

JUEGOS COOPERATIVOS CON MATERIAL ALTERNATIVO, OPCIÓN DE LA
EDUCACIÓN FÍSICA PARA DESARROLLAR UN PENSAMIENTO ECOLÓGICO.

CARLOS ALBERTO BAQUERO LIZARAZO

GERMÁN BECERRA URREGO

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA

BOGOTÁ

2015

JUEGOS COOPERATIVOS CON MATERIAL ALTERNATIVO, OPCIÓN DE LA
EDUCACIÓN FÍSICA PARA DESARROLLAR UN PENSAMIENTO ECOLÓGICO.

CARLOS ALBERTO BAQUERO LIZARAZO
GERMÁN BECERRA URREGO

ASESOR: LIC. JUAN MANUEL VILLANUEVA GODOY

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA
BOGOTÁ

2015

II

DEDICATORIA

A Dios y a mis padres que siempre me apoyaron en tan arduos años de trabajo y esfuerzo, sintiendo su apoyo incondicional día tras día, siendo mi motor, para nunca desfallecer sin importar el problema, de ellos es toda mi admiración y agradecimiento.

A mis hermanos y novia que estuvieron en los momentos que los necesite ya sea con una palabra o una acción, se los agradezco desde lo más profundo de mi corazón.

German Becerra Urrego

Quiero dedicar este trabajo primeramente a mi madre, mi esposa e hijo que siempre estuvieron apoyándome a lo largo de mi formación como docente y han sido el motor que me ha dado fuerzas para alcanzar mis metas.

Agradecimientos a mi padre, mis hermanos, amigos y personas que aportaron a hacer de mi una mejor persona y un mejor profesional. A todos ellos mil gracias.

Carlos Alberto Baquero Lizarazo

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a cada uno de los profesores de la licenciatura en educación física, que incidieran en mi proceso de formación como profesional, aportando conocimientos valiosos que me formaron como educador.

A mis compañeros de semestre por tantos momentos buenos, personas que aportaron a mi formación sin saberlo, desde el primer semestre; quedaran recuerdos que nunca olvidare, porque fue una etapa de mi vida valiosa y de suma importancia y me siento feliz que fueran parte de ella.

German Becerra Urrego

Agradezco al grupo de profesores de la licenciatura que han hecho parte de mi proceso de formación, que desde sus enseñanzas teóricas y prácticas formaron un educador comprometido con el reto de transformar la sociedad por medio de la educación.

A mis compañeros de la licenciatura que desde los primeros semestres aportaron a mi formación como docente, por las experiencias, vivencias y momentos compartidos que jamás voy a olvidar.

Carlos Alberto Baquero Lizarazo

INTRODUCCIÓN

El presente Proyecto Curricular Particular (PCP) de la Licenciatura en Educación Física de la Universidad Pedagógica Nacional está orientado hacia la importancia de formar seres (ecológicos) que trabajen en equipo por el bienestar de la sociedad, que tengan cuidado de sí, del otro y del entorno que les rodea al tiempo que se forman seres humanos motriz y cognitivamente desarrollados.

Es en este sentido un compromiso de los docentes reconocer y hacer partícipe a los estudiantes sobre las diferentes problemáticas sociales y medioambientales que atañen a esta sociedad, las relaciones sociales emergentes, la interacción del ser humano con el entorno y con el ambiente, son reflexiones que corresponden a los educadores y deberían ser tenidas en cuenta en su práctica docente.

Como es menester contribuir en la solución de esta problemática, este PCP busca hacerlo por medio del juego cooperativo con material alternativo orientado a fomentar el trabajo en equipo, el cooperar con el otro, mejorar los procesos de comunicación y cuidado del medio ambiente y del entorno donde se desenvuelve el ser humano en su cotidianidad.

