponen acciones como saltos por encima de estos o skipping. Después se agrega otro par de zapatos y se utilizan como platillos para realizar zig-zag o desplazamientos de distintas formas.	• Zapatos.	

I A L			15 minutos
C E N T R A L	• Ejercicios de reconocimiento de la Cotella, los estudiantes con sus manos reconocen las partes y el funcionamiento del instrumento elaborado. • Se implementan variantes como el utilizar la mano no dominante para realizar la práctica o cerrar los ojos e intentar cumplir el objetivo de acertar el encajar la tapa en la botella. Nota: el juego de Cotella consiste en incrustar una tapa en una botella, donde quien lanza realiza varios intentos de esta práctica.	Herramienta (Cotella) Clase Virtual	35 minutos
F I N A L	Conclusiones: La práctica de este juego popular modificado se hace con el fin de fortalecer las capacidades coordinativas de los estudiantes, combatiendo las posibles relaciones de dominación simbólicas desde el lenguaje verbal y corporal. • Se realiza una reflexión entre los participantes de la práctica sobre cuáles aprendizajes se lograron obtener y el compartir la experiencia a los compañeros para enriquecer la convivencia.		10 minutos

	Aprovechamiento del tiempo libre y disfrute del mismo mediante el trabajo coordinativo que se ejerce utilizando el sentido de la vista que impulsando el movimiento de los brazos en respuesta a la práctica con el juego.		
--	--	--	--

Tabla 6. Planeación
Nota: Elaborado por los monitores del proyecto

DIARIO DE CAMPO EN EDUCACION FISICA			01
Actividad	Práctica y reflexión de un juego populares modificados con material reciclable (Cotella)	Fecha: 22 de marzo del 2021	
Investigador/Observador	Julián Bonilla – Edinson López - Johan Suaza - Luis Rincón		
pregunta	¿Qué manifestaciones de dominación simbólica emergen en la interacción entre educandos que afecte su desarrollo humano y como mitigarlo desde el espacio académico de educación física?		
Lugar y duración	Instituto Académico La Portada		
Técnica aplicada	Aprendizaje reciproco por medio de los juegos populares modificados		
Población	Grado quinto, estudiantes entre los 9 y 12 años		
Descripción		Consideraciones interpretativas/Analíticas	
• Antes de iniciar con la primera actividad se les solicita a los estudiantes que enciendan su cámara para observar la participación en la clase, uno de los educandos se niega manifestando que le da pena y de inmediato un compañero realiza el comentario de “no la enciende porque no cabe en la pantalla”, enseguida varios compañeros manifiestan risa por el comentario. • Al mostrar el material lúdico de la Cotella frente a las cámaras se generan varios comentarios de burlas frente a la decoración, uno de estos este marcado por la utilización de colores morados de un estudiante varón en su Cotella, llamándolo afeminado por más de un compañero y el estudiante responde con insultos generando una discusión en el espacio de clase.		• No existe ninguna duda de que esta situación se matiza por una relación de dominación verbal que agrede desde el aspecto corporal de uno de sus compañeros, evitando el aprendizaje activo del estudiante que se niega a encender la cámara, generando que los espectadores permitan que suceda estas situaciones que afectan la integridad y la convivencia desde la falta de respeto. • Cada educando realiza la decoración de su juego con material reciclable a su manera, la libre expresión resulta vulnerable al encasillar los colores en géneros como femenino o masculino, donde el sujeto domínate aprovecha cualquier oportunidad para implantar desde el lenguaje verbal o corporal la sumisión de su compañero, pero es de observar que la relación de resistencia que aflora en este caso del estudiante dominado está marcada por insultos al cuestionar su hombría.	
Observaciones	Como docente desde clases virtuales se evidencia un problema mayo el detener las riñas que surgen entre estudiantes, ya que todos quieren hablar al tiempo y no se escuchan las intervenciones o los llamados de atención que uno formula.		

I C I A L	uniformes y siguiendo las señales de los maestros. Salta trota, baila o patrones que van cambiando según la dinámica del curso y de la actividad. Reglas: respetar a el compañero , hacer las indicaciones solo que dice el docente a cargo, no gritar ni correr, respetar la palabra , pedir la palabra		10 minutos
C E N T R A L	PREPARA APUNTA Y APRENDE: Los estudiantes después de implementar las indicaciones dadas en la plataforma para la elaboración del material de aprendizaje se presentan a la clase con el mismo. La actividad consiste en generar lanzamientos hacia arriba con la pelota y tratar de encestar en la base del material cada número de lanzamientos determina una acción diferente para cada uno de ellos, la idea es generar comentarios de cómo lo está haciendo el compañero siempre brindando un respeto y comunicación entre todos, los docentes serán los mediadores de la comunicación y los dirigentes de las actividades según los lanzamientos. 1 lanzamiento efectivo: saltar en un solo pie por 20 veces. 2 lanzamientos efectivos: hacer equilibrio con un bastón durante 30 segundos 3 lanzamientos efectivos: realizar una mímica de un animal salvaje (el resto adivina cual es.) 4 lanzamientos efectivos: realizar una mímica de una película (el resto adivina cual es.) 5 lanzamiento efectivos: hacer equilibrio con la mano no dominante durante 20 segundos.	Herramienta (Prepara apunta y aprende) ESPACIO DELIMITADO ROPA COMODA	40 minutos

	6 lanzamientos efectivos: bailar una pequeña canción dada por los docentes Más de 6 lanzamientos los estudiantes determinan que movimiento quieren realizar, todo se contabiliza para tener los tiempos estipulados. Se realizan una tarjeta de conocimiento para aprender un poco de cultura general que también corresponden al número de lanzamientos efectivos otorgados por cada turno, se puede variar de mano dominante o cambio de espacio, en un pie, agachado, saltando, etc.		
F I N A L	Conclusiones: La práctica de este juego popular modificado se hace con el fin de fortalecer las capacidades coordinativas de los estudiantes, combatiendo las posibles relaciones de dominación simbólicas desde el lenguaje verbal y corporal. Se genera un feedback a los estudiantes de como estuvieron en la actividad, ellos contarán como se sintieron en la misma, y se realiza una Coevaluación colectiva, viendo así mismo los PRO Y CONTRAS de este juego. Estiramiento general y específico de tren superior e inferior ejecutado por los estudiantes y dirigido por uno o dos de ellos Recogida de material y lavado de manos.	Espacio de limitado Ropa cómoda	10 minutos

Tabla 8. Planeación

Nota: Elaborado por los monitores del proyecto

DIARIO DE CAMPO EN EDUCACIÓN FÍSICA		
Actividad	Juego popular modificado PREPARA APUNTA Y APRENDE	Fecha: 03 de mayo 2021
Investigador/Observador	Johan Suaza, Luis Rincón, Edinson López, Julián Bonilla	
pregunta	¿Qué manifestaciones de dominación simbólica emergen en la interacción entre educandos que afecte su desarrollo humano y como mitigarlo desde el espacio académico de educación física?	
Lugar y duración	Colegio la portada duración una hora	
Técnica aplicada	Observación participativa, ejecución de clase	
Población	Niños entre 11 a 14 años correspondientes a grado 5	
Descripción		Consideraciones interpretativas/Analíticas
Se genera un saludo inicial donde los estudiantes se alistan para el transcurso de la actividad, ropa cómoda, apropiación del espacio etc. Los estudiantes empiezan un poco tímidos hacia la actividad ya que varios olvidaron el material (se les hace una reflexión de la importancia de este) Se genera un calentamiento dinámico donde los estudiantes toman más conciencia de su cuerpo y generan la actividad con más confianza y entusiasmo cada vez. Se pueden observar situación que permiten evidenciar que, si existen relaciones de dominación con comentarios como, el nunca hace nada, el no prende la cámara, él es un vago, el todo lo hace mal, el mío es el mejor. Al transcurso de la fase central se genera un trabajo más autónomo e individual dado a que se presentan desde la virtualidad y es complicado el trabajo en equipo, aunque siempre son evidentes los comentarios negativos hacia los demás estudiantes. Se evidencian dificultades a la hora de la expresión de algunos estudiantes por temor al qué dirán, prefieren no preguntar y quedarse con la duda. Al final de la sesión los estudiantes dan a conocer apreciaciones hacia la actividad y recomendaciones hacia los docentes.		• La expresión corporal en la mayoría de los estudiantes es buena ya que generan los movimientos establecidos de una manera consiente y con buena técnica. • Al utilizar la pedagogía dialogante los estudiantes prestan más atención, se sienten con más confianza y generan más comentarios hacia la misma. • La tendencia psicomotriz permite a el estudiante apropiar sus movimientos generando conciencia de los mismo. • La expresión corporal de los estudiantes por miedo al qué dirán es limitada no son tan expresivos y no tienen iniciativa hacia los movimientos (se cree que es porque la modalidad virtual dificulta las acciones) • Las relaciones de dominación siempre están existentes durante la clase, las relaciones de resistencia también al momento que los estudiantes intentan defenderse de las agresiones verbales propiciadas por los compañeros. AREA PEDAGÓGICA 1. <i>Relaciones de poder y roles.</i> Como profesor en cuanto a las relaciones de poder se tenía que tener un tono de voz fuerte para que los estudiantes estuvieran atentos y no se dispersaran, no se desempeñó una como un papel autoritario sobre ellos, sino que más bien se desempeñaron roles

	como el del profesor motivador, que está al pendiente del desarrollo y mejoramiento técnico del estudiante. 2. <i>Evaluación</i> Como profesores el papel más importante que se realizaba no era el de dar una actividad y esperar o exigir que el estudiante de una vez lo hiciera bien, lo que interesaba en realidad era ayudar a que aquellos que no podían hacerlo de la manera adecuada pudieran comprender e interiorizar lo explicado para llegar a mejorar y desarrollar su técnica AREA HUMANÍSTICA 1. <i>Procesos comunicativos.</i> La comunicación y relación entre los integrantes de cada clase, refiriéndose, a los profesores y estudiantes es excelente, se ve que hay mucha disposición por parte de los estudiantes motivados a aprender, por lo que escuchan respetuosamente las indicaciones de cada profesor. AREA DISCIPLINAR 1. <i>Tipos de cuerpo</i> Cuerpo como objeto, cuerpo mecanicista, cuerpo como instrumento
--	--

Observaciones	Los estudiantes tienen ya más conciencia de los movimientos, permiten la ejecución de la clase, utilizan bien el uniforme establecido por la institución, algunos estudiantes no realizan las actividades por falta de internet o recursos como los materiales para realizar la ejecución de las mismas.
---------------	--

Tabla 9. Diario de campo
Nota: Elaborado por los monitores del proyecto

PLANIFICACIÓN INSTITUTO ACADÉMICO LA PORTADA			
Fecha: 31 de mayo de 2021	Tema: Práctica y reflexión de un juego popular modificado con material reciclable (GOBAS)		Sesión: #4 práctica.
Docentes: Johan Suaza Edinson López Julián Bonilla Luis Rincón	Objetivo general Establecer una metodología en la cual se potencien las habilidades cognitivas, físicas y el desarrollo motor de niños de los grados 5 y 6 de la institución académica La Porta. Con el fin de combatir las posibles relaciones de dominación simbólicas desde el lenguaje verbal y corporal.	Objetivos específicos: Reconocer la importancia de la comunicación a través del juego popular modificado para sí entender el dominio del cuerpo, las acciones y la palabra sobre el compañero	
FASE	ACTIVIDAD	MATERIALES	TIEMPO
	Baile de rondas musicales LA BATALLA DEL CALENTAMIENTO, para determinar el espacio apropiarnos de el mismo, cada estudiante genera un movimiento lo da a conocer a el resto y los demás lo ejecutan de la misma forma.	• Espacio delimitado • Ropa cómoda	

I N I C I A L	Pequeño baile denominado BAILE DEL CUADRADO, al transcurso de la canción se van otorgando patrones que ellos tienen que seguir al pie de la letra, en esta actividad se genera conciencia del cuerpo, de la buena comunicación y escucha. Mímicas entre compañeros, se generan pequeñas imitaciones de películas, series, libros, cuentos, programas de televisión para que los estudiantes se comuniquen dejen a un lado sus temores, pena o posibles problemas antes de empezar la actividad central. Reglas: respetar a el compañero, hacer las indicaciones solo que dice el docente a cargo, no gritar ni correr, respetar la palabra, pedir la palabra		10 minutos
C E N T R A L	EQUILIBRIOS. Poner la pelota encima de la raqueta/Joba y procurar que no caiga al suelo: • levantar y bajar la pala. • Alejarse y acercarse al cuerpo. • Pasarse la pala de mano. • Cambiar a la pala y la pelota con un compañero 2. Empezar a hacer rebotar la pelota en la pala tantas veces seguidas como sea posible. Cuando se tenga más o menos dominado el rebote tratar de hacer que la pelota bote cada vez un poco más alto. Ídem, pero de revés. 3. Sin dejar de hacer rebotar la pelota en la pala seguir las líneas pintadas en la pista polideportiva. Subir y bajar escaleras.... 4. Por parejas. Un niño de la pareja tiene las dos palas. Se trata de hacer rebotar la pelota sobre las palas alternativamente. Cuando la pelota cae, cambio de papeles. 5. Pasarse la pelota por parejas dejando que bote en el suelo. Aumentar la distancia progresivamente	Herramienta (GOBAS RECICLABLES) ESPACIO DELIMITADO ROPA COMODA	40 minutos

	6. Por parejas pasarse la pelota, dejando que bote en el suelo. Primero hacer un toque de control elevado, dejarla botar y volver al compañero 7. Pasarse el balón por parejas sin dejar de saltar. 8. RELEVOS: En grupos de 4. Sale el primero haciendo el recorrido con autopases. Al finalizar le da el relevo al siguiente y así sucesivamente. Gana el equipo que termine primero. 1. Por parejas. Un miembro de la pareja tiene la pelota y el otro la pala. El ejercicio consiste en lanzar la pelota suavemente y con parábola para que el compañero la devuelva con un golpe de pala. 2. Por parejas. Un miembro tiene la pelota y el otro la pala. Quien tiene la pala le da la espalda al otro. De este modo, la actividad se inicia cuando el compañero que tiene la pelota dice "¡ya!" y entonces lanza la pelota suavemente y con parábola mientras el compañero se debe girar y devolver la pelota con un golpe de pala. 3. Pasarse la pelota por parejas dejando que bote en tierra. Aumentar la distancia progresivamente. 4. Realizar la misma actividad con desplazamiento de la pareja. 5. Por parejas pasarse la pelota, dejando que bote en tierra, primero hacer un toque de control elevado, dejarla botar y devolverla al compañero/a. 6. Pasarse la pelota por parejas sin dejarla botar. Realizar un partido por parejas. Luego hacer cambio de pareja.		
F	Conclusiones:	Espacio de limitado	

I N A L	La práctica de este juego popular modificado se hace con el fin de fortalecer las capacidades coordinativas de los estudiantes, combatiendo las posibles relaciones de dominación simbólicas desde el lenguaje verbal y corporal. Se genera un feedback a los estudiantes de como estuvieron en la actividad, ellos contarán como se sintieron en la misma, y se realiza una Coevaluación colectiva, viendo así mismo los PRO Y CONTRAS de este juego. Estiramiento general y específico de tren superior e inferior ejecutado por los estudiantes y dirigido por uno o dos de ellos Recogida de material y lavado de manos.	Ropa cómoda	10 minutos
------------------	--	-------------	------------

Tabla 10. Planeación
Nota: Elaborado por los monitores del proyecto

DIARIO DE CAMPO EN EDUCACIÓN FÍSICA		
Actividad	Juego popular modificado la GOBAS	Fecha: 31 de mayo 2021
Investigador/Observador	Johan Suaza, Luis Rincón, Edinson López, Julián Bonilla	
pregunta	¿Qué manifestaciones de dominación simbólica emergen en la interacción entre educandos que afecte su desarrollo humano y como mitigarlo desde el espacio académico de educación física?	
Lugar y duración	Colegio la portada duración una hora	
Técnica aplicada	Observación participativa, ejecución de clase	
Población	Niños entre 11 a 14 años correspondientes a grado 5	
Descripción		Consideraciones interpretativas/Analíticas
Se genera un saludo inicial donde los estudiantes se alistan para el transcurso de la actividad, ropa cómoda, apropiación del espacio etc. Los estudiantes empiezan un poco tímidos hacia la actividad ya que varios olvidaron el material (se les hace una reflexión de la importancia de este) Se genera un calentamiento dinámico donde los estudiantes toman más conciencia de su cuerpo y generan la actividad con más confianza y entusiasmo cada vez. Se pueden observar situación que permiten evidenciar que, si existen relaciones de dominación con comentarios como, el nunca hace nada, el no prende la cámara, él es un vago, el todo lo hace mal, el mío es el mejor. Al transcurso de la fase central se genera un trabajo más autónomo e individual dado a que se presentan desde la virtualidad y es complicado el trabajo en equipo, aunque siempre son evidentes los comentarios negativos hacia los demás estudiantes. Se evidencian dificultades a la hora de la expresión de algunos estudiantes por temor al qué dirán, prefieren no preguntar y quedarse con la duda. Al final de la sesión los estudiantes dan a conocer apreciaciones hacia la actividad y recomendaciones hacia los docentes.		• La expresión corporal en la mayoría de los estudiantes es buena ya que generan los movimientos establecidos de una manera consiente y con buena técnica. • Al utilizar la pedagogía dialogante los estudiantes prestan más atención, se sienten con más confianza y generan más comentarios hacia la misma. • La tendencia psicomotriz permite al estudiante apropiar sus movimientos generando conciencia del mismo. • La expresión corporal de los estudiantes por miedo al qué dirán es limitada no son tan expresivos y no tienen iniciativa hacia los movimientos (se cree que es porque la modalidad virtual dificulta las acciones) • Las relaciones de dominación siempre están existentes durante la clase, las relaciones de resistencia también al momento que los estudiantes intentan defenderse de las agresiones verbales propiciadas por los compañeros. AREA PEDAGÓGICA 3. <i>Relaciones de poder y roles.</i> Como profesor en cuanto a las relaciones de poder se tenía que tener un tono de voz fuerte para que los estudiantes estuvieran atentos y no se dispersaran, no se desempeñó una como un papel autoritario sobre ellos, sino que más bien se desempeñaron roles

	como el del profesor motivador, que está al pendiente del desarrollo y mejoramiento técnico del estudiante. 4. <i>Evaluación</i> Como profesores el papel más importante que se realizaba no era el de dar una actividad y esperar o exigir que el estudiante de una vez lo hiciera bien, lo que interesaba en realidad era ayudar a que aquellos que no podían hacerlo de la manera adecuada pudieran comprender e interiorizar lo explicado para llegar a mejorar y desarrollar su técnica AREA HUMANÍSTICA 2. <i>Procesos comunicativos.</i> La comunicación y relación entre los integrantes de cada clase, refiriéndose, a los profesores y estudiantes es excelente, se ve que hay mucha disposición por parte de los estudiantes motivados a aprender, por lo que escuchan respetuosamente las indicaciones de cada profesor. AREA DISCIPLINAR 2. <i>Tipos de cuerpo</i> Cuerpo como objeto, cuerpo mecanicista, cuerpo como instrumento
--	--

Observaciones	Los estudiantes tienen ya más conciencia de los movimientos, permiten la ejecución de la clase, utilizan bien el uniforme establecido por la institución, algunos estudiantes no realizan las actividades por falta de internet o recursos como los materiales para realizar la ejecución de las gobas
---------------	--

Tabla 11. Diario de campo
Nota: Elaborado por los monitores del proyecto

PLANIFICACIÓN INSTITUTO ACADÉMICO LA PORTADA			
Fecha: 12 de abril del 2021	Tema: Práctica y reflexión de un juego tradicional con material reciclable (Psiconuba)		Sesión: #2 Practica virtual
Docentes: Johan suaza Edinson López Julián Bonilla Luis Rincón	Objetivo general Establecer una metodología en la cual se potencien las habilidades cognitivas, físicas y el desarrollo motor de niños de los grados 5 y 6 de la institución académica La Porta. Con el fin de combatir las posibles relaciones de dominación simbólicas desde el lenguaje verbal y corporal.	Objetivo específico: - Contribuir a la formación de la motricidad fina y gruesa con el juego de Psiconuba¹. - Articular el lanzamiento con el desarrollo de operaciones básicas (Matemáticas, Lenguaje, Educación Física) - Promover el aprovechamiento del tiempo en familia desde un contexto de aislamiento.	
FASE	ACTIVIDAD	MATERIALES	TIEMPO

¹ **Psiconuba:** El nombre del juego se establece al entrelazar la palabra psicomotricidad y el juego tradicional Cucunuba, propuesta acordada por el grupo de trabajo.

I N I C I A L	1. Ronda “la fiesta”: se canta la ronda y al final se propone una acción como tocar el piso con la mano y después saltar o saltar con un solo pie, para generar elevación de las pulsaciones y un calentamiento adecuado en el cuerpo. 2. Ronda “chocolate”: es una actividad de concentración en donde se descompone la palabra chocolate en tres silabas y se le asigna a cada una un movimiento, la ronda se canta (choco choco la la, choco choco te te, choco la, choco te, chocolate) realizando las acciones.	• Ninguno	20 minutos
C E N T R A L	La práctica del juego inicia cuando los niños y las niñas deben lanzar las esferas al tablero agujerado desde una distancia de 3 metros que se sugiere. Se reconoce en que agujero entro la esfera para así plantear las preguntas. En el campo de la matemática se proporcionan ecuaciones básicas como la suma y resta dependiendo los saberes que reconozca en el participante, un ejemplo de la pregunta más sencilla puede ser el conteo de los números del 1 al 10 y un nivel más difícil es proponer una operación matemática como la multiplicación o la división. El campo de lenguajes donde las preguntas consisten en deletrear palabras sencillas o comunicar una palabra solo con los gestos y movimientos de su cuerpo, con mímica; las preguntas de educación física estarán guiadas primero en el reconocimiento corporal, donde se debe responder señalando la ubicación de la parte del cuerpo que se pregunte, el segundo se basa en las lateralidades, en este se asignan tareas	Herramienta psiconuba	30 minutos

	como las simples de abrir y cerrar la mano derecha o las complejas como correr y tocar la pared que está al lado izquierdo.	Clase virtual.	
F I N A L	Conclusión: Proponemos un diálogo entre compañeros, priorizando la convivencia de principio a fin en la sesión, además cuáles aprendizajes cognitivos han dejado las preguntas realizadas. A nivel motriz identificar cuáles características consideran que hacen de un lanzamiento el mejor en la práctica de Psiconuba ayudando a construir aprendizajes recíprocos desde el dialogo.		10 minutos

Tabla 12. Planeación
Nota: Elaborado por los monitores del proyecto

DIARIO DE CAMPO EN EDUCACION FISICA			02
Actividad	Práctica y reflexión de un juego populares modificados con material reciclable (psiconuba)	Fecha: 12 de abril del 2021	
Investigador/Observador	Julián Bonilla – Edinson López - Johan Suaza - Luis Rincón		
pregunta	¿Qué manifestaciones de dominación simbólica emergen en la interacción entre educandos que afecte su desarrollo humano y como mitigarlo desde el espacio académico de educación física?		
Lugar y duración	Instituto Académico La Portada		
Técnica aplicada	Aprendizaje reciproco por medio de los juegos populares modificados		
Población	Grado 5 edades entre los 9 y 12 años		
Descripción		Consideraciones interpretativas/Analíticas	
- En la actividad del chocolate se propone dar un tiempo de 5 minutos a cada estudiante para que modifique la actividad, incorporándole movimientos propios. Un estudiante hombre plantea en uno de sus movimientos picar el ojo, de ahí surgen comentarios por parte de uno de sus compañeros que, si se lo dedicaba a otro estudiante, el que hace el movimiento se queda en silencio, pero al que sugieren en la burla activa su micrófono y comienza al reclamar al que hace el chiste con groserías. - En la práctica del juego psiconuba surgen varios comentarios de apoyo por parte de compañeros a un estudiante para que mejore la técnica de lanzamiento ya que este no lograba encajar ninguna de las canicas en los agujeros.		- Primero se reconoce que la identidad de género siempre sugiere para unos burla y manifestaciones de dominación simbólica cuando es reiterativa en el mismo estudiante, además de representase con mayor fuerza de forma verbal en las clases virtuales. El silencio puede representar resistencia ante los comentarios o sumisión frente a sus dominantes, el uso del lenguaje es desmedido causante del enojo al momento de realizar los reclamos y sugiere no tolerar los comentarios realizados por su compañero. - Aunque es importante interiorizar la practica desde la experiencia individual, los aportes generados por el compañerismo y los saberes contruidos por los demás impregnan la propia practica corporal generando modificaciones que benefician no solo al sujeto si no a los vínculos positivos que se buscan desde el juego.	
Observaciones	Al no existir un conteo de puntos en la práctica del juego, se genera interés por cómo se colabora al compañero y no al rival.		

Tabla 13. Diario de campo
Nota: Elaborado por los monitores del proyecto

PLANIFICACIÓN INSTITUTO ACADÉMICO LA PORTADA			
Fecha: 2 de agosto del 2021	Tema: Practica y reflexión de un juego tradicional con material reciclable (Cd-Nola ²)		Sesión: #5 Practica virtual.
Docentes: Johan Suaza Edinson López Julián Bonilla Luis Rincón	Objetivo general Establecer una metodología en la cual se potencien las habilidades cognitivas, físicas y el desarrollo motor de niños de los grados 5 y 6 de la institución académica La Porta. Con el fin de combatir las posibles relaciones de dominación simbólicas desde el lenguaje verbal y corporal.	Objetivo específico: - Indicar de manera correcta la manipulación de la Cd-Nola para que pueda girar y así mostrar el resultado. - Identificar la relación que se da con el número del resultado y el movimiento corporal a realizar. - Fomentar los patrones básicos del movimiento a través del juego Cd-Nola, buscando un desarrollo motriz óptimo para las prácticas cotidianas realizadas día tras día.	
FASE	ACTIVIDAD	MATERIALES	TIEMPO
	3. Colores y patrones: el profesor propone tres colores y a cada uno le determina una acción ejemplo el verde es realizar jumping jacks, cuando nombre otro color el estudiante cambia la acción.	Bastones o palo de escoba	

² Este nombre articula el juego tradicional de pirinola, con su material principal de construcción el CD.

I N I C I A L	4. Movimientos con bastón o palo de escoba: se dan primero acciones que eleven las pulsaciones y continúen con la progresión en el calentamiento, como dejar el palo en el piso y sobrepasarlo con saltos laterales. Se continúa con movimientos que involucren el equilibrio dominando el objeto, como por ejemplo dejar el bastón de forma vertical dar una vuelta en el propio sitio y agarrar de nuevo el bastón.		20 minutos
C E N T R A L	Antes de comenzar a rodar el Cd-Nola, es necesario colocar un esfero o lápiz en el piso, este cumplirá la función de apuntar o señalar el número en el juguete cuando se detenga de rodar, por lo anterior es recomendable sujetar el objeto con cinta en el suelo para tener resultados más precisos. Los números estarán divididos en parejas y cada actividad se trabajará durante 1 minuto: • El 1 y el 4 determinaran los movimientos locomotores que consisten en reptar, saltar, correr, gatear y rodar. Para las edades de 3 y 4 años estas prácticas corporales se realizarán de la forma más sencilla, para las edades de 5, 6 y 7 se pueden combinar dos movimientos. • El 2 y el 5 serán movimientos no locomotores como empujar (posición de plancha alta), movilidad articular. • El 3 y el 6 además del cuerpo se involucrará una pelota para poder realizar los movimientos manipulativos como lanzar, atrapar, patear, recepción con tren inferior, implica el ejercicio con la lateralidad buscando un desarrollo equilibrado.	Herramienta Cd-Nola Clase virtual	30 minutos

F	Conclusión Proponemos un diálogo priorizando la convivencia de principio a fin en la sesión, articulando los aprendizajes recíprocos que a nivel motriz logran identificar, un ejemplo puede ser el agarre y poder girar el Cd-Nola en los participantes o la reacción y coordinación viso-manual en atrapar objetos alternando los brazos.		10 minutos
I			
N			
A			
L			

Tabla 14. Planeación
Nota: Elaborado por los monitores del proyecto

DIARIO DE CAMPO EN EDUCACION FISICA			05
Actividad	Práctica y reflexión de un juego populares modificados con material reciclable (Cd-nola)	Fecha: 02 de agosto del 2021	
Investigador/Observador	Julián Bonilla – Edinson López - Johan Suaza - Luis Rincón		
pregunta	¿Qué manifestaciones de dominación simbólica emergen en la interacción entre educandos que afecte su desarrollo humano y como mitigarlo desde el espacio académico de educación física?		
Lugar y duración	Instituto Académico La Portada		
Técnica aplicada	Aprendizaje reciproco por medio de los juegos populares modificados		
Población	Grado 5 edades entre los 9 y 12 años		
Descripción		Consideraciones interpretativas/Analíticas	
- Se observa un cambio en la participación del estudiante que en la primera clase manifestaba pena al encender la cámara, ya que la activa y su participación es constante, además que los compañeros no generan ningún comentario de burla. - Se escuchan comentarios de halagos a la decoración y creatividad de compañeros a un estudiante por su material de juego. - El cd-nola proporciona ejercicios físicos como sentadillas o abdominales, una de las niñas interviene y le dice a otra “tiene que colocarle a su juguete solo sentadillas, a ver si saca cola que parece una tabla”. La estudiante a la cual se le genera la burla decide activar su micrófono y decirle que esperen a que vuelva a la presencialidad a ver si es capaz de decirle lo mismo de frente.		- Los estudiantes comprenden que una de las normas no negociables en cualquier relación social es el respeto por el otro para recibir un respeto para sí mismo. - Cada educando muestra su material de juego, explica cómo y por qué lo decoro de esa forma, demostrando que la libertad de expresión se plasma no solo en la práctica sino también en la creación del juguete, en el proceso creativo surgen las subjetividades y las diferencias entre estudiantes, las cuales deben ser respetadas por todos los miembros de la comunidad. - Las relaciones de dominación simbólicas manifestadas en el lenguaje verbal son caracterizadas por burlas y groserías que no están consentidas por parte de los dominados, la virtualidad facilita que no existan riñas o peleas que agredan de forma física a los estudiantes, pero más sin embargo afloran las discusiones en el aspecto estético que se ve en las pantallas de los computadores o celulares.	
Observaciones	Aunque el juego popular modificado mejora el dialogo entre educandos, se reconoce que en ciertas ocasiones surgen comentarios que agreden subjetividades en la identidad de género o el aspecto estético implantado en la sociedad.		

Tabla 15. Diario de campo
Nota: Elaborado por los monitores del proyecto

PLANIFICACIÓN INSTITUTO ACADÉMICO LA PORTADA			
Fecha: 23de agosto de 2021	Tema: Práctica y reflexión de un juego popular modificado con material reciclable (CUBETAPA)		Sesión: #5 práctica.
Docentes: Johan Suaza Edinson López Julián Bonilla Luis Rincón	Objetivo general Establecer una metodología en la cual se potencien las habilidades cognitivas, físicas y el desarrollo motor de niños de los grados 5 y 6 de la institución académica La Porta. Con el fin de combatir las posibles relaciones de dominación simbólicas desde el lenguaje verbal y corporal.	Objetivos específicos: Generar actividades lúdico, recreativas a partir del juego donde permita a el estudiante aumentar niveles de confianza coordinación y dialogo con el otro	
FASE	ACTIVIDAD	MATERIALES	TIEMPO
I	6. Ejercicios de coordinación Visio – Manual, coordinación por medio de patrones musicales donde cada ritmo o esquema musical corresponde a un ejercicio o movimiento básico de todos los segmentos corporales. 7. Juego de el zorro astuto, consiste en que los estudiantes van avanzando. Se elige al jugador que representará el papel de zorro. Éste tiene que alejarse de los demás		

N I C I A L	Los otros jugadores se acercan sigilosamente al zorro por detrás e intentan tocarle la espalda antes de que éste se dé la vuelta para intentar atraparlos Antes de que el zorro pueda darse la vuelta, los demás jugadores deben contar hasta diez en voz baja o alta, y tan rápido o tan despacio como prefieran Cuando el zorro se dé vuelta, todos los demás jugadores deben “congelarse” Si el zorro ve a algún jugador moviéndose o cayéndose, ese jugador deberá regresar al punto de partida		10 minutos
C E N T R A L	Este juego popular modificado con material reciclable consiste en arrojar las seis tapas una por una, buscando introducirlas en los agujeros, el educando dependiendo del número de tapas que logre introducir en los agujeros, escoge un determinado color de tapa, la cual cuenta con un movimiento corporal o baile y el agujero donde ingresa determina el género musical o la parte del cuerpo a trabajar. Se realiza primero con la mano dominante y después con la no dominante así para generar conciencia de los movimientos, el dialogo es importante ya que en algún momento se les vendaron los ojos y los compañeros guiaban al participante mediante la comunicación, el baile correspondiente lo hacían en coreografías.	Herramienta (CUBETAPA) Clase presencial	40 minutos
F I N	Conclusiones: La práctica de este juego popular modificado se hace con el fin de fortalecer las capacidades coordinativas de los estudiantes, combatiendo las posibles relaciones de dominación simbólicas desde el lenguaje verbal y corporal.		

A L	Feedbacks de cómo les pareció la actividad, implementación de un estiramiento general por parte de un estudiante y uno específico por parte de los docentes a cargo.		10 minutos
------------	--	--	------------

Tabla 16. Planeación
Nota: Elaborado por los monitores del proyecto

DIARIO DE CAMPO EN EDUCACIÓN FÍSICA		
Actividad	Práctica y reflexión de un juego popular modificado con material reciclable (CUBETAPA)	Fecha: 23 de agosto 2021
Investigador/Observador	Johan Suaza, Luis Rincón, Edinson López, Julián Bonilla	
pregunta	¿Qué manifestaciones de dominación simbólica emergen en la interacción entre educandos que afecte su desarrollo humano y como mitigarlo desde el espacio académico de educación física?	
Lugar y duración	Colegio la portada duración una hora	
Técnica aplicada	Observación participativa, ejecución de clase	
Población	Niños entre 11 a 14 años correspondientes a grado 5	
Descripción		Consideraciones interpretativas/Analíticas
Se genera un saludo inicial donde los estudiantes se alistan para el transcurso de la actividad, ropa cómoda, apropiación del espacio etc. Los estudiantes empiezan un poco tímidos hacia la actividad ya que varios olvidaron el material (se les hace una reflexión de la importancia de este) Se genera un calentamiento dinámico donde los estudiantes toman más conciencia de su cuerpo y generan la actividad con más confianza y entusiasmo cada vez. Al ya realizar el trabajo de forma presencial se pueden dar a conocer las relaciones existentes en el salón de clase, apropian más la palabra y casi no son conscientes de sus movimientos son menos delicados y propician más comentarios. Se pueden observar situación que permiten evidenciar que, si existen relaciones de dominación con comentarios como, el nunca hace nada, él es un vago, el todo lo hace mal, el mío es el mejor. Al transcurso de la fase central se genera un trabajo más grupal ya que unos se ayudan con los otros, se generan grupos de a 2 o 3 estudiantes para que así mismo apropien más el lenguaje corporal y verbal. Generan las actividades de una forma más dinámica, son cada vez más participativos apropian el movimiento cada vez.		• La expresión corporal en la mayoría de los estudiantes es buena ya que generan los movimientos establecidos de una manera consiente y con buena técnica. • Al utilizar la pedagogía dialogante los estudiantes prestan más atención, se sienten con más confianza y generan más comentarios hacia la misma. • La tendencia psicomotriz permite a el estudiante apropiar sus movimientos generando conciencia de los mismo. • La expresión corporal de los estudiantes por miedo al qué dirán es limitada no son tan expresivos y no tienen iniciativa hacia los movimientos (se cree que es porque la modalidad virtual dificulta las acciones) • Las relaciones de dominación siempre están existentes durante la clase, las relaciones de resistencia también al momento que los estudiantes intentan defenderse de las agresiones verbales propiciadas por los compañeros. AREA PEDAGÓGICA 5. <i>Relaciones de poder y roles.</i> Como profesor en cuanto a las relaciones de poder se tenía que tener un tono de voz fuerte para que los estudiantes estuvieran atentos y no se dispersaran, no se