Las interrelaciones que se generan alrededor de este proyecto del ser humano entre sí y con su entorno tienen una incidencia en los estudiantes al establecer relaciones cooperativas y de trabajo en grupo por medio del juego cooperativo, que es la estrategia pedagógica que posibilita la integración de las problemáticas en la práctica educativa. De manera que la comunicación, la interacción y las acciones motrices potencian la expresión del ser y posibilitan la transmisión de sentimientos y emociones

que hacen que los estudiantes reconozcan las diferencias de actuar, sentir y pensar del otro.

Cabe concluir que se busca incidir en la población con aprendizajes que sean significativos y aplicables a la cotidianidad con el objetivo de contribuir a la formación de sujetos más conscientes sobre las problemáticas sociales y ambientales a las que estamos sumergidos en este momento. De esta manera contribuir al mejoramiento de las relaciones que se dan en la sociedad y a un desarrollo socio-afectivo del individuo.

JUSTIFICACIÓN

El ser humano es una construcción social que ha cambiado a lo largo de la historia al igual que las relaciones de este con los otros y con el entorno. El estilo de vida de la modernidad a cambiado, a tal punto que ha gestado a un ser individualizado con poca comunicación presencial y que ha optado por relacionarse mediante las nuevas tecnologías de la comunicación deteriorando en cierta medida todo tipo de interacción y afectando su desarrollo socio-afectivo.

Por lo anterior se propone desarrollar una propuesta educativa dentro de la clase de educación física, donde se desarrollan actividades dirigidas a que los estudiantes desarrollen su dimensión social por medio del juego cooperativo abordado desde la tendencia sociomotriz. Además, desarrollar un pensamiento ecológico (cuidado de si, del otro y del entorno) complementando el juego cooperativo con la utilización de material alternativo en pro de hacer una contribución al medio ambiente y al aprovechamiento de elementos que se encuentran en el entorno del estudiante.

A este propósito del proyecto se complementa con el ideal de ser humano que se pretende formar, un ser social, que sea capaz de relacionarse por medio del lenguaje con el otro; cooperativo, en tanto trabaja en equipo para alcanzar metas comunes; ecológico; en cuanto es consciente de las relaciones que se dan con sí mismo, el otro y el entorno. De esta manera, se busca el fortalecimiento del quehacer docente dentro de las dinámicas de la sociedad, considerando el gran compromiso de construir alternativas pedagógicas, humanísticas y disciplinares que le den a la educación física un rol importante con proyección social.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Lograr en el estudiante desarrollar un pensamiento ecológico por medio de los juegos cooperativos con material alternativo como estrategia dentro de la clase de educación física, otorgando a esta importancia en la formación se sujetos mas sociales.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Reconocer la importancia del cuidado de si, del otro y del entorno de los estudiantes dentro y fuera del ámbito educativo.
- Desarrollar en los estudiantes el trabajo en grupo y el trabajo cooperativo para alcanzar metas comunes y la solución de problemáticas de su entorno.
- Contribuir a que los estudiantes tengan procesos comunicativos en donde se respete el pensamiento del otro sus ideas, posturas y diferencias.

RESUMEN ANALÍTICO EDUCATIVO (RAE)

1. Información General	
Tipo de documento	Trabajo de grado.
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
Título del documento	Juegos cooperativos con material alternativo, opción de la educación física para desarrollar pensamiento ecológico.
Autor(es)	Baquero Lizarazo, Carlos Alberto; Becerra Urrego, German
Director	Lic. Juan Manuel Villanueva
Publicación	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2015. 78 p.
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional UPN
Palabras Claves	JUEGOS COOPERATIVOS; MATERIAL ALTERNATIVO; PENSAMIENTO ECOLÓGICO.

2. Descripción
Trabajo de grado que propone los juegos cooperativos con material alternativo, como medio para desarrollar un pensamiento ecológico. Como proyecto, tiene como propósito desde los enfoques humanístico, disciplinares y pedagógicos construir una alternativa desde la Educación Física a un cambio social. Esta propuesta está fundamentada en las relaciones que se dan en torno al cuidado de sí, del otro y del entorno (pensamiento ecológico) a través de los juegos cooperativos en busca de experiencias que permitan que los niños tengan aprendizajes significativos.