Se evidencian dificultades a la hora de la expresión de algunos estudiantes por temor al qué dirán, prefieren no preguntar y quedarse con la duda. Al final de la sesión los estudiantes dan a conocer apreciaciones hacia la actividad y recomendaciones hacia los docentes.	desempeñó una como un papel autoritario sobre ellos, sino que más bien se desempeñaron roles como el del profesor motivador, que está al pendiente del desarrollo y mejoramiento técnico del estudiante. 6. <i>Evaluación</i> Como profesores el papel más importante que se realizaba no era el de dar una actividad y esperar o exigir que el estudiante de una vez lo hiciera bien, lo que interesaba en realidad era ayudar a que aquellos que no podían hacerlo de la manera adecuada pudieran comprender e interiorizar lo explicado para llegar a mejorar y desarrollar su técnica AREA HUMANÍSTICA 3. <i>Procesos comunicativos.</i> La comunicación y relación entre los integrantes de cada clase, refiriéndose, a los profesores y estudiantes es excelente, se ve que hay mucha disposición por parte de los estudiantes motivados a aprender, por lo que escuchan respetuosamente las indicaciones de cada profesor. AREA DISCIPLINAR 3. <i>Tipos de cuerpo</i> Cuerpo como objeto, cuerpo mecanicista, cuerpo como instrumento
---	---

Observaciones	Los estudiantes tienen ya más conciencia de los movimientos, permiten la ejecución de la clase, utilizan bien el uniforme establecido por la institución, algunos estudiantes no realizan las actividades por falta de internet o recursos como los materiales para realizar la ejecución de las CUBETAPAS.
---------------	---

Tabla 17. Diario de campo
Nota: Elaborado por los monitores del proyecto

PLANEACIONES GRADO SEXTO

PLANIFICACIÓN INSTITUTO ACADÉMICO LA PORTADA			
Fecha: 15 de febrero del 2021		Tema: socialización de la implementación	Sesión: #1 Unidad: 1
Docentes: Johan Suaza Edinson López Julián Bonilla Luis Rincón	Objetivo general Establecer una metodología en la cual se potencien las habilidades cognitivas, físicas y el desarrollo motor de niños y niñas del grado 6 de la institución académica La Porta, con el fin de combatir las posibles relaciones de dominación simbólicas desde el lenguaje verbal y corporal.	Objetivos específicos: Dar a conocer la implementación que se va a realizar en la institución académica la portada.	
FASE	ACTIVIDAD	MATERIALES	TIEMPO
I N	1. Hacer una verificación de los estudiantes que pertenecen al grupo de sexto 2. Presentación del grupo de docentes al grupo 3. Presentación del grado sexto 4. Conocer las situaciones específicas de los educandos que no pueden encender cámara o micrófono y tienen permiso por parte de las directivas 5. Dar a conocer las normas de clase y como se desarrollaran las actividades en las siguientes sesiones		

I C I A L			35 minutos
C E N T R A L	- Contextualizar cuál es la propuesta que se quiere implementar a lo largo del transcurso del presente año académico, - Resolver las dudas e inquietudes que se presenten a lo largo de la contextualización de la implementación - Escuchar las sugerencias de lo que ellos esperan de la clase.		15 minutos
F I N A L	Conclusiones: Hacer una retroalimentación de cómo les parece la propuesta, si es interesante o no, si llama su atención o si por el contrario les es indiferente para generar un diálogo constructivo entre profesor alumno		10 minutos

Tabla 18. Planeación
Nota: Elaborado por los monitores del proyecto

PLANIFICACIÓN INSTITUTO ACADÉMICO LA PORTADA			
Fecha: 27 de febrero de 2021	Tema: Análisis de la problemática las relaciones de dominación simbólicas desde los verbal y corporal entre pares estudiantiles en la clase de Educación Física mediados por los juegos populares modificados.		Sesión: #2 Unidad: 1
Docentes: Johan Suaza Edinson López Julián Bonilla Luis Rincón	Objetivo general Establecer una metodología en la cual se potencien las habilidades cognitivas, físicas y el desarrollo motor de niños y niñas del grado 6 de la institución académica La Porta. Con el fin de combatir las posibles relaciones de dominación simbólicas desde el lenguaje verbal y corporal.	Objetivos específicos: Reconocer por parte de los educandos si han existido, existen y se dan las relaciones de dominación simbólicas, como las identifican si han sido dominados o dominadores.	
FASE	ACTIVIDAD	MATERIALES	TIEMPO

I N I C I A L	• Explicación y socialización por parte de los docentes en formación de los conceptos: relaciones de dominación simbólica y juego popular modificado. • Expresar de manera verbal si conocen o han sido víctimas o victimarios de una o varias relaciones de dominación simbólicas.	• Ninguno	35 minutos
C E N T R A L	• Juego de roles por medio del tingo tango con un elemento (pelota)		15 minutos
F I N A L	Conclusiones: • Se evidencio que los educandos reconocer que es una relación de dominación simbólica.		10 minutos

Tabla 19. Planeación
Nota: Elaborado por los monitores del proyecto

PLANIFICACIÓN INSTITUTO ACADÉMICO LA PORTADA			
Fecha: 12 de Abril del 2021	Tema: Construcción, práctica y reflexión de un juego tradicional con material reciclable (LOS BOTONES)		Sesión: #3 Unidad: 2
Docentes: Johan Suaza Edinson López Julián Bonilla Luis Rincón	Objetivo general Establecer una metodología en la cual se potencien las habilidades cognitivas y el desarrollo motor de niños y niñas del grado 6 de la institución académica La Porta. Con el fin de combatir las posibles relaciones de dominación simbólicas desde el lenguaje verbal y corporal.	Objetivos específicos: Potencializar las capacidades coordinativas de los educandos, tales como la fuerza coordinación dinámica general, seguido de la velocidad con la coordinación óculo-segmentaria, luego un trabajo de resistencia y la flexibilidad como coordinación intermuscular. En pro de disminuir las posibles relaciones de dominación simbólicas desde el lenguaje verbal y corporal.	
FASE	ACTIVIDAD	MATERIALES	TIEMPO
I N I C	6. Se traza una raya y a una distancia prudencial de aproximadamente 4 m, se hace un círculo. Se lanza un botón tratando de acercarlo el máximo al círculo, así mismo con varios botones hasta que en un tiempo determinado los participantes llenen el círculo y el primero que lo termine tiene puntos. 7. Esta actividad se realiza con diferentes posiciones corporales tales como; rollitos, saltando, desplazándose, en cunclillas y en posición supino (boca arriba) y prono (boca abajo).	Diversos botones de diversas medidas.	35 minutos

I A L			
C E N T R A L	Lanzar los botones desde una distancia de 4 m, a un circulo con diferentes posiciones corporales.	Herramienta (LOS BOTONES) Clase virtual por plataforma meet	15 minutos
F I N A L	Conclusiones: La construcción de este juego popular modificado se hace con el fin de fortalecer las capacidades coordinativas de los estudiantes, en pro de combatir las posibles relaciones de dominación simbólicas desde el lenguaje verbal y corporal.		10 minutos

Tabla 20. Planeación
Nota: Elaborado por los monitores del proyecto

DIARIO DE CAMPO EN EDUCACIÓN FÍSICA		3
Actividad	Construcción, práctica y reflexión de un juego tradicional con material reciclable (LOS BOTONES)	Fecha: 12 de Abril del 2021
Investigador/Observador	Johan Suaza -Edinson López-Julián Bonilla-Luis Rincón	
pregunta	¿Qué tipo de relaciones de dominación simbólica se evidencian en la clase de Educación física?	
Lugar y duración	Classroom / 1 hora	
Técnica aplicada		
Población	Grado sexto colegio la Portada	
Descripción		Consideraciones interpretativas/Analíticas
- Al comenzar la sesión de clase los niños se mostraban esquivos a la indicación de prender la cámara, por tal razón se decide dar inicio con la explicación de la actividad la cual consiste en trazar una raya y hacer un círculo, los estudiantes deben lanzar un botón tratando de que este se aproxime lo mayor posible al círculo, el que lo logre en un determinado tiempo será el ganador. - Todos buscaron los materiales para comenzar con la actividad, aun no prendían la cámara, luego de indicarles nuevamente que la encendieran solo uno acudió al llamo de atención, luego de unos minutos y de acomodar el juego los demás se fueron uniendo con su participación y mostrando como armaron su círculo, la primera posición corporal eran los rollitos, para algunos fue fácil realizarlos pero otros no quisieron intentarlo porque decían que no podían hacerlo, se dio la indicación de una variación del ejercicio la cual era saltar y lanzar el botón, se pudo notar que se les facilito hacer el movimiento, por consiguiente hubo más participación de los educandos. - Para finalizar la actividad se hizo una retroalimentación de cómo se sintieron los educandos para responder apagaban las cámaras, además de que no se dio la total participación del grupo si no que preferían quedarse callados.		- La inseguridad y el constante miedo a ser objetos de burla, nos aísla de las relaciones con los demás ya que se piensa que en todo momento estamos siendo observados y juzgados por el otro, los que nos lleva a inferir que este es el motivo por el cual los educandos se niegan a mostrarse ante una cámara. - A lo largo de la actividad se puede evidenciar es que hay dificultades al realizar la actividad por el espacio o por lo que manifestaban los mismos niños el miedo a que fueran objeto de burla por los demás compañeros, al pasar el tiempo se notaba que a cada niño se le facilitaba más alguna posición corporal de las indicadas, lo cual ellos notaban por lo que les dio más confianza de expresarse con más tranquilidad al darse cuenta que no iban a ser juzgados. - La dominación simbólica verbal está tan enmarcada en el pensamiento de los educandos que prefieren no expresar lo que piensan para evitar que otros compañeros se puedan burlar de lo que están diciendo, si no ven que otra toma la iniciativa de participar todos deciden quedarse callados.
Observaciones	La actividad si se pudo llevar a cabo logrando evidenciar la relaciones que se presentan desde la virtualidad y que si existe desde la simbología que condiciona la conducta de los participantes	

Tabla 21. Diario de campo

Nota: Elaborado por los monitores del proyecto

PLANIFICACIÓN INSTITUTO ACADÉMICO LA PORTADA			
Fecha: 19 de Abril del 2021	Tema: Construcción, práctica y reflexión de un juego popular modificado con material reciclable (RECICLOYO)		Sesión: #4 Unidad: 2
Docentes: Johan Suaza Edinson López Julián Bonilla Luis Rincón	Objetivo general Establecer una metodología en la cual se potencien las habilidades cognitivas, físicas y el desarrollo motor de niños y niñas del grado 6 de la institución académica La Porta, con el fin de combatir las posibles relaciones de dominación simbólicas desde el lenguaje verbal y corporal.	Objetivos específicos: Potencializar las capacidades de coordinación dinámico general, óculo segmentaria e intermuscular de los educandos, tales como la fuerza, flexibilidad, velocidad y resistencia. En pro de disminuir las posibles relaciones de dominación simbólicas desde el lenguaje verbal y corporal.	
FASE	ACTIVIDAD	MATERIALES	TIEMPO
I N	8. Se marca la zona que vamos a cortar y esta zona debe ser la base de la botella. 9. Se corta la base de la botella por la zona marcada. 10. Se hace la misma función que los puntos anteriores con la otra parte de la botella previamente cortada. 11. Se decora la parte interna de las bases de la botella que cortamos anteriormente.	● Botella plástica de 500 ml ● Tijeras o bisturí ● Silicona o pegante ● Temperas de cualquier color ● Pincel ● Cordón, pita o piola de un metro ● Relleno del RECICLOYO a convenir: ejemplo arena o semillas.	

I C I A L	12. Con un cartón se dibuja dos circunferencias de la misma medida con el fin de que haga de las veces de tapas para las bases de las botellas. 13. Se rellena las bases de la botella y las tapamos con las tapas cortadas. 14. Se une las dos partes con un tubo de cartón, de esfero, marcados o plástico, se pegan con silicona para mayor consistencia, se deja por varios minutos hasta que esté bien unido. 15. Por ultimo amarramos una cuerda al tubo de aproximadamente un metro de largo, se hace un nudo para insertar el dedo en la otra punta de la cuerda y empezamos a jugar.		35 minutos
C E N T R A L	• Lanzar el RECICLO de diferentes maneras con el fin de afianzar la coordinación óculo segmentaria.	Herramienta (RECICLOYO) Clase virtual por plataforma meet	15 minutos

F I N A L	Conclusiones: La construcción de este juego popular modificado se hace con el fin de fortalecer las capacidades coordinativas de los estudiantes, en pro de combatir las posibles relaciones de dominación simbólicas desde el lenguaje verbal y corporal.		10 minutos
---------------------------------------	--	--	------------

Tabla 22. Planeación
Nota: Elaborado por los monitores del proyecto

DIARIO DE CAMPO EN EDUCACIÓN FÍSICA			4
Actividad	Construcción, práctica y reflexión de un juego popular modificado con material reciclable (RECICLOYO)		Fecha: 19 de Abril del 2021
Investigador/Observador	Johan Suaza - Edinson López-Julián Bonilla-Luis Rincón		
pregunta	¿Qué tipos de relación simbólica se evidencian en la clase de educación física?		
Lugar y duración	Meet/ 1 hora		
Técnica aplicada			
Población	Estudiantes de la institución académica la Portada del grado sexto		
Descripción		Consideraciones interpretativas/Analíticas	
- La sesión de clase se da inicio con el llamado a lista y una vez se confirma que está el total de estudiantes se les pide que enciendan la cámara y tengan a la mano los materiales que se les pidieron con anterioridad para dar inicio a la actividad la cual consiste en crear manualmente un recicluyo, algunos de los educandos encienden la cámara, pero hay unos pocos que se niegan a hacerlo, para cumplir con el tiempo establecido se da inicio a la actividad. - Como primero se les da el paso a paso de lo que deben ir realizando, se puede ver que a algunos se les dificulta el corte de la botella por lo que se les pide que soliciten ayuda a una persona cercana de la casa para evitar algún tipo de accidente, uno de los niños prefiere seguir intentándolo solo antes que pedir ayuda y apaga la cámara, cuando la vuelve a encender el corte ya está realizado, se da continuidad con la sesión hasta lograr finalizar el juego. - Una vez construido el instrumento el objetivo es lanzar el recicluyo de diferentes maneras pero a algunos educandos se les dificulta realizar la actividad debido a que nunca jugaron con un yoyo, después de varios intentos se acercan a lograr dominar el instrumento además de que algunos compañeros al ver que a los demás se les dificultaba trataban de brindar un consejo para poder dominar el juego.		- Podemos observar que aun encontramos educandos que se niegan a encender cámaras y aunque la participación aumento, pareciera que la duda y el miedo a ser juzgados persistieran en algunos participantes a la hora de realizar las actividades propuestas en clase. - Al comenzar la construcción del juego con el material reciclable algunos educandos muestran destreza en cuanto a las manualidades por ende la realización del juego se muestra fluido y sin dificultades, en cambio a otro grupo del mismo curso se le dificulta, esto provoca que paguen sus cámaras para pedir ayuda para que sus compañeros no se den cuenta, pareciera que pedir una mano es síntoma de burla y de señalamiento. - Por otro lado, a la hora de jugar se muestra que la colaboración y las ganas de ayudar a otro resaltan en el grupo y facilita que se desenvuelva de una manera más amena y optima la clase.	
Observaciones		Por medio de la actividad se puede evidenciar la coordinación óculo segmentaria está más desarrolla en unos que en otros, pero a través de la práctica se va mejorando poco a poco.	

Tabla 23. Diario de campo

I C I A L	el marcador, esfero o lápiz pegarlos con silicona hasta que quede consistente. 22. Hacer ejercicio giratorio con la CD-NOLA para probar su consistencia. 23. En el proceso de decoración dividir la CD-NOLA en partes en las cuales debe escribir: Reptar, saltar, correr, gatear, rodar, girar, trotar, agacharse y otros ejercicios propuestos por los estudiantes.	• Colores • Temperas	35 minutos
C E N T R A L	• El juego popular modificado CD-NOLA consiste en poner a girar el elemento el cual al terminar de girar va a quedar en el ejercicio a ejecutar, el educando realiza la acción motora y así se continúa hasta realizar todos los movimientos corporales que se plasmen en la CD-NOLA.	Herramienta (CD-NOLA) Clase virtual por plataforma meet	15 minutos
F I N A L	Conclusiones: La construcción de este juego popular modificado se hace con el fin de fortalecer las capacidades coordinativas de los estudiantes, en pro de combatir las posibles relaciones de dominación simbólicas desde el lenguaje verbal y corporal.		10 minutos

Tabla 24. Planeación
Nota: Elaborado por los monitores del proyecto

DIARIO DE CAMPO EN EDUCACIÓN FÍSICA		5
Actividad	Construcción, práctica y reflexión de un juego populares modificados con material reciclable (CD-NOLA)	Fecha: 26 de Abril del 2021
Investigador/Observador	Johan Suaza - Edinson López - Julián Bonilla - Luis Rincón	
pregunta	¿Qué tipo de relación simbólica se evidencian en la clase de educación física?	
Lugar y duración	Meet/ 1hora	
Técnica aplicada		
Población	Estudiantes de la institución académica la Portada del grado sexto	
Descripción		Consideraciones interpretativas/Analíticas
- El inicio de clase se da con la explicación de la metodología a desarrollar el siguiente instrumento para la clase, se pide que recojan los materiales para la elaboración de la CD-NOLA, que consiste en girar el cd el cual tiene anotados algunos movimientos corporales y dependiendo en donde caiga se realiza la acción determinada, los educandos estaban más participativos por lo cual no pusieron ningún problema al prender la cámara para desarrollar la actividad. - Como segundo momento al construir el juego con el material reciclable, se veían papas ayudando en la elaboración, sin embargo, este material se les facilitaba más a los participantes ya que involucraba la parte artística con la decoración del CD por ende fue más dinámico el desarrollo de esta primera fase. - En el tercer momento una vez terminada la construcción del juego se comienza con la actividad central el cual se ve que los participantes en ese momento se muestran más inseguros de realizar los ejercicios que involucran movimiento corporal (Reptar, saltar, correr, gatear, rodar, girar, trotar, agacharse).		- Al pasar las sesiones los educandos se van acoplando a las clases virtuales y se les hace más normal encender la cámara para realizar las actividades sin ningún temor a ser juzgados. - Los niños ya permiten mostrar cuando reciben ayuda de su padre, hermanos y esto ayuda a que la clase se desarrolle de una manera más fluida y dinámica. - En el momento de jugar y realizar los ejercicios propuestos por la CD – NOLA algunos participantes se muestran incomodos de realizar la actividad desde sus casas, ya que no sienten que van hacer objetos de burla por parte de sus compañeros, si no que desde sus casas sienten algún tipo de señalamientos ya que están siendo observados por sus familiares, además de escuchar comentarios como : (usted no puede, cuidado me daña algo, está en clase o jugando etc), este tipo de comentarios generan que el niño se abstengan de realizar la actividad con libertad y seguridad.
Observaciones	A medida que pasan las clases los educandos se ven más seguros y con disposiciones realizar las actividades propuestas, también de encender la cámara cuando el profesor lo indica sin tener que repetirlo más de una vez.	

Tabla 25. Diario de campo

Nota: Elaborado por los monitores del proyecto

PLANIFICACIÓN INSTITUTO ACADÉMICO LA PORTADA			
Fecha: 02 de agosto de 2021	Tema: Construcción, práctica y reflexión de un juego populares modificados con material reciclable (PSICUNUBA)		Sesión: #6 Unidad: 02
Docentes: Johan Suaza Edinson López Julián Bonilla Luis Rincón	Objetivo general Establecer una metodología en la cual se potencien las habilidades cognitivas, físicas y el desarrollo motor de niños y niñas del grado 6 de la institución académica La Porta. Con el fin de combatir las posibles relaciones de dominación simbólicas desde el lenguaje verbal y corporal.	Objetivos específicos: Interpretar la guía para la elaboración del juego popular modificado, siguiendo el paso a paso para su elaboración y su posterior puesta en práctica durante la clase.	
FASE	ACTIVIDAD	MATERIALES	TIEMPO
I N	24. Con un marcador delimitar en el cartón las medidas aproximadas de 30 centímetros de alto y un aproximado de 60 centímetros de ancho, luego con el bisturí o tijeras se procede a realizar el corte. 25. En el cartón se cortan (6) agujeros que tengan una distancia de (3 cm) entre cada uno. 26. Elaborar dos bases de cartón de 20 cm de alto por 30 cm de largo, luego unimos las tres partes para dar forma el juego.	● Caja de cartón ● Tijeras ● Marcadores ● Granos de alverja o frijoles ● Plastilina, silicona, cinta, bisturí. ● Temperas ● Colores ● Escarcha	

I C I A L	27. Con los granos según la preferencia del educando, tomar uno a uno se cubre con plastilina para dar la forma de una esfera, para luego con Colbón rellenar toda la superficie del grano. 28. Por ultimo decorara a la preferencia del estudiante.		35 minutos
C E N T R A L	El educando debe lanzar las esferas desde una distancia determinada de 3 metros hacia el PSICUNUBA, se trata de intentar insertar la esfera en los agujeros del juego, de acuerdo a la edad y etapa escolar del estudiante se complejiza la actividad. Esto se realiza con el fin de permitir la interacción entre pares estudiantiles y observar las relaciones que se promueven durante la clase.	Herramienta (PSICUNUBA) Clase desde la simultaneidad	15 minutos
F I N A L	Conclusiones: Comentarios por parte de los educandos, donde manifiestan como se sintieron construyendo el elemento juego, dificultades, fortalezas y una reflexión sobre la ejecución de la práctica por parte del docente evaluando los aprendizajes.		10 minutos

Tabla 26. Planeación Nota: Elaborado por los monitores del proyecto

DIARIO DE CAMPO EN INSTITUTO ACADÉMICO LA PORTADA			6
Actividad	Construcción, práctica y reflexión de un juego populares modificados con material reciclable (PSICUNUBA)	Fecha: 02 de agosto de 2021	
Investigador/Observador	Julián Bonilla – Edinson López - Johan Suaza - Luis Rincón		
pregunta	¿Qué manifestaciones de dominación simbólica emergen en la interacción entre educandos que afecte su desarrollo humano y como mitigarlo desde el espacio académico de educación física?		
Lugar y duración	Instituto Académico La Portada		
Técnica aplicada	Aprendizaje reciproco por medio de los juegos populares modificados		
Población	Estudiantes de sexto grado		
Descripción		Consideraciones interpretativas/Analíticas	
Al momento de la práctica con el juego popular modificado, se clasifico el grupo general en subgrupos, como no todos los estudiantes llevaron el juego para realizar en clase se ejecutó la actividad con 5 (Psicunubas). El docente pasó observando las relaciones que se daban entre educandos al momento de jugar, en un determinado momento un grupo que estaba conformado por solo niños varones se empezaron a empujar y decir palabras ofensivas al que iba a lanzar. En otro grupo dos nuños se golpeaban con dureza porque otro le quito la bola que era de su propiedad.		- En estos dos casos se observó que son comunes este tipo de agresiones entre educandos, sin embargo, estas acciones en su mayoría conllevar a producir relaciones de dominación las cuales no permiten desarrollar los procesos de enseñanza – aprendizaje a cabalidad, por la intensidad de las misma. - El papel que se juega como docente en formación es entrar a mediar estas acciones por medio de los juegos populares modificado y buscando que los educandos mediante de la dialogicidad reconozcan sus fallas en términos comportamentales, aprendiendo de las formas de relacionarse de los demás que están preocupados por aprender y por agredirse.	
Observaciones	Es preciso buscar más y mejores estrategias donde los estudiantes conozcan las consecuencias de las relaciones violentas que conllevan a la dominación, brindadas herramientas didácticas y de aprendizaje que busquen reflexionar sobre sus prácticas.		

Tabla 27. Diario de campo
Nota: Elaborado por los monitores del proyecto

PLANIFICACIÓN INSTITUTO ACADÉMICO LA PORTADA			
Fecha: 09 de agosto de 2021	Tema: Construcción, práctica y reflexión de un juego populares modificados con material reciclable (ECO-TROSFERO)		Sesión: #7 Unidad: 02
Docentes: Johan Suaza Edinson López Julián Bonilla Luis Rincón	Objetivo general Establecer una metodología en la cual se potencien las habilidades cognitivas, físicas y el desarrollo motor de niños y niñas del grado 6 de la institución académica La Porta. Con el fin de combatir las posibles relaciones de dominación simbólicas desde el lenguaje verbal y corporal.	Objetivos específicos: Generar en los educandos hábitos de comportamiento positivos que permitan reconocerse a sí mismo y en el otro.	
FASE	ACTIVIDAD	MATERIALES	TIEMPO
I	29. Unir las dos tapas plásticas con cinta o silicona, se sugiere dejar varias capas para mejor agarre y estabilidad de la unión. 30. Se calienta una puntilla y se atraviesa la tapa plástica para generar un agujero. 31. En el agujero introducir un lápiz, esfero, color, marcador y/u objeto cilíndrico. 32. Cortar la botella plástica por la mitad, dejando el pico de la botella y en esta se abren dos orificios en la parte superior e inferior. 33. Esta base de plástico es para facilitar el lanzamiento del instrumento juego.	● Pita ● Botella Plástica ● Tapas Plásticas ● Silicona ● Cinta ● Colores ● Esfero ● Lápiz	

N I C I A L	34. Utilizar un lápiz para unirlo a una pita y este a su vez se une al Eco-trofero. 35. Se jala la pita para hacer girar el Eco-trofero.	● Base de Cartón ● Bisturí ● Tijeras	35 minutos
C E N T R A L	● Se debe unir el Eco-trofero al esfero lanzador, enrollando la pita en el extremo superior del elemento juego hasta dejar la distancia suficiente para que pase la tapa del esfero y la pita por la botella la cual debe quedar tensionada. Para lanzar solo tenemos que jalar la pita con un poco de fuerza.	Herramienta (ECO-TROSFERO) Clase desde la simultaneidad	15 minutos
F I N A	Conclusiones: Se ubican a los estudiantes en círculo entablando un dialogo con el docente para analizar los eventos más significados durante la clase práctica.		10 minutos

L			
---	--	--	--

Tabla 28. Planeación
Nota: Elaborado por los monitores del proyecto

DIARIO DE CAMPO EN INSTITUTO ACADÉMICO LA PORTADA			7
Actividad	Construcción, práctica y reflexión de un juego populares modificados con material reciclable (ECO-TROSFERO)	Fecha: 09 de agosto de 2021	
Investigador/Observador	Julián Bonilla – Edinson López - Johan Suaza - Luis Rincón		
pregunta	¿Qué manifestaciones de dominación simbólica emergen en la interacción entre educandos que afecte su desarrollo humano y como mitigarlo desde el espacio académico de educación física?		
Lugar y duración	Instituto Académico La Portada		
Técnica aplicada	Aprendizaje reciproco por medio de los juegos populares modificados		
Población	Estudiantes de sexto grado		
Descripción		Consideraciones interpretativas/Analíticas	
Durante la ejecución de esta actividad se presentó un evento que implico la participación de todos los actores estudiantiles, un estudiante no paraba de gritar a sus compañeros porque no hacían lo que él les pedía, pero todos le decían que se calmara que era una actividad que no implicaba estresarse de esa manera, hasta el punto de que como estaban trabajo por grupos los integrantes del equipo donde estaba este estudiantes se salieron porque no querían seguir en el mismo equipo de aquel educando dominador. Llego un momento que el educando no quería parar de dar órdenes a sus compañeros por medio de los gritos hasta que salió la rectora y lo aparto del grupo.		- Aquí se demuestra que hay relaciones de dominación simbólicas desde lo verbal y corporal entre educandos, pero también se observó como la resistencia y lucha a estas prácticas están inmersas en sus vínculos. - La reacción que se tomó como docentes en formación fue la de no intervenir, debido a que esta es nuestra principal preocupación, lo interesante era ver como desde los juegos propuestos los educandos resolvían de manera acertada aquellos conflictos ocasionados por la dominación y el poder.	
Observaciones	Qué bueno fue saber, observar y vivir en primera persona, las relaciones de dominación que se producen en la clase de Educación Física.		

Tabla 29. Diario de campo
Nota: Elaborado por los monitores del proyecto

PLANIFICACIÓN INSTITUTO ACADÉMICO LA PORTADA			
Fecha: 23 de agosto de 2021	Tema: Construcción, práctica y reflexión de un juego populares modificados con material reciclable (CUBETAPA)		Sesión: #8 Unidad: 02
Docentes: Johan Suaza Edinson López Julián Bonilla Luis Rincón	Objetivo general Establecer una metodología en la cual se potencien las habilidades cognitivas, físicas y el desarrollo motor de niños y niñas de los grados 5 y 6 de la institución académica La Porta. Con el fin de combatir las posibles relaciones de dominación simbólicas desde el lenguaje verbal y corporal.		Objetivos específicos: Establecer a partir del juego popular modificado (CUBETAPA) vínculos positivos los cuales minimicen las posibles relaciones de dominación simbólica entre educandos.
FASE	ACTIVIDAD	MATERIALES	TIEMPO
I N I C	36. Colocar sobre el cuadro de cartón la caja de huevos, luego delimitar el área dejando 6 cm sobrantes de cartón. 37. Dividir el cuadro de cartón en 9 agujeros circulares con un radio de 2.5 cm. 38. Recortar dos bases con medidas aproximadas de 30 cm de ancho x 7 cm de alto. 39. Pintar el cartón con los agujeros de color blanco.	• Caja de huevos • Base cuadrada de cartón medidas promedio 35 cm x 35 cm. • Seis tapas de gaseosa preferible plásticas. • Pincel	

I A L	40. Para cada una de las tapas se deben rellenar por la parte hueca con los pedazos de cartón de que sobran. 41. Decorar de manera particular el cartón que tiene los 9 círculos y escribir palabras que se refieran a bailes o movimientos corporales que prefiera el educando. 42. Unir todas las partes anteriormente creadas, pagarlas con silicona, la idea es que quede fuerte.	• Temperas • Bisturí o Tijeras • Cinta • Marcadores o colores	10 minutos
C E N T R A L	• Este juego popular modificado con material reciclable, consiste en arrojar las seis tapas una por una, buscando introducirlas en los agujeros, el educando dependiendo del número de tapas que logre introducir en los agujeros, escoge un determinado color de tapa, la cual cuenta con un movimiento corporal o baile y el agujero donde ingresa determina el género musical o la parte del cuerpo a trabajar.	Herramienta (CUBETAPA) Clase desde la simultaneidad	40 minutos
F I N A L	Conclusiones: Es preciso concientizar a los educandos frente a la relación con su propio cuerpo, con el del otro y con el ambiente.		10 minutos

Tabla 30. Planeación

Nota: Elaborado por los monitores del proyecto

DIARIO DE CAMPO EN INSTITUTO ACADÉMICO LA PORTADA			8
Actividad	Construcción, práctica y reflexión de un juego populares modificados con material reciclable (CUBETAPA)	Fecha: 23 de agosto de 2021	
Investigador/Observador	Julián Bonilla – Edinson López - Johan Suaza - Luis Rincón		
pregunta	¿Qué manifestaciones de dominación simbólica emergen en la interacción entre educandos que afecte su desarrollo humano y como mitigarlo desde el espacio académico de educación física?		
Lugar y duración	Instituto Académico La Portada		
Técnica aplicada	Aprendizaje reciproco por medio de los juegos populares modificados		
Población	Estudiantes de sexto grado		
Descripción		Consideraciones interpretativas/Analíticas	
Para esta sesión de clase la práctica se realizó dentro de los salones, debido a que se estaba calificando las actividades del periodo subidas a la plataforma por parte de los docentes en formación, de igual forma los estudiantes ejecutaban la actividad por grupos con precaución dentro del aula, en el desarrollo de la misma se escuchó como un educando le decía al otro “demuestre que usted si es un hombre, que los rumores no son ciertos” refiriéndose a la condición sexual del otro compañero. Lugo con palabras de grueso calibre se trataban al momento de jugar con el instrumento (Cubetapa) entre hombres y mujeres.		- Estos dos casos son claramente relaciones de dominación simbólicas en los cuales se encuentran co-implicados los educandos y esto en la mayoría de veces se naturaliza y piensan que son actos comunes entre ellos. - Como docente en formación se intervino preguntando si sabían el significado de lo que decían y explicando las consecuencias de las agresiones sexistas tanto verbales, físicas y simbólicas. De igual forma cambiando la intención del juego para que tomaran conciencia de lo que hacían cotidianamente y no normalizaran sus actos.	
Observaciones	Estos procesos de enseñanza – aprendizaje son importantes cuando se realizan en periodos más largos y se implementa acciones desde la institucionalidad para combatir las relaciones de dominación entre educandos.		

Tabla 31. Diario de campo

Nota: Elaborado por los monitores del proyecto

PLANIFICACIÓN INSTITUTO ACADÉMICO LA PORTADA				
Fecha: 10 de septiembre de 2021		Tema: Construcción, práctica y reflexión de un juego populares modificados con material reciclable (CUBETAPA)		Sesión: #1 práctica.
Docentes: Johan Suaza Edinson López Julián Bonilla Luis Rincón		Objetivo general Establecer una metodología en la cual se potencien las habilidades cognitivas, físicas y el desarrollo motor de niños y niñas de los grados 5 y 6 de la institución académica La Porta. Con el fin de combatir las posibles relaciones de dominación simbólicas desde el lenguaje verbal y corporal.	Objetivos específicos: Potencializar las capacidades coordinativas habilidades manuales, óculo segmentarias y de creatividad de los educandos. En pro de disminuir las posibles relaciones de dominación simbólicas desde el lenguaje verbal y corporal.	
FASE	ACTIVIDAD		MATERIALES	TIEMPO
	8. Chiquiri chiquiri ya fofo ya fofo: juego para el calentamiento de las articulaciones por medio de una ronda y movimientos propuestos por los docentes.		Bastones	

I N I C I A L	9. Al pin al pon a la hija del conde simón: Juego que identifica la concentración, coordinación y ritmo de los educandos durante la ejecución de la actividad.		10 minutos
C E N T R A L	Este juego popular modificado con material reciclable, consiste en arrojar las seis tapas una por una, buscando introducirlas en los agujeros, el educando dependiendo del número de tapas que logre introducir en los agujeros, escoge un determinado color de tapa, la cual cuenta con un movimiento corporal o baile y el agujero donde ingresa determina el género musical o la parte del cuerpo a trabajar.	Herramienta (CUBETAPA) Clase presencial	40 minutos
F I	Conclusiones:		

N A L	La construcción de este juego popular modificado se hace con el fin de fortalecer las capacidades coordinativas de los estudiantes, en pro de combatir las posibles relaciones de dominación simbólicas desde el lenguaje verbal y corporal.		10 minutos
-------------	--	--	------------

Tabla 32. Planeación
Nota: Elaborado por los monitores del proyecto

DIARIO DE CAMPO EN INSTITUTO ACADÉMICO LA PORTADA			01 (Práctica presencial conjunta)
Actividad	Construcción, práctica y reflexión de un juego populares modificados con material reciclable (CUBETAPA)	Fecha: 10 de septiembre de 2021	
Investigador/Observador	Julián Bonilla – Edinson López - Johan Suaza - Luis Rincón		
pregunta	¿Qué manifestaciones de dominación simbólica emergen en la interacción entre educandos que afecte su desarrollo humano y como mitigarlo desde el espacio académico de educación física?		
Lugar y duración	Instituto Académico La Portada		
Técnica aplicada	Aprendizaje reciproco por medio de los juegos populares modificados		
Población	Estudiantes de los grados quinto y sexto.		
Descripción		Consideraciones interpretativas/Analíticas	
Dentro de la actividad inicial, se pidió a los educandos que se ubicaran en círculo con el fin de tener una visibilidad más amplia de cada uno de ellos, sin embargo al momento de organizarse algunos estudiantes se agreden tanto verbal como físicamente por medio de empujones, palmadas en la cabeza y patadas, como ya se había presentado anteriormente esta situación sobre todo con el género masculino, se reiteró por parte de los docentes en formación a los estudiantes en general que este tipo de agresiones conllevan a relaciones de dominación. Para mitigar este tipo de relaciones dentro del espacio de educación física se propuso el juego del (CUBETAPA) con el propósito de que aquellos educandos tanto agresores como agredidos comprendan y pongan en práctica desde los juegos populares modificados los vínculos positivos que conllevan a una sana convivencia y reconozcan las diferencias entre ellos sin agredirse de ningunas manera.		Desde la primera intervención en esta puesta en práctica en la institución académica la Portada, se socializo a los educandos que es una relación de dominación simbólicas y cuales son algunas de sus manifestaciones, en tanto que en el primer diagnóstico que los estudiantes diligenciaron virtualmente manifestaron conocer e interpretar que es la dominación simbólica. Es así como en cada sesión de clase se propuso que desde los juegos populares modificados con material reciclable elaborado por los educandos y llevamos a cada clase para poner en práctica desde la enseñanza reciproca todos los elementos didácticos y pedagógicos desde el trabajo en grupo rotando a los participantes, con el fin de mitigar o eliminar aquellas acciones que dentro de las relaciones entre pares conlleven a la dominación simbólica, sin embargo hay que aclarar que esta problemática no se soluciona de la noche a la mañana, es un proceso que necesita de tiempo para que los educandos interioricen y tomen conciencias de las consecuencias que acarrear las agresiones tanto verbales como físicas en el aula de clase.	