3. Fuentes
BERGER, K. S. (2006). <i>Psicología del desarrollo: infancia y adolescencia</i> . Madrid: Medica Panamericana.
Guattari, F. (1996). <i>Las tres ecologías</i> . Valencia: PRE-TEXTOS.
Gutierrez, H. C. (2000). <i>La evaluación como experiencia total</i> . Bogotá: Magisterio.
Martínez, F. M. (2007). <i>ReciclaJuego: cómo dar juego al material de desecho</i> . Badalona (España): Paidotribo.
MORENO, J. H., & RIBAS, J. P. (2004). <i>La praxiología motriz: fundamentos y aplicaciones</i> . Barcelona: INDE.
Omeñaca, J. V., & Cilla, R. O. (2011). <i>Juegos Cooperativos y Educación Física</i> . Bogotá:

Paidotribo.

Otero, F. L., & Burgués, P. L. (2003). *Introducción a la praxiología motriz*. Barcelona : Paidotribo.

Posner, G. J. (1998). *Análisis del currículo*. Bogotá: McGraw-Hill Interamericana.

REYES-NAVIA, R. M. (1996). *EL JUEGO. PROCESOS DE DESARROLLO Y SOCIALIZACIÓN*. Bogotá: Magisterio.

Samper, J. D. (2006). *Los modelos pedagógicos*. Bogotá: Magisterio.

4. Contenidos

Contextualización.

Dentro de esta propuesta educativa es de gran importancia el rol del docente de educación física en el proceso de formación de sujetos, el desarrollo de relaciones sociales, el trabajo cooperativo, y la comunicación (dimensión social) del ser humano, parte fundamental de la educación de los mismos. De allí que, tras realizar procesos de observación, intervenciones educativas en espacios formales donde la educación física interviene, fue posible dar cuenta de una problemática en este campo y es la poca conciencia ecológica (cuidado de si, del otro y del entorno) que se tiene.

Teniendo en cuenta esta problemática y con el deseo de contribuir se generan nuevas alternativas de pensar y realizar la educación física, los elementos que se proponen desde este proyecto para dicho propósito es utilizar el juego cooperativo con material alternativo como estrategia pedagógica que permite influir en el desarrollo global de los estudiantes para generar un pensamiento ecológico.

Perspectiva educativa.

Ya aclarada la problemática y el propósito del cual surge el Proyecto Curricular Particular, se hace necesario fundamentarlo desde bases teóricas; que permitan tener claridad y coherencia frente a conceptos y dar a la práctica educativa un peso académico, sin dejar de lado el eje fundamental que tiene el programa de Educación Física; por este motivo se encontrara en este proyecto los enfoques trabajados a lo largo de la carrera, como lo son; enfoque pedagógico, enfoque disciplinar y enfoque humanístico. Cada uno de ellos contribuye a la formulación y sustentación del proyecto ya que dan peso teórico necesario para una posible solución a dicha problemática.

Implementación.

La práctica pedagógica se llevó a cabo con los estudiantes de segundo grado (2do) con edades entre los 7 a 8 años del Colegio Kapeirot ubicado en la Calle 8 Sur No. 38 B – 05 barrio Ciudad Montes, jornada única, con población mixta (Masculino - Femenino).

La implementación se llevó a cabo con contenidos propios de la sociomotricidad como el juego, la comunicación y el trabajo en grupo con dos ejes transversales que atraviesan el

proyecto en todo momento como el juego cooperativo y el pensamiento ecológico y los cuales se desarrollaron durante nueve secciones de clase.