Observaciones	Desde la educación física como disciplina interdisciplinar y desde nuestra propuesta que se preocupa por formar un ser humano que se reconozca así mismo y reconozca las diferencias en los otros, enfocamos esta sesión de clase en fomentar en los educandos el reconocimiento de aquellas diferencias que nos hacen humanos y por medio del juego popular modificado (CUBETAPA) ponerlas en práctica.
---------------	--

Tabla 33. Diario de campo Nota: Elaborado por los monitores del proyecto

PLANIFICACIÓN INSTITUTO ACADÉMICO LA PORTADA		
Fecha: 17 de septiembre de 2021	Tema: Práctica y reflexión de un juego popular modificado con material reciclable (CUBETAPA). Llevada a cabo de modalidad presencial en conjunto con grados quinto y sexto de la institución.	Sesión: #2 práctica.
Docentes: Johan Suaza Edinson López Julián Bonilla Luis Rincón	Objetivo general Establecer una metodología en la cual se potencien las habilidades cognitivas, físicas y el desarrollo motor de niños de los grados 5 y 6 de la institución académica La Porta. Con el fin de combatir las posibles relaciones de dominación simbólicas desde el lenguaje verbal y corporal.	Objetivos específicos: Potencializar las capacidades coordinativas habilidades manuales, óculo segmentarias y de creatividad de los educandos. En pro de disminuir las posibles relaciones de dominación simbólicas desde el lenguaje verbal y corporal.

FASE	ACTIVIDAD	MATERIALES	TIEMPO
I N I C I A L	10. Ejercicios de coordinación Visio – Manual, terminando con el palo bonito palo eh 11. Ronda “la fiesta”, se cantará la ronda, mientras se realizan acciones las cuales se irán modificando a lo largo de la ronda		10 minutos
C E N T R A L	Este juego popular modificado con material reciclable consiste en arrojar las seis tapas una por una, buscando introducirlas en los agujeros, el educando dependiendo del número de tapas que logre introducir en los agujeros, escoge un determinado color de tapa, la cual cuenta con un movimiento corporal o baile y el agujero donde ingresa determina el género musical o la parte del cuerpo a trabajar.	Herramienta (CUBETAPA) Clase presencial	40 minutos
F I	Conclusiones:		

N A L	La práctica de este juego popular modificado se hace con el fin de fortalecer las capacidades coordinativas de los estudiantes, combatiendo las posibles relaciones de dominación simbólicas desde el lenguaje verbal y corporal. Feedbacks de cómo les pareció la actividad, implementación de un estiramiento general por parte de un estudiante y uno específico por parte de los docentes a cargo.		10 minutos
-------------	--	--	------------

Tabla 34. Planeación
Nota: Elaborado por los monitores del proyecto

DIARIO DE CAMPO EN EDUCACIÓN FÍSICA 02 (Práctica presencial conjunta)		
Actividad	Práctica y reflexión de un juego popular modificado con material reciclable (CUBETAPA)	Fecha: 17 de septiembre del 2021
Investigador/Observador	Johan Suaza, Luis Rincón, Edinson López, Julián Bonilla	
pregunta		
Lugar y duración	Colegio la portada duración una hora Patio principal de la institución .	
Técnica aplicada	Observación participativa, ejecución de clase , pedagogía dialogante y enseñanza reciproca	
Población	Niños entre 11 a 14 años correspondientes a los grados quinto y sexto	
Descripción		Consideraciones interpretativas/Analíticas
Se genera un saludo inicial donde los estudiantes se alistan para el transcurso de la actividad, ropa cómoda, apropiación del espacio etc. Los estudiantes empiezan un poco tímidos hacia la actividad ya que varios olvidaron el material (se les hace una reflexión de la importancia de este) Se genera un calentamiento dinámico donde los estudiantes toman más conciencia de su cuerpo y generan la actividad con más confianza y entusiasmo cada vez. Al ya realizar el trabajo de forma presencial se pueden dar a conocer las relaciones existentes en el salón de clase, apropian más la palabra y casi no son conscientes de sus movimientos son menos delicados y propician más comentarios. Se pueden observar situación que permiten evidenciar que, si existen relaciones de dominación con comentarios como, el nunca hace nada, él es un vago, el todo lo hace mal, el mío es el mejor. Al transcurso de la fase central se genera un trabajo más grupal ya que unos se ayudan con los otros, se generan grupos de a 2 o 3 estudiantes para que así mismo apropien más el lenguaje corporal y verbal.		• La expresión corporal en la mayoría de los estudiantes es buena ya que generan los movimientos establecidos de una manera consiente y con buena técnica. • Al utilizar la pedagogía dialogante los estudiantes prestan más atención, se sienten con más confianza y generan más comentarios hacia la misma. • La tendencia psicomotriz permite a el estudiante apropiar sus movimientos generando conciencia de los mismo. • La expresión corporal de los estudiantes por miedo al qué dirán es limitada no son tan expresivos y no tienen iniciativa hacia los movimientos • Al momento de realizar la actividad se maneja más el uso de la palabra entre ellos, mediados por el juego y la comunicación que este mismo implica. • Las relaciones de dominación siempre están existentes durante la clase, las relaciones de resistencia también al momento que los estudiantes intentan defenderse de las agresiones verbales propiciadas por los compañeros. • Se observan relaciones de resistencia ya que los estudiantes entre ellos se ofenden, pero se genera un contraargumento hacia el mismo ya como docentes se interviene para mediar la situación

Generan las actividades de una forma más dinámica, son cada vez más participativos apropian el movimiento cada vez.

Se evidencian dificultades a la hora de la expresión de algunos estudiantes por temor al qué dirán, prefieren no preguntar y quedarse con la duda.

Al final de la sesión los estudiantes dan a conocer apreciaciones hacia la actividad y recomendaciones hacia los docentes.

AREA PEDAGÓGICA

7. *Relaciones de poder y roles.*
- Como profesor en cuanto a las relaciones de poder se tenía que tener un tono de voz fuerte para que los estudiantes estuvieran atentos y no se dispersaran, no se desempeñó una como un papel autoritario sobre ellos, sino que más bien se desempeñaron roles como el del profesor motivador, que está al pendiente del desarrollo y mejoramiento técnico del estudiante.
8. *Evaluación*
- Como profesores el papel más importante que se realizaba no era el de dar una actividad y esperar o exigir que el estudiante de una vez lo hiciera bien, lo que interesaba en realidad era ayudar a que aquellos que no podían hacerlo de la manera adecuada pudieran comprender e interiorizar lo explicado para llegar a mejorar y desarrollar su técnica

AREA HUMANÍSTICA

4. *Procesos comunicativos.*
- La comunicación y relación entre los integrantes de cada clase, refiriéndose, a los profesores y estudiantes es excelente, se ve que hay mucha disposición por parte de los estudiantes motivados a aprender, por lo que escuchan respetuosamente las indicaciones de cada profesor.

AREA DISCIPLINAR

4. *Tipos de cuerpo*
- Cuerpo como objeto, cuerpo mecanicista, cuerpo como instrumento

Observaciones	Los estudiantes tienen ya más conciencia de los movimientos, permiten la ejecución de la clase, utilizan bien el uniforme establecido por la institución, se ven mejores relaciones interpersonales , mejor uso del dialogo entre ellos aunque algunos faltan mejorar ciertos impulsos que los llevan a agredir a los compañeros, el 100% de los estudiantes participan de las actividades propuestas , se nota el interés.

Tabla 35. Diario de campo
Nota: Elaborado por los monitores del proyecto

PLANIFICACIÓN INSTITUTO ACADÉMICO LA PORTADA				
Fecha: 24/09/2021		Tema: Práctica y reflexión de un juego popular modificado con material reciclable (CD- NOLA)		Sesión: #3 presencial
Docentes: Johan Suaza Edinson López Julián Bonilla Luis Rincón		Objetivo general Establecer una metodología en la cual se potencien las habilidades cognitivas, físicas y el desarrollo motor de niños de los grados 5 y 6 de la institución académica La Porta. Con el fin de combatir las posibles relaciones de dominación simbólicas desde el lenguaje verbal y corporal.	Objetivos específicos: • Identificar la relación que se da con el número del resultado y el movimiento corporal a realizar. • Fomentar los patrones básicos del movimiento a través del juego Cd-Nola, buscando un desarrollo motriz óptimo para las prácticas cotidianas realizadas día tras día. • Propiciar a partir de las actividades en grupo el empleo de la comunicación práxica directa e indirecta y la contra comunicación motriz a través de la CD- nola.	
FASE	ACTIVIDAD		MATERIALES	TIEMPO
I N I C I A	1. Calentamiento con bastones: se utiliza el bastón primero para generar la movilidad articular de los participante y segundo como obstáculo a sobre pasar, propiciando la elevación de las pulsaciones en el calentamiento del cuerpo 2. Saltar y atrapar: el juego se realiza con 4 jugadores en cada equipo dos jugadores se turnan el movimiento de la cuerda, un jugador salta el otro jugador (lanzador) se ubica delante del jugador que salta y suavemente le lanza la pelota, el jugador que salta intenta atrapar la pelota mientras salta la cuerda 3. el puente está quebrado: actividad de división de grupo		• Bastones • Cuerdas • Pelota	25 minutos

L			
C E N T R A L	Antes de comenzar a rodar el Cd-Nola, es necesario colocar un esfero o lápiz en el piso, este cumplirá la función de apuntar o señalar el número en el juguete cuando se detenga de rodar, por lo anterior es recomendable sujetar el objeto con cinta en el suelo para tener resultados más precisos. Los números estarán divididos en parejas y cada actividad se trabajará durante 1 minuto: • El 1 y el 4 determinaran los movimientos locomotores que consisten en reptar, saltar, correr, gatear y rodar. • El 2 y el 5 serán movimientos no locomotores como empujar (posición de plancha alta), movilidad articular. • El 3 y el 6 además del cuerpo se involucrarán una pelota para poder realizar los movimientos manipulativos como lanzar, atrapar, patear, recepción con tren inferior, implica el ejercicio con la lateralidad buscando un desarrollo equilibrado. • La comunicación es primordial para esta actividad en tanto que, al trabajarla por grupos, se emplea la enseñanza reciproca al momento de combinar los roles al realizar los ejercicios y un estudiante debe de orientar y supervisar los movimientos de su compañero, con el fin de ejecutarlos correctamente, evitando conflictos y disputas en medio del ejercicio práctico.	CD-nola Clase presencial	25 minutos
F	Conclusiones:		

I N A L	➤ Se fortaleció la comunicación entre los educandos, de modo que infatuaran con compañeros con los que nunca había tenido ningún tipo de contacto o se resistían a trabajar con ellos. ➤ La combinación de movimientos corporales y amaciones verbalizadas permitieron llevar a buen fin la intención de la actividad que era desarrollar una comunicación práxica directa e indirecta y la contracomunación que es importante en la enseñanza reciproca en este caso por medio del juego popular modificado CD-nola.		10 minutos
------------------	---	--	------------

Tabla 36. Planeación
Nota: Elaborado por los monitores del proyecto

DIARIO DE CAMPO EN EDUCACIÓN FÍSICA 03 (Práctica presencial conjunta)		
Actividad	Práctica y reflexión de un juego popular modificado con material reciclable (CD- NOLA)	Fecha: 24 de septiembre del 2021
Investigador/Observador	Johan Suaza -Edinson López-Julián Bonilla-Luis Rincón	
pregunta	¿Qué tipo de relaciones de dominación simbólica se evidencian en la clase de Educación física?	
Lugar y duración	Institución académica la portada / 1 hora	
Técnica aplicada		
Población	Grado quinto y sexto colegio la Portada	
Descripción		Consideraciones interpretativas/Analíticas
• Iniciamos el calentamiento con bastones esta actividad consiste en cada educando tome un bastón y posterior a esto se les indica una serie de ejercicios para comenzar con la activación articular, • Después continuamos con activación cardio vascular y les planteamos una secuencia de ejercicios • Al terminar el calentamiento dividimos los grupos de tal manera que estuvieran distribuidos de a 4 personas para realizar un juego en que cada equipo dos jugadores se turnan el movimiento de la cuerda, un jugador salta el otro jugador (lanzador) se ubica delante del jugador que salta y suavemente le lanza la pelota, el jugador que salta intenta atrapar la pelota mientras salta la cuerda • Al tener a los educandos divididos se facilitó la distribución con los materiales de juego que en este caso era el CD-nola, explicábamos el juego para que su desarrollo fuera más fácil y dinámico y los chicos comenzaron a jugar el juego CD-nola que consiste en colocar un esfero o lápiz en el piso, este cumplirá la función de apuntar o señalar el número en el juguete cuando se detenga de rodar, por lo anterior es recomendable sujetar el objeto con cinta en el suelo para tener resultados más precisos.		• Al comenzar los educandos se ven motivados y animados siendo viernes y comenzar la mañana con educación física es algo que los motiva, al momento de hacer los ejercicios físicos se nota que no realizan mucha actividad pues les cuesta mantener la resistencia y por momento se detienen o bajan la carga, pero de igual forma se ven motivados y felices • Al iniciar la otra actividad de saltar cuerda se les dificulta ya que algunos no saben saltar, entonces se hicieron algunas modificaciones al juego para que de forma procesual lo reconocieran y se fueran adaptando a la actividad y de a pocos se les fue subiendo la dificultad con algunas variables que logro en ellos desenvolverse de una mejor manera en la actividad, hasta llegar al punto en el que querían seguir jugando y se les veía muy participativos, se podría decir que entre ellos mismos se ayudaban y se apoyan para que su compañero realice la actividad y cumpla con los objetivos de la misma en si fue una actividad muy enriquecedora por el grado de participación de los educandos • En la DC-nola se ve que es un juego que les gusta mucho ya que la participación y motivación a la hora de jugar es alta, además de que es un buen juego que los une como grupo ya que tiene que ayudarse entre ellos para poder culminar con lo que plantea el juego, lo interesante es ver como se ayudan cuando alguno no comprende o entiende como debe hacerlo uno de ellos trata desde su experiencia poderle explicar para que pueda desarrollar y entender de una manera más fácil sin necesidad que el docente a cargo haga una intervención así se logra que ellos organicen sus ideas y comprendan de una mejor manera la actividad para podérsela explicar a sus compañeros de esa manera se entiende que hay una comprensión de lo que se quiere lograr con el juego

Los números estarán divididos en parejas y cada actividad se trabajará durante 1 minuto: • El 1 y el 4 determinaran los movimientos locomotores que consisten en reptar, saltar, correr, gatear y rodar. Para las edades de 3 y 4 años estas prácticas corporales se realizarán de la forma más sencilla, para las edades de 5, 6 y 7 se pueden combinar dos movimientos. • El 2 y el 5 serán movimientos no locomotores como empujar (posición de plancha alta), movilidad articular. • El 3 y el 6 además del cuerpo se involucrarán una pelota para poder realizar los movimientos manipulativos como lanzar, atrapar, patear, recepción con tren inferior, implica el ejercicio con la lateralidad buscando un desarrollo equilibrado	
Observaciones	Los educandos se ven as participativos motivados alegres, dejando a un lado la competencia para ayudar al otro y jugar en colectivo, la acogida con la propuesta ha sido muy grande y satisfactoria con los resultados que ha arrojado

Tabla 37. Diario de campo
Nota: Elaborado por los monitores del proyecto

PLANIFICACIÓN INSTITUTO ACADÉMICO LA PORTADA			
Fecha: 01 de octubre de 2021		Tema: Práctica de un juego popular modificado con material reciclable (psiconuba) y aplicación de la coevaluación	Sesión: #4 práctica.
Docentes: Johan Suaza Edinson López Julián Bonilla Luis Rincón		Objetivo general Establecer una metodología en la cual se potencien las habilidades cognitivas, físicas y el desarrollo motor de niños de los grados 5 y 6 de la institución académica La Porta. Con el fin de combatir las posibles relaciones de dominación simbólicas desde el lenguaje verbal y corporal.	Objetivos específicos: Afianzar la práctica de los juegos populares modificados con sentido cooperativo, social y pedagógico en pro de disminuir las posibles relaciones de dominación que se presentan en la clase
FASE	ACTIVIDAD		MATERIALES
I N I C I	- Ubicación con aros: cada participante tendrá un aro en donde se le indicará distintas acciones motrices según colores, objetos o frutas - triqui. Se dividen a los participantes en dos grupos. Cada grupo tiene tres objetos (conos o aros pequeños) los participantes deben hacer una línea de con los tres objetos ya sea vertical, horizontal o diagonal al mismo tiempo que se bloquean los movimientos		- Aros grandes - Aros pequeños - Conos

A L	rayuela: se dispone una cuadrícula de 4x4 aros para realizar distintos desplazamientos que propicien la concentración, coordinación y trabajo en grupo de los estudiantes por medio del ritmo		20 minutos
C E N T R A L	juego popular modificado psiconuba	Material con material reciclable (psiconuba) Clase presencial	20 minutos
F I N A L	Evaluación: Diagnostico final (COEVALUACION)	Instrumento de coevaluación	20 minutos

Tabla 38. Planeación
Nota: Elaborado por los monitores del proyecto

DIARIO DE CAMPO EN EDUCACION FISICA			04 (Práctica presencial conjunta)
Actividad	Práctica y reflexión de un juego populares modificados con material reciclable (psicunuba)	Fecha: 01 de octubre del 2021	
Investigador/Observador	Julián Bonilla – Edinson López - Johan Suaza - Luis Rincón		
pregunta	¿Qué manifestaciones de dominación simbólica emergen en la interacción entre educandos que afecte su desarrollo humano y como mitigarlo desde el espacio académico de educación física?		
Lugar y duración	Instituto Académico La Portada		
Técnica aplicada	Aprendizaje reciproco por medio de los juegos populares modificados		
Población	Grado 5 y 6, edades entre los 9 y 12 años		
Descripción		Consideraciones interpretativas/Analíticas	
- En el diligenciamiento del diagnóstico final se observa como algunos estudiantes aún tienen dudas frente al concepto de relaciones de dominación simbólicas. - En la actividad ubicación con aros, la cual se realiza al mismo tiempo con los dos grados se identifica la falta de concentración y los llamados de atención verbales de un estudiante a otro por medio de apodos o burlas. - Se realiza un partido amistoso de microfútbol aprovechando el espacio del parque donde se ejecuta la clase, pero no existe una participación masiva de todos los estudiantes y por el contrario varios deciden sentarse o distraerse con otra actividad		- Es primordial que los educandos reconozcan el concepto de relaciones de dominación simbólica y lo interpreten desde sus experiencias al vivir en el entorno escolar. Los estudiantes que aún tienen dudas al argumentar este concepto encuentran en sus compañeros por medio del dialogo las respuestas que necesitan frente a sus cuestionamientos y estas son clarificadas por los docentes. - La actividad de ubicación con aros juega con acciones motrices guiadas por colores o frutas, requiere concentración para ejecutar el movimiento adecuado según la palabra que se escucha. Algunos estudiantes agreden de forma verbal a sus compañeros que se confunden con palabras como “el sordo es que no escucha, mire a ver si presta atención despistado”. - El factor de competencia en el deporte hasta en los juegos amistosos, deja observar primero que en la participación hay un porcentaje de estudiantes que no sienten motivación por interactuar en estas prácticas y segundo en los estudiantes que participan afloran actitudes agresivas con sus compañeros buscando la victoria del partido de microfútbol.	
Observaciones	Al ser la última clase como docentes practicantes recibimos por parte de los estudiantes su gratitud por el proceso pedagógico realizado en las clases de educación física, resaltando la innovación y nuevos juegos los cuales lograron disfrutar e impregnar su personalidad en los juegos contruidos.		

Tabla 39. Diario de campo Nota: Elaborado por los monitores del proyecto

INSTITUTO ACADÉMICO LA PORTADA																	
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL			LICENCITURA EN EDUCACIÓN FÍSICA				PCP: Las Relaciones De Dominación Simbólicas Existentes En La Clase De Educación Física.										
REJILLA DE OBSERVACIÓN			CONTENIDO				GRADOS: 5 Y 6										
Fecha		Asistencia		valores			saberes				Habilidades				Corporeidad		
Estudiante		Asistió	No asistió	RES	COO	SOL	REF	PRO	CUL	EXP	COM	REL	AUT	CRI	MAN	EXP	UTP
Educando 1		Sí		X	✓	✓	✓	X	✓	✓	✓	✓	X	✓	✓	✓	✓
Educando 2		Sí		✓	✓	✓	X	✓	X	✓	✓	✓	✓	X	✓	✓	X
Educando 3		Sí		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Educando 4		Sí		X	✓	X	X	X	✓	✓	✓	✓	X	X	✓	✓	✓
Educando 5		Sí		✓	✓	✓	✓	X	✓	✓	✓	✓	✓	X	✓	✓	✓
Educando 6		Sí		✓	✓	✓	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓	X	X	✓	✓
Educando 7		Sí		X	✓	X	X	✓	X	✓	X	X	✓	X	✓	X	✓

Educando 8	Sí		X	✓	✓	X	✓	✓	✓	✓	X	✓	X	✓	✓	✓
Educando 9	Sí		✓	✓	✓	✓	✓	X	✓	✓	✓	X	✓	✓	✓	✓
Educando 10	Sí		✓	X	✓	X	X	✓	✓	X	X	X	X	✓	✓	X
Educando 11	Sí		✓	X	✓	✓	✓	✓	X	✓	X	✓	✓	✓	✓	✓
Educando 12	Sí		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Educando 13	Sí		✓	✓	✓	✓	✓	X	✓	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Educando 14	Sí		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Educando 15	Sí		X	✓	✓	X	✓	✓	X	✓	✓	✓	X	✓	✓	✓
Educando 16	Sí		X	X	✓	X	✓	X	✓	✓	X	✓	X	✓	X	✓

Tabla No. 40
Tomada (Camacho, 2010 p.170) rejilla de observación

CONVENCIONES:

Valores	
Respeto	RES
Cooperación	COO
Solidaridad	SOL

Saberes	
Reflexión	REF
Propiocepción	PRO
Cultura	CUL
Experiencia	EXP

Habilidades	
Comunicativas	COM
Relacionales	REL
Autónomas	AUT
Criticas	CRI

Corporeidad	
Manipulativas	MAN

Expresión corporal	EXP
Ubicación temporó-espacial	UTP

Evaluación

Cumple	✓
No cumple	X

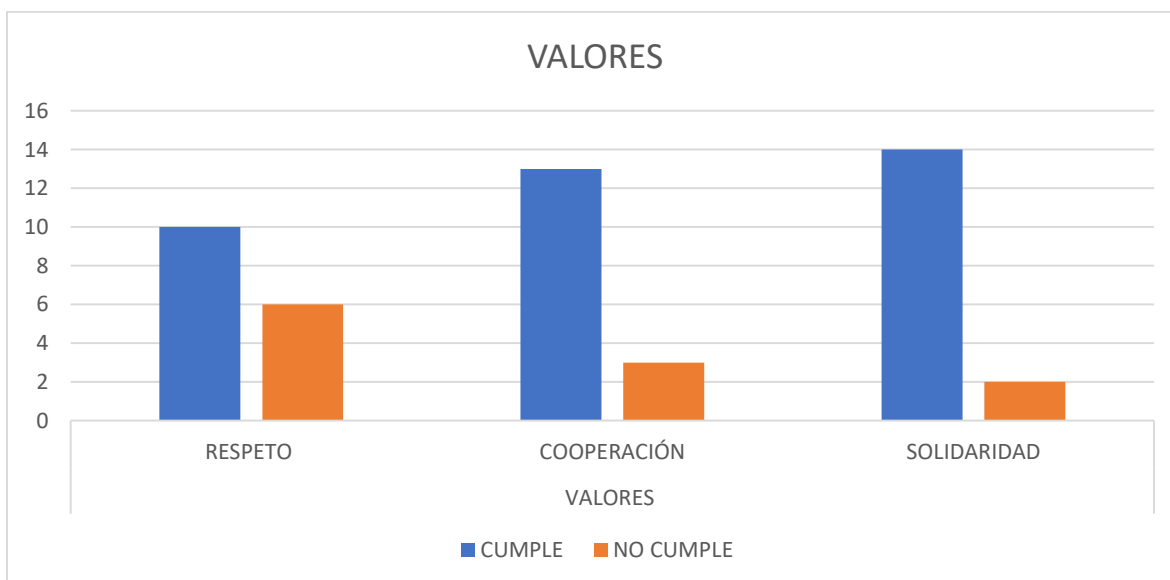


Gráfico No. 4 Por monitores del proyecto

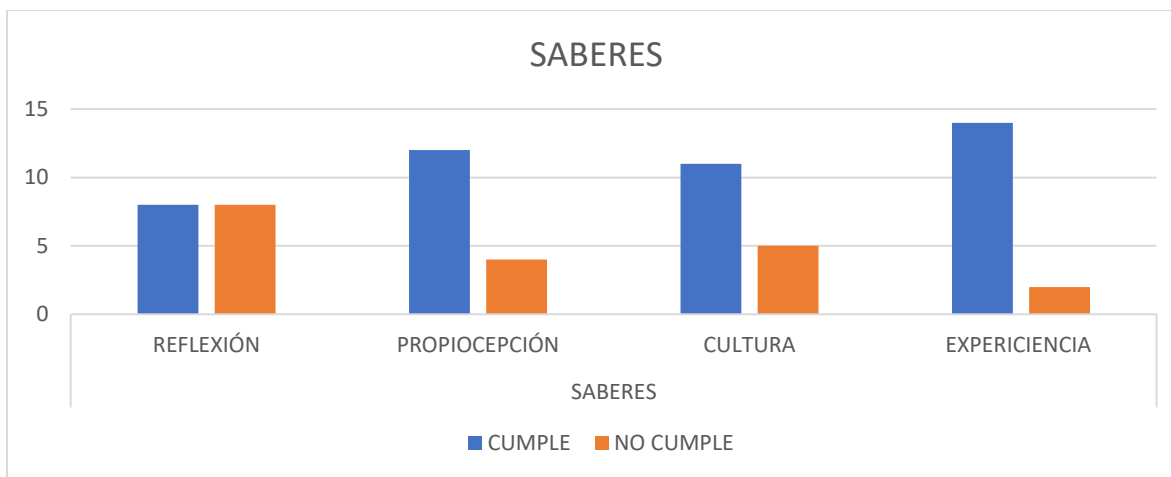


Gráfico No. 5 Por monitores del proyecto

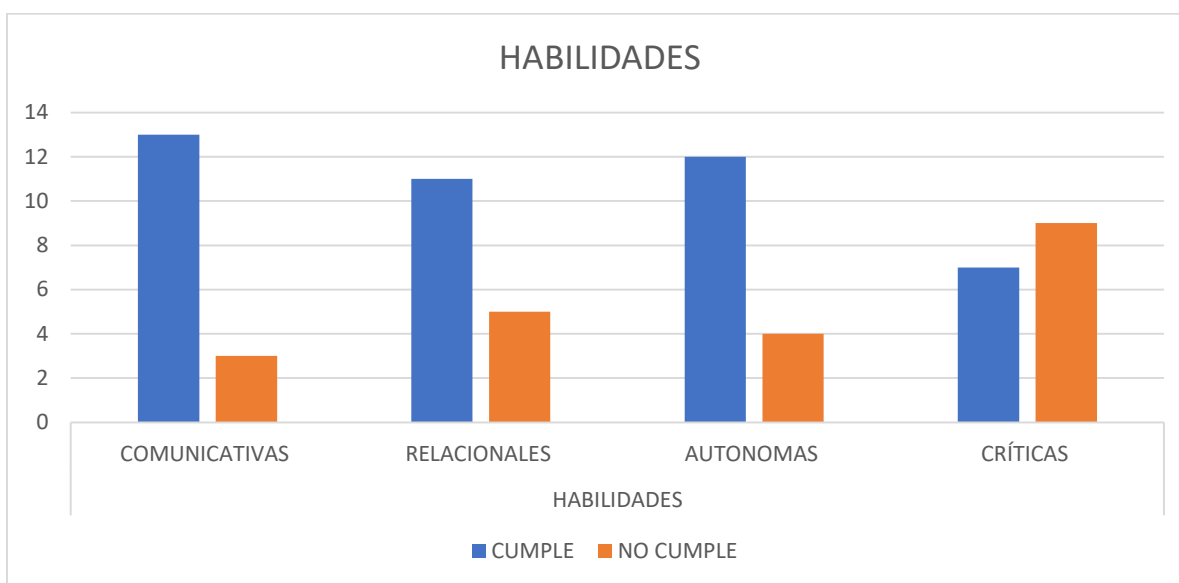


Gráfico No. 6 Por monitores del proyecto

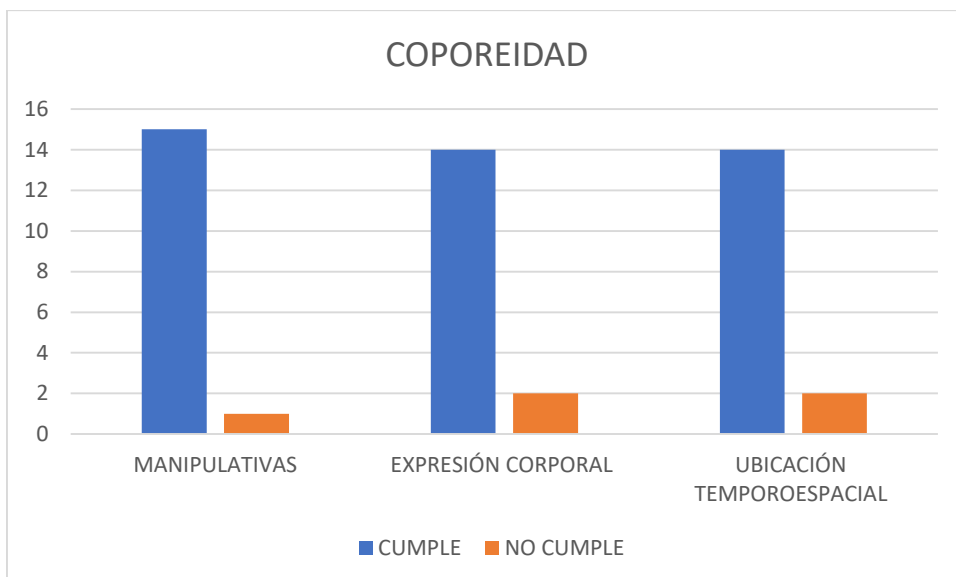


Gráfico No. 7 Por monitores del proyecto

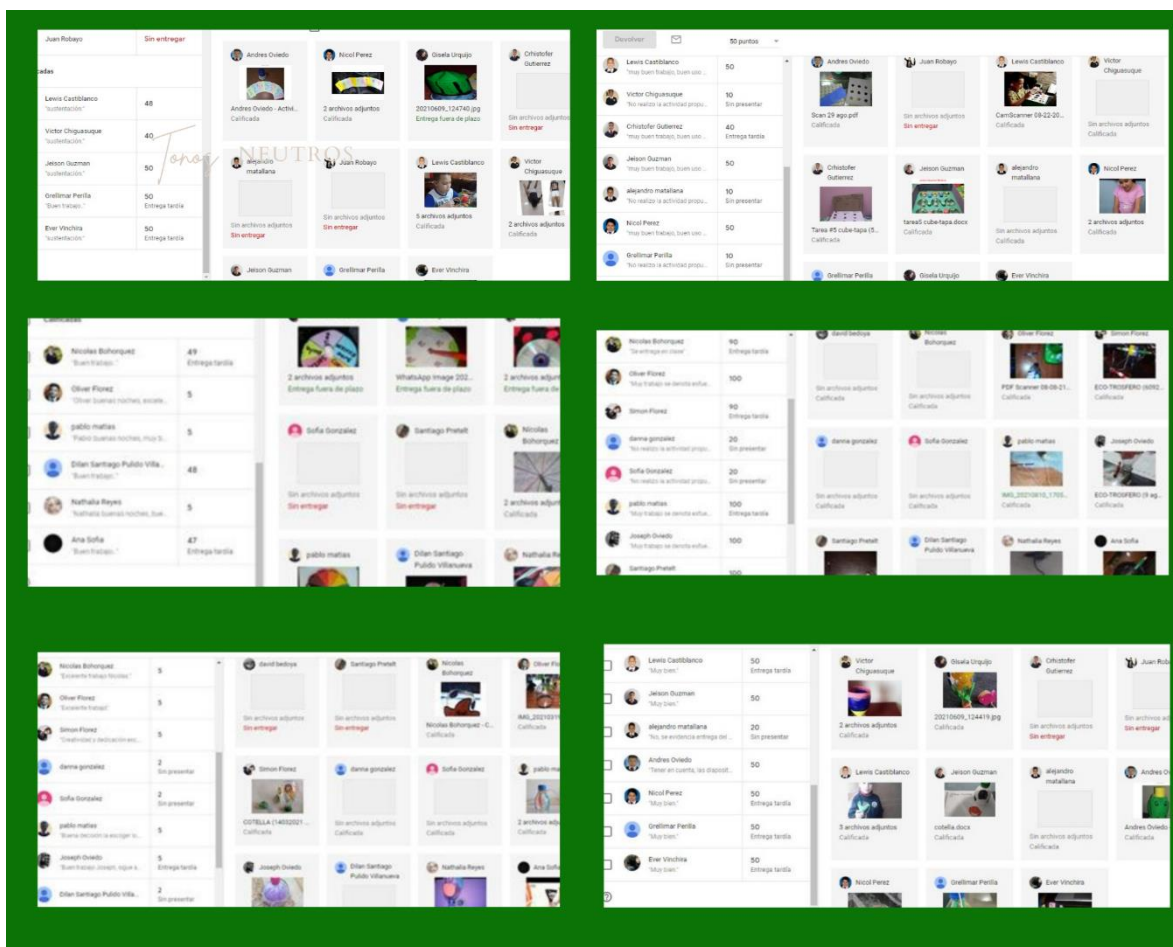


Imagen No. 5. Elaborada por monitores del proyecto

Tema: Juegos populares modificados plataforma Classroom

Simon Florez sexto

Coevaluación Diagnostico Final

Institución Académico La Portada

Grado 5-6 del espacio de formación Educación Física.

Docentes evaluadores:

- Johan Camilo Suaza Castro.
- Julián Andrés Bonilla Pérez.
- Luis Gustavo Rincón Castillo.
- Edinson López González.

Encuesta social para estudiantes, Camacho H. (2010)

Las relaciones de dominación simbólica como un factor que los ha afectado de alguna u otra forma en su proceso de escolaridad, las cuales se han manifestado de manera verbal, física, cognitiva; en representaciones violentas, humillaciones, rechazos, apodos, gritos, burlas y discriminación, que los y las oprime de alguna u otra forma.

Con relación a lo anterior se presenta la siguiente encuesta Coevaluativa:

1. ¿El profesor socializo la planeación que se desarrolló durante el proceso?
Si ☒ no ☐
2. ¿Los trabajos desarrollados en la clase los considera?
Dificiles ☐ Adecuados ☒ sencillos ☐
3. Para usted la clase es:
Agradable ☒ Aburrida ☐ Asiste por que le toca ☐
4. El profesor a desarrollar las clases se preocupa por que usted (una o más opciones)
A) Asimila los conocimientos propios del área
B) Mejore su capacidad física
C) Mejore las relaciones con los compañeros
D) Mejore su creatividad de iniciativa
☒ Todas las anteriores
5. ¿En la clase el profesor permite el trabajo en grupo?
Si ☒ No ☐

Kevin Cardozo 6°

Coevaluación Diagnostico Final

Institución Académico La Portada

Grado 5-6 del espacio de formación Educación Física.

Docentes evaluadores:

- Johan Camilo Suaza Castro.
- Julián Andrés Bonilla Pérez.
- Luis Gustavo Rincón Castillo.
- Edinson López González.

Encuesta social para estudiantes, Camacho H. (2010)

Las relaciones de dominación simbólica como un factor que los ha afectado de alguna u otra forma en su proceso de escolaridad, las cuales se han manifestado de mane verbal, física, cognitiva; en representaciones violentas, humillaciones, rechazo apodos, gritos, burlas y discriminación, que los y las oprime de alguna u otra forma.

Con relación a lo anterior se presenta la siguiente encuesta Coevaluativa:

1. ¿El profesor socializo la planeación que se desarrolló durante el proceso?
Si ☒ no ☐
2. ¿Los trabajos desarrollados en la clase los considera?
Dificiles ☐ Adecuados ☒ sencillos ☐
3. Para usted la clase es:
Agradable ☒ Aburrida ☐ Asiste por que le toca ☐
4. El profesor a desarrollar las clases se preocupa por que usted (una o más opciones)
A) Asimila los conocimientos propios del área
B) Mejore su capacidad física
C) Mejore las relaciones con los compañeros
D) Mejore su creatividad de iniciativa
☒ Todas las anteriores
5. ¿En la clase el profesor permite el trabajo en grupo?
Si ☒ No ☐

Imagen No. 6. Elaborada por monitores del proyecto

Tema: Encuestas diagnostico final

na valentina gonzalez R. Grado 6^a	Fecha: 08-10-2021 Grado: Quinto Nombre: Zeison Guzman medin Edad: 12
Coevaluación Diagnostico Final Institución Académico La Portada Grado 5-6 del espacio de formación Educación Física. Docentes evaluadores: • Johan Camilo Suaza Castro. • Julián Andrés Bonilla Pérez. • Luis Gustavo Rincón Castillo. • Edinson López González. Encuesta social para estudiantes, Camacho H. (2010) Las relaciones de dominación simbólica como un factor que los ha afectado de alguna u otra forma en su proceso de escolaridad, las cuales se han manifestado de manera verbal, física, cognitiva; en representaciones violentas, humillaciones, rechazos, apodos, gritos, burlas y discriminación, que los y las oprime de alguna u otra forma. Con relación a lo anterior se presenta la siguiente encuesta Coevaluativa: ¿El profesor socializo la planeación que se desarrolló durante el proceso? Si ☒ no ☐ ¿Los trabajos desarrollados en la clase los considera? Difíciles ☐ Adecuados ☒ sencillos ☐ - Para usted la clase es: Agradable ☒ Aburrida ☐ Asiste por que le toca ☐ - El profesor a desarrollar las clases se preocupa por que usted (una o más opciones) ☒ A) Asimila los conocimientos propios del área ☐ B) Mejore su capacidad física ☐ C) Mejore las relaciones con los compañeros ☐ D) Mejore su creatividad de iniciativa ☐ E) Todas las anteriores ¿En la clase el profesor permite el trabajo en grupo? Si ☒ No ☐	Coevaluación Diagnostico Final Institución Académico La Portada Grado 5-6 del espacio de formación Educación Física. Docentes evaluadores: • Johan Camilo Suaza Castro. • Julián Andrés Bonilla Pérez. • Luis Gustavo Rincón Castillo. • Edinson López González. Encuesta social para estudiantes, Camacho H. (2010) Las relaciones de dominación simbólica como un factor que los ha afectado de alguna u otra forma en su proceso de escolaridad, las cuales se han manifestado de manera verbal, física, cognitiva; en representaciones violentas, humillaciones, rechazos, apodos, gritos, burlas y discriminación, que los y las oprime de alguna u otra forma. Con relación a lo anterior se presenta la siguiente encuesta Coevaluativa: ¿El profesor socializo la planeación que se desarrolló durante el proceso? Si ☒ no ☐ ¿Los trabajos desarrollados en la clase los considera? Difíciles ☐ Adecuados ☒ sencillos ☐ - Para usted la clase es: Agradable ☒ Aburrida ☐ Asiste por que le toca ☐ - El profesor a desarrollar las clases se preocupa por que usted (una o más opciones) ☐ A) Asimila los conocimientos propios del área ☐ B) Mejore su capacidad física ☐ C) Mejore las relaciones con los compañeros ☐ D) Mejore su creatividad de iniciativa ☒ E) Todas las anteriores ¿En la clase el profesor permite el trabajo en grupo? Si ☒ No ☐

Imagen No. 7. Elaborada por monitores del proyecto

Tema: Encuestas diagnostico final

Reflexión de la dominación en tiempos contemporáneos

Desde hace aproximadamente año y medio la pandemia mundial del COVID-19 ha afectado a los seres humanos que habitamos el planeta tierra, no solo como un virus que ha resultado muy mortífero, si no, con los cambios en las relaciones sociales y particularmente las escolares. Colombia no es ajeno a los cambios que esto produjo, esto sumando a la desigualdad socioeconómica, la crisis de la salud, el desempleo, la informalidad, el detrimento patrimonial a la educación pública especialmente la superior a la cual asede los jóvenes de los estratos más bajos del país, las reformas, el IVA, la privatización de empresas públicas, la explotación por parte de las multinacionales y las transnacionales de los recursos naturales, la corrupción, el narcotráfico y el conflicto interno, han llevado a que Colombia sea una de las naciones más afectadas por la pandemia.

Al señalar que desde el año 2018, 2019 y ahora 2021 las movilizaciones sociales, tienen un espacio importante en la lucha de las reivindicaciones de los derechos que se han perdido gracias a los gobiernos que mantiene sumergida desde varias décadas al país en una crisis que se acrecentaba con el paso de los años. Actualmente estamos viviendo un estallido social sin precedentes, debido a que el actual gobierno que preside Iván Duque miembro del partido de ultraderecha Centro Democrático, quiso radicar una reforma tributaria que en su naturaleza buscaba afectar a las clases más vulnerables como son los que viven en pobreza extrema y la clase media baja, intentando gravar impuestos a muchos de los principales alimentos de la canasta familiar como el huevo que es el producto que más consumen esta población, acompañado con otras propuestas que terminarían de ahogar una clase media que desencadenaría en incrementar la población en condición de pobreza, que en la actualidad en estadísticas del DANE en Colombia llega al 21 millones de connacionales.

Hoy al escribir estas líneas se cumple el día 21 del paro nacional en nuestro país, con 36 manifestantes muertos y más de 800 heridos, es imposible dejar de sentir dolor de patria cuando las fuerzas del estado asesinan a jóvenes que luchan por sus derechos, y más aún cuando se violan todos los estándares para la protección de los derechos humanos. Es imposible dejar de hablar de Lucas Villa (Q.E.P.D) que fue asesinado vilmente en Pereira con 8 tiros de bala esperamos que este crimen se resuelva de amera pronta y no quede en la impunidad, entendiendo que la misma suerte la corrió el estudiante Dylan Cruz (Q.E.P.D) en

las movilizaciones del año 2019 y todavía no se condena al policía del ESMAD responsable de disparar un perdigón directamente a la humanidad de este joven.

Todos esto nos lleva a preguntarnos como estudiantes de la Universidad Pedagógica Nacional y parte esencial de las movilizaciones que hasta hoy día 21 del paro nacional en Colombia, y que hemos vivido la muerte de cerca con la partida temprana de familiares de compañeros, familiares de profesores y de los mismos docentes como es el caso del profesor Victor Chinchilla (Q.E.P.D) docente de la facultad de Educación Física, los cuales nos dejan un legado que debemos proteger, cuidar y brindar a nuestros educandos en materia personal y académica. ¿Cuál es el papel político del docente dentro de la sociedad? ¿Y cómo desde nuestras acciones podemos co-ayudar a un cambio real, que tenga en cuenta a todos los estamentos de la sociedad?

Es preciso dirigirse a la problemática que centra este documento, sabemos que en la actualidad existen relaciones de dominación simbólicas desde el lenguaje mediadas por el poder, la cual es una problemática que se acrecienta día a día, la cual se manifiesta de diferentes formas bien sea psicológica, física o de exclusión social. Con el paso de la presencialidad a la virtualidad, las clases se han convertido en un desafío tanto para el docente como para los educandos, se observa con atención como desde miradas despectivas, acciones y especialmente palabras, hacen que los pares se sientan fuera de lugar, el cual empieza a sentir que ahí no es bien recibido o recibida, no tiene lugar donde desarrollarse y ser tal y como es. Esto se ve más marcado entre edades de los 10 a los 14 años, especialmente de los grados 5 de primaria y 6 de bachillerato, cuando los niños y adolescentes empiezan a relacionarse de igual a igual, creando vínculos que conllevan a determinar quién es sometido y quien somete.

Porque el vínculo de lo que está pasando hoy en nuestro país con las relaciones de dominación simbólicas, al existir hostigamiento desde las fuerzas armadas del estado, en contra del pueblo que sale a las calles a manifestar su inconformidad frente a los atropellos del gobierno de turno, “desde el 28 de abril de 2021, en ciudades como Cali, Bogotá, Palmira, Buga, Ibagué, Neiva, Villavicencio, Soacha, Popayán, Medellín, Pereira y más de 500 medianas y pequeñas ciudades, incluso comunidades campesinas e indígenas, configuran un cuadro de campos de guerra con decenas de muertos, cientos de desaparecidos, centros de concentración y de tortura” (Mina. 2021).

Hoy los beneficiarios de la guerra cambian el nombre a su -enemigo interno- llamándolo -terrorismo vandálico-, cuyos miembros son los jóvenes de los sectores populares empobrecidos y desechados por esta sociedad, criminalizados por este Estado narco-fascista y apátrida; Estado y oligarquía que nunca han dejado de ser colonialistas, racistas, ladrones y genocidas, sobre todo, ahora que la “pandemia” es un instrumento de sometimiento, silenciamiento, aislamiento y control total de la población, especialmente sobre los sectores populares víctimas de las supuestas secuelas económicas y sociales de esa pandemia. (Mina. 2021).

Es así como particularmente en Colombia la pandemia se ha convertido en un instrumento de dominación, control y poder, el cual por más que en un principio logro aislar a la mayoría de población en sus hogares, los cuales por temor a contagiarse y contagiar a sus familiares acato el confinamiento durante aproximadamente 8 meses, sin embargo, no podemos desconocer que este enemigo oculto covid-19 en nuestro país ha dejado miles de muertos igualmente en todo el planeta que ya paso la barrera de tres millones de fallecidos hasta hoy. Pero dadas las condiciones sociopolíticas que enfrente el país y las demandas en temas económicos, educativos, de salud pública, de empleo y demás componentes para vivir en una nación que brinde una vida digna, los habitantes salen a las calles a reclamar sus derechos, enfrentando la dominación por parte del estado la cual crea injusticia, represión y terror.

La discriminación desde el lenguaje muestra como desde los hogares, la escuela y la sociedad se ha construido una narrativa que incentiva a la violencia, con consecuencias graduales, se observa como desde las expresiones se refleja el sentido de dominación simbólica al momento de llamar a un compatriota como: indio, vándalo, gamín, ñero, vago, desadaptado, pobre, etc. Por el simple hecho de pensar diferente y actuar diferente, ver el mundo con otra perspectiva, no se puede olvidar que los tiempos demandan necesidades diferentes y lo que estamos reclamando hoy es un país más justo, más equitativo, sin corrupción, sin asesinatos de líderes y lideresas sociales, sin glifosato, sin narcotráfico, sin clientelismo, sin totalitarismos ni nepotismos. Queremos vivir en un país que quepamos todos y todas, blancos, negros, raizales, indígenas, estudiantes, trabajadores, etc., con garantías que permitan tener un buen presente y un mejor futuro.

Análisis de la experiencia

Al encaminar nuestra propuesta hacia la educación formal y la disposición del Instituto Académico la Portada que nos abrió las puertas para realizar las prácticas profesionales como docentes en formación. Y debido a las circunstancias actuales a nivel mundial a causa de la pandemia se optó por el aislamiento para mitigar la propagación del virus, en el caso de la población estudiantil se debió adaptar de manera abrupta a diferentes cambios como por ejemplo recibir la educación por medio de plataformas y/o clases mediadas por la virtualidad, circunstancias que conllevo a experimentar nuevos procesos que no favorecieron el aprendizaje colectivo, sino, más bien encaminados hacia los individual. Es así como por medio del proyecto curricular particular implementado en la población escolar de grado 5 y 6 se buscó propiciar que esa interacción no se pierda y se propuso una cartilla con juego populares modificados con material reciclable como herramienta y mecanismo primordial de apoyo para disminuir las posibles relaciones de dominación en el espacio de formación.

Para centrar la observación desde la base de la problemática abordada en el presente PCP de las distintas situaciones presentadas durante las clases de educación física de forma virtual del grado quinto, se requiere dividir lo acontecido en dos categorías. La primera hace énfasis en el individuo, la cual está caracterizada por la participación en clase que demanda el encender la cámara, contar con la vestimenta adecuada para las actividades, pero de carácter más importante la construcción del juego popular con material reciclable e intervenir utilizando el dialogo para argumentar su experiencia o proponer nuevas formas de realizar la practica corporal enriqueciendo el saber de la comunidad educativa. En el primer juego solicitado a los estudiantes llamado Cotella, se observó que el cumplimiento y participación de este juguete fue del 50% de los educandos, pero en el transcurso de la clase al mirar la diversión de sus compañeros la mitad de los que faltaron por la entrega de la tarea se comprometen a elaborar la Cotella, así que como estrategia los docentes dimos un plazo de 7 días y al cumplir este tiempo se destacó la motivación de todo el grupo por continuar con el proceso.

Continuando con el ejemplo anterior, afloran comentarios por parte de los estudiantes de la facilidad en elaborar el juguete, ya que no es necesario invertir dinero pues los materiales se encuentran en las hogares, también resaltan el paso a paso que los guía en la construcción, el cual se describe con detalle ayudando sin problemas y sin formular cuestionamientos, por

ultimo además de la diversión encontrada en la práctica es de bastante relevancia el tiempo invertido en la decoración dado que se impregna con la subjetividad de cada educando su material de juego. Como segunda categoría se establece las contribuciones al colectivo, en este apartado es necesario dar claridad de las dificultades presentadas para identificar las reacciones que nacen entre los gestos o expresiones corporales en la interacción de los estudiantes de forma virtual, esto quiere decir que son muy pocas las relaciones de dominación simbólicas observadas a través de una pantalla de computador.

Sin embargo, se detalla avances durante cada clase en la colaboración entre compañeros, que inicia por la autonomía de los educandos en compartir y proponer distintas formas de ejecutar los juegos a partir de la experiencia corporal y que a su vez este modifica su práctica con los comentarios de sus pares interiorizando los saberes en comunidad y afianzando el estilo de enseñanza reciproco propuesto por los docentes en el currículo.

Las relaciones interpersonales e intrapersonales formaron un papel importante en el desarrollo del proyecto que a través del juego permitió desarrollar en los educandos valores que son importantes para la buena convivencia en el aula, colegio o la comunidad en general como por ejemplo: el respeto, la honestidad y la responsabilidad, influyeron de manera directa ya que propiciaron un ambiente no solo de diversión sino que también se ven reflejados en algunos momentos a la hora de hablar con sus compañeros y opinar sobre algún tema a sus maestros, es decir, que al momento de relacionarse por medio de la educación física y más específicamente con el juego o sus actividades derivadas se vieron reflejado su fluidez, optima y asertiva comunicación. La implementación de los juegos populares modificados enfocados hacia mejorar las relaciones de dominación a lo largo del proyecto, se tornaron como estrategia para apaciguar algunos aspectos existentes en el grado quinto, en la semi-presencialidad se logra identificar que la mayoría de los estudiantes están entusiasmados con el proyecto dado a que se presenta mucha colaboración por parte de esta población, al momento de la ejecución de las actividades se nota la autonomía de los educandos y la motivación para la ejecución de los ejercicios propuestos por medio del análisis inicial y las fichas y/o planeaciones de cada clase.

Es claro que las pocas sesiones de manera semipresencial que se tuvieron con los estudiantes de grado quinto, no pueden dar evidencia a un cambio drástico o radical, pero si demuestra

que los estudiantes lograron interiorizar y absorber los objetivos que se tenían en cada clase, avanzando un escalón a resolver de la problemática.

En la virtualidad el grado sexto comenzó como un grupo que mostraba poca participación e interés por la clase, ya que para ellos la educación física no podía realizarse desde una pantalla, pues desde su primer año de estudio el jugar, correr y hacer todas las actividades propuestas por su profesor de la materia fueron al aire libre en la cancha aledaña a su institución, tener este tipo de clase dada desde la virtualidad era una experiencia nueva a la cual fueron conducidos abruptamente. Ahora bien, el tema de las cámaras encendidas fue un problema a la hora de evaluar las actividades, sus constantes evasivas para prender la cámara era un factor determinante para presentarse dificultades en el desarrollo de la clase.

En las primeras intervenciones se da a conocer la propuesta planteada por el grupo de PCP con la intención de poder hacer un acercamiento para socializar y dar a entender el concepto de relaciones de dominación simbólicas que se dan desde la clase de educación física, esto con el propósito de poder hacer el reconocimiento de estas relaciones en el diagnóstico inicial de la problemática y así la identificación en la puesta en escena fuera más evidente. cabe aclarar que el escenario de la virtualidad fue un tema complejo para la propuesta ya que es difícil evidenciar si entre educandos se presentan estas relaciones de dominación simbólicas ya sea desde el lenguaje o lo corporal puesto que la interacción es reducida y es por esto que es muy poco lo que se puede ver en este grupo en cuanto a la problemática.

A partir del paso de la virtualidad a la semipresencialidad a principios del mes de agosto del año 2021, tuvimos la oportunidad de observar participativamente en la investigación de la problemática enfocada a las relaciones de dominación simbólica entre pares estudiantiles. En estas sesiones de clase con el grado 6 que se brindaban simultáneamente con dos docentes uno en la virtualidad y el otro en la presencialidad, vamos a detenernos en esta última modalidad. Teniendo en cuenta que la Institución Académica la Portada no posee un espacio propio para ejecutar la clase de educación física, las sesiones prácticas se brindaban en el primer piso que hace las veces de patio para los periodos de descanso.

Al llegar a la primera sesión presencial se notaba la ansiedad de los educandos por recibir el espacio de educación física de manera presencial, y lo primero que manifestaron los estudiantes (hombres) era en qué momento íbamos a jugar futbol, las estudiantes (mujeres)

por el contrario escuchaban atentas lo que explicaba el docente en formación, desde allí podemos ver una de las tantas relaciones de dominación simbólicas que observamos en el transcurso de la práctica, en tanto que por medio del lenguaje que es por demás un escenario de disputa los estudiantes masculinos manifestaban su deseo de hegemonizar el espacio de formación con la práctica deportivista del fútbol, relegando la opinión, los gustos y las prácticas de las estudiantes femeninas dentro de la clase de educación física.

Otro de los escenarios más comunes donde se observó la dominación simbólica fue durante las prácticas con los juegos populares modificados, al momento de conformar los grupos los educandos ya contaban anticipadamente con los miembros de los mismo debido a su cercanía, empatía o amistad, pero si el docente los separaba y los dirigía a trabajar con compañeros con los cuales no tenía mucha interacción empezaba las disputas con afirmaciones tales como “él o ella es muy lenta”, “lance el objeto duro no como una niña”, “demuestre que los rumores no son ciertos que usted si es un hombre”, “aguántese o para que juega (niño dirigiéndose a una niña)” y “groserías y ofensas”. (Observación por los monitores del proyecto. 2021). Estas son algunas de las manifestaciones que se presentaban a través del lenguaje verbal y desde lo corporal o físico se materializaban los empujones, patadas, palmadas en la cabeza y golpes.

Al contemplar todas estas acciones que se presentaban y que daban cuenta de la existencia de las relaciones de dominación simbólicas que por consiguiente se transforman en acciones materializadas entre pares estudiantiles, se decide desde la propuesta de los juegos populares modificados formar seres humanos que se reconozcan en sí mismos y reconozcan a los demás a través de sus relaciones, que junto a la enseñanza reciproca dialogicen la práctica verbal y corporal, elaborando los juegos populares modificados donde socializan sus experiencias para construir nuevos saberes, por último aprenda de sí mismo, aprenda con y de sus compañeros e interpretando su entorno. Todo ello con el fin de comprender las relaciones sociales generando vínculos positivos, que por medio de la praxis contribuya a la dialogicidad, reflexionando sobre su proceso y retroalimentando sus aprendizajes en cada sesión de clase.

Usar la memoria del paso a paso en este camino transitado de las practicas refleja las adaptaciones del educador físico en el medio virtual, puesto que se deja a un lado los trabajos en grupo por la falta de la interacción entre estudiantes, así como el cambio de un espacio

amplio por las habitaciones o salas de los educandos y la utilización de varios materiales en una clase por los elementos básicos que habitan en un hogar, pero es ahí donde como futuros docentes de educación física imaginamos, reinventamos y efectuamos distintas estrategias para ejecutar de forma correcta las actividades físicas, en pro de un desarrollo corporal unificado en los sujetos. Para efecto del presente proyecto curricular particular es preciso distinguir el primer contacto con los educandos y la última clase de diagnóstico final, donde los cambios observados en sus aprendizajes y vínculos fueron notables sobre todo por los individuos con mayores problemas de respeto que evocaban las relaciones de dominación simbólicas sin conocer el daño causado a sus pares.

Cambiar de la virtualidad a la simultaneidad y terminan con la presencialidad total, ha ocasionado un avance no tan productivo en las relaciones sociales de los estudiantes que fue posible amortiguar con los juegos populares modificados, en otras palabras, los educandos llegan a la presencialidad después de un tiempo considerable de entablar interacción solo por el contacto visual con sus pares en las clases virtuales.

Por lo anterior al encontrarse de nuevo en los espacios escolares y especialmente en la clase de educación física se observó con preocupación la utilización del lenguaje verbal y corporal desmedido en los vínculos entre compañeros, pero es ahí donde como primer factor el proceso de elaboración del material lúdico entro en juego generando conversaciones de interés en los estudiantes al reconocer las diferencias de sus juguetes entendiendo que aunque todos observaron el mismo tutorial los resultados son diversos y marcados por la personalidad de cada uno, el segundo elemento fue el dialogo de forma respetuosa como mayor componente durante la práctica corporal, la colaboración fluye en ambos sentidos y es gracias a el carácter distinto de cada juego popular modificado.

En conclusión, aunque con seguridad no podemos determinar que las relaciones de dominación existentes en la clase de educación física fueron disminuidas en un 100% esta propuesta de intervención es solo un grano de arena a lo que realmente se puede realizar, observamos como su comunicación en general y sus relaciones con sus semejantes mejoro, así pues, en futuras ocasiones o implementaciones en el ámbito laboral como docentes queremos profundizar en esta problemática, en tanto que nos parece importante que el juego popular modificado y las actividades con intenciones de diálogo por medio de la educación

física y de su correcta implementación pueden aportar un cambio significativo en los niños y adolescentes en todas sus dimensiones y desarrollar al máximo el potencial humano.

Así pues, los resultados que arrojaron las diferentes sesiones tanto a nivel humanístico como pedagógico y disciplinar, fue la forma como los educandos desde las diferentes intervenciones lograron acercarse a una sana convivencia, sin agresiones tanto verbales como físicas y que de alguna manera comprendieran las causas que produce las relaciones de dominación simbólicas, manifestadas en acciones invisibles como el machismo, la homofobia, el maltrato psicológico, las ofensas, burlas, hegemonías y la intimidación entre otras, que se ocultan bajo la legitimidad de la supervivencia y se van naturalizando a través de la sistematicidad.

Como docentes en formación no podemos ser ingenuos al pensar que con unos meses de intervención práctica ya erradicamos las relaciones de dominación entre educandos, no es así, lo que intentamos desarrollar aquí, son las derivaciones que arrojo el proceso formativo, el cual como preocupación central tuvo las relaciones de dominación simbólicas desde lo verbal y corporal entre pares estudiantiles de los grados 5 y 6 de la Institución Académica La Portada (Bosa), que al principio estaban invisibilizadas por la mediación de las tecnologías de la información durante las clases virtuales, pero al pasar a la presencialidad se notó desde el primer momento las acciones de dominación simbólica entre educandos, marcadas por el irrespeto entre ellos, los apodosos ofensivos, las acciones misóginas contra las niñas del grupo, la estigmatización por cualquier diferencia, los gestos de desprecio y la palabras intimidadoras.

Para mitigar esta problemática, nos propusimos formar un ser humano que se reconociera en sus diferencias y reconociera las diferencias de sus compañeros identificando los tipos de dominación, analizando la problemática para cambiar sus hábitos, generando un mejor ambiente dentro de la clase de educación física. Por otro lado, que aprendiera de forma recíproca por medio del dialogo durante la práctica de las actividades de los juegos populares modificados los cuales ellos elaboraban apoyados de una cartilla construida por los monitores del proyecto, que estaba enfocada en actividades donde todos y todas pudieran participar sin competencia alguna y mucho menos agresiones de cualquier tipo, si no, al contrario que se relacionaran de manera más afectiva en una sana convivencia, por último aprendieran de sí mismo al momento de elaborar el instrumento juego desarrollando toda su subjetividad e

intersubjetividad en el proceso de construcción, de igual forma valorando del mismo modo el instrumento realizado por sus compañeros, con el fin de aprender de su entorno teniendo una comunicación directa en tanto sus acciones motrices que se colocaban en escena durante las actividades planteadas por los docentes en formación, con la intención de que al final en cada sesión de clase se reflexionara con los educandos de cada proceso, hablaran de sus fortalezas, cosas por mejorar y las diferencias encontradas.

Podemos decir que al final del proceso tuvimos un avance significativo en las relaciones que se tejen entre educandos, disminuyendo agresiones simbólicas, físicas y verbales, sin embargo hay muchas cosas por mejorar como docentes en formación, frente a las herramientas que se emplean en este tipo de problemáticas, que no solo desde las buenas intenciones se combaten, al contrario se puede decir que la población con la cual se trabajó que son edades entre los 10 a 14 años, donde el paso de la niñez a la adolescencia acarrear muchos cambios tanto físicos como cognitivos y sociales, es allí entonces cuando el docente no se puede encasillar en poner en acción la clase que planeo, porque las variaciones del día a día y las necesidades de los educandos cambian, es por ello que el docente sin perder su enfoque que se propuso para la clase, determine variaciones que desarrolle en los educandos los objetivos propuestos, con clases más dinámicas que satisfagan las necesidad de estar en constante movimiento con la intención puesta en el aprendizaje.

Bibliografía:

- Arias, H. (2016) “El juego, una mirada hacia la conciencia de sí, en búsqueda de la autodeterminación”. Universidad pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia. Editorial Universidad Pedagógica Nacional.
- Barrera, A. (2012) “Fortalecimiento de las habilidades básicas motoras correr, saltar y lanzar por medio de juegos tradicionales en los niños y niñas de 5 a10 años de la Institución Educativa Sochaquira Abajo sede Guaquira - Guataya "Boyacá"”. Universidad pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia. Editorial Universidad Pedagógica Nacional.
- Becerra Calva, N. E. (2012). Los juegos tradicionales en el desarrollo motriz de niños/as del primer año de Educación Básica de la ciudad de Quito, sector Chillogallo, durante el año lectivo 2010-2011. Recuperado de: <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/214>
- Beltrán, L. (2015) “El juego popular en la interacción de la comunidad.”. Universidad pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia. Editorial Universidad Pedagógica Nacional.
- Benítez, M. (2009). “El juego como herramienta del aprendizaje”. Centro, localidad, provincia: C.E.I.P. Ana Josefa Mateos Gómez, el cuervo de Sevilla, Sevilla. N° 16 Marzo.https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/maria%20isabel_benitez_1.pdf
- Benjumea, M. (2004) La motricidad, corporeidad y pedagogía del movimiento en educación física. Universidad de Antioquia. Medellín, Colombia, 2004. Recuperado de: http://viref.udea.edu.co/contenido/pdf/04_la_motricidad_corporeidad.pdf
- Bourdieu, P. (2000) La dominación masculina. Barcelona. Editorial: Anagrama S.A. ISBN: 84-339-0589-9
- Bourdieu, P. (2001) Poder, derecho y clases sociales. Bilbao. Editorial: Desclée de Brouwer. S.A. ISBN: 84-330-1495-1.
- Bourdieu, P. (2002) Pensamiento y acción. Marseille, Francia. Editorial: Zorzal. ISBN: 987-1081-08-1.
- Bourdieu, P. (2002) Campo de poder, campo intelectual. Francia. Editorial: Montessor.
- Díaz, F. (2017) “La concepción de las víctimas desde la perspectiva del poder, la dominación y la exclusión en la obra de Enrique Dussel”. Universidad pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia. Editorial Universidad Pedagógica Nacional.
- Freire. P. (1968). Pedagogía del oprimido. Brasil. Editorial: siglo XXI.
- Fassin. E. (2008) Somnolencia de Foucault. Violencia sexual, consentimiento y poder. México. Editorial: Revistaces. ISBN: 0185-4186
- Gallo, L. (2012). Las prácticas corporales en la educación corporal. Universidad de Antioquia, Grupo de Investigación: Estudios en Educación Corporal. Medellín – Antioquia – Colombia. p. 825-843. Recuperado de <http://www.scielo.br/pdf/rbce/v34n4/v34n4a03.pdf>.

- Garcia. M. (2002) Foucault y el poder. México. Editorial: Sans Serif Universidad Autónoma Metropolitana. ISBN: 970-654-901-3
- Gil Leandro, S. D., & Inga Odar, S. M. Propuesta de juegos populares infantiles para mejorar el proceso de socialización en niños de 4 años. de un colegio privado en el distrito de Surco. Recuperado de:
http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14443/GIL_LEANDRO_INGA_ODAR.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Hooker, J., Bonilla D. (2015) “El juego, una oportunidad para el desarrollo e identidad del ser humano”. Universidad pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia. Editorial Universidad Pedagógica Nacional.
- Huizinga. J. (2007) Homo Ludens. Barcelona. Editorial: Alianza Editorial.
- Ibañez. T. (2005). Contra la dominación: Variaciones sobre la salvaje exigencia de libertad que brota del relativismo y de las consonancias entre Castoriadis, Foucault, Rorty y Serres. Barcelona: Editorial Gedisa, S.A. ISBN: 84-97-84-108-5.
- María, G. (1981). Deporte, espectáculo y acción. Barcelona, España. Editorial Salvat. ISBN: 8434578352
- Martinez. L y Martinez. H. (2016) Diccionario de filosofía ilustrado. Bogotá, D.C. Panamericana Editorial Ltda. ISBN: 958-30-0259-3.
- Michel. F. (2002) Vigilar y castigar. Buenos Aires. Editorial: Siglo XXI editores Argentina.
- Mina. Q. (mayo 19, 2021) Masacre y terror del fascismo contra los hambrientos. Periódico desde abajo.<https://www.desdeabajo.info/colombia/item/42441-masace-y-terror-del-fascismo-contra-los-hambrientos.html>
- Molano. M. (2015). Didáctica interestructural en la educación física. Armenia Colombia: Editorial Kinesis. ISBN: 978-958-8695-94-5.
- Morales, J. (2017) “Educación física: construyendo una conducta menos agresiva”. Universidad pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia. Editorial Universidad Pedagógica Nacional.
- Moreno C., Rodríguez D. (2012) “Significados sociales y manifestaciones de violencia en la escuela: Estudio crítico sobre las investigaciones de violencia en la escuela colombiana (2006-2010)”. Universidad pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia. Editorial Universidad Pedagógica Nacional.
- Pachón, J. (2017) “El juego en la Licenciatura en Educación Física de la Universidad Pedagógica Nacional desde la perspectiva de profesores”. Universidad pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia. Editorial Universidad Pedagógica Nacional.
- Parlebas. P. (2019) Juego, deporte y sociedad léxico de praxiología motriz. Barcelona. Editorial: Paidotribo. ISBN: 978-84-8019-550-8.
- Platón. (2006) “La república”. Bogotá D.C Colombia. Editorial: Panamericana.

- Santanilla, D. (2017) “Convivencia y alteridad: una propuesta para impactar las prácticas sociales desde la educación física”. Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia. Editorial Universidad Pedagógica Nacional.
- Schijman, B. (mayo 10. 2021) “El bullying está naturalizado y ese es el primer problemas”. Periódico desde abajo. <https://www.desdeabajo.info/sociedad/item/42367-el-bullying-esta-naturalizado-y-ese-es-el-primer-problema.html>
- Soria, V. (2004). “Relaciones humanas”. México. Editorial Limusa.
- Scott, J. (2000) Los dominados y el arte de la resistencia. México. Editorial: Era S.A. ISBN: 968-411-478-8.
- Vygotsky, L. (1978) El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona, grupo editorial Grijalbo
- Vygotsky, L. (1995) Pensamiento y lenguaje. Ruso. Editorial: Fausto.
- Weber, M. (2012). “Sociología del poder”. Madrid, España. Alianza editorial. ISBN 978-84-206-69447-2
- ZAGALAZ, L. (2001). *Nuevas tendencias en la educación física*. Revista de Educación Contextos Educativos, No 4. 2001 ISSN: 1575-023 EISSN: 1695-5714. Pág. 263-294. Recuperado de: <https://publicaciones.unirioja.es/ojs/index.php/contextos/article/view/497/461>

Fuentes Virtuales:

- Acuerdo 502 de 2012 Consejo de Bogotá. <https://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/listados/tematica2.jsp?subtema=24709&cadena=p>
- Ausubel, D. (1983) “Teoría del aprendizaje significativo”. Academia.edu: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36648472/Aprendizaje_significativo.pdf?1424043980=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DTEORIA_DEL_APRENDIZJE_SIGNIFICATIVO_T_EOR.pdf&Expires=1611890224&Signature=BmB6jq5Igh-hyvYMSxbwxKJeNMRxOa6Z581QNkAvu4HWEzx00gAfa3GoaCFEeTYh2e~Ahq-ycVD1EXN6DbjOv0Zq1x81mpQifETv0BDMT~cExDLEqak~UKdqTPyOWY3NqisgFeNSaF0RucrcbSivzKBvs5eI443wpkPD7Ogm8faBmte9va6HShaLvzrDvP54QM9v~h3GENa~TSTM4hJCt2xpB9M3V3SOHMsAPTAcY AoOyt2q0vk-oRlcvY~5sOXmd36jIqp-verzln89w-v2p5pC8ikpPZfaK4zMwMRzGwwwl2ZVTm2bazDne3E3zD2oZy4oQETw~zyjFCFPOXVg_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA
- Código infancia y adolescencia: https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley_1098_2006.htm
- Ley 1620 de 2013: https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley_1620_2013.htm
- Ley General de Educación 115 de 1996:
- Naciones Unidas derechos humanos: <https://www.ohchr.org/Documents/Publications/PovertyStrategiessp.pdf>

- Naciones Unidas Asamblea General Protección de los niños contra el acoso Informe del Secretario: <https://www.acnur.org/fileadmin/Documentos/BDL/2016/10749.pdf>
- Previniendo Y Actuando Frente Al Acoso Escolar Defensoría del pueblo: <https://www.defensoria.gov.co/public/pdf/Cartillaprevenircontrarestaracosoescolar.pdf>
- Tesis Universidad libre: <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/7672/RodriguezOscarEduardo2013.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Unicef: <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>