5. Metodología

Las estrategias metodológicas utilizadas en el proyecto se dan siguiendo el modelo pedagógico, por ende estas son de tipo interestructurantes y dialogantes. En este sentido el papel de los actores que intervienen en el acto educativo (estudiante, docente y conocimiento) tienen un rol activo, esta interacción produce un círculo rotativo de enriquecimiento personal y colectivo, ya que en este punto el educador aprende de sus educandos como el educando aprende del educador, generando con esto un flujo del conocimiento que aporte a la resolución de problemas.

En este orden de ideas el educador está sumergido en un proceso como mediador, guía, acompañante y facilitador del estudiante favoreciendo el desarrollo del mismo a nivel cognitivo y socioafectivo planeando, organizando y seleccionando los propósitos y contenidos que se adapten a la edad del estudiante utilizando la cooperación, la discusión y la reflexión como principal fuente de enriquecedora de conocimientos.

6. Conclusiones

El hombre es un ser eminentemente social. De allí la importancia de vincular el juego con los procesos de socialización y desarrollo del ser humano. Esta actividad lúdica permite generar nuevas posibilidades de relación del niño con los otros y con el entorno o la sociedad en la que le toca vivir. En el escenario de los juegos cooperativos que enmarcan este proyecto, se tiene la posibilidad de ensayar soluciones y enfrentar situaciones que se presentan en la cotidianidad con el fin de enriquecer los procesos de socialización e interacción de los participantes.

En este sentido se elabora una propuesta educativa que permite por medio de la Educación Física generar espacios o encuentros donde el ser humano se relacione, se comunique y potencie el pensamiento ecológico (cuidado de sí, del otro y del entorno) elementos importantes para la formación de un ser más social.

Es importante resaltar como conclusiones que:

- El juego cooperativo demanda colaboración con miembros del grupo para alcanzar un objetivo común, exige coordinación de esfuerzos, diálogo, comunicación y trabajo en equipo.
- La educación física es una práctica que permite el desarrollo del niño, además de intervenir en las conductas motrices y la personalidad de los mismos.
- El papel del maestro es ser un guía, un facilitador un acompañante del estudiante, donde el diálogo media las relaciones que se dan entre estos dos y el conocimiento. Su función esencial es la de favorecer el desarrollo del estudiante y

no la transmisión de conocimiento sin sentido.

Elaborado por:	Carlos Alberto Baquero Lizarazo. German Becerra Urrego.
Revisado por:	Lic. Juan Manuel Villanueva.

Fecha de elaboración del Resumen:	04	06	2015
--	----	----	------

Tabla de contenido

Dedicatoria.....	III
Agradecimientos.....	IV
Introducción.....	V
Justificación.....	XI
Objetivos.....	XIII
Resumen analítico educativo (RAE).....	IX
1. CONTEXTUALIZACIÓN	16
1.1. ¿De dónde surge el proyecto?	16
1.2. Problemática	16
1.2.1. Oportunidad.....	17
1.3. Estado del arte	18
1.4. Marco legal.....	19
1.4.1. Internacional	19
1.4.2. Nacional.....	21
1.5. Marco Conceptual	22
1.5.1. Juegos Cooperativos	22
1.5.2. Material Alternativo	23
1.5.3. Pensamiento ecológico.....	24
2. PERSPECTIVA EDUCATIVA	26
2.1. Enfoque humanístico.....	26
2.1.1. Ideal de ser humano	26
2.1.2. Teoría de desarrollo humano. Teoría Sociocultural.....	27
2.1.3. Ideal de sociedad.....	29
2.1.4. Concepto de cultura.....	30
2.2. Enfoque Disciplinar	31
2.2.1. Concepto de Educación.....	31
2.2.2. Concepto de Educación Física	33

2.2.3.	Tendencia de la Educación Física. Sociomotriz	34
2.3.	Enfoque Pedagógico.	37
2.3.1.	Modelo Pedagógico Dialogante.	37
2.3.2.	¿Cómo evaluar?	39
2.3.3.	Teoría curricular.....	40
2.3.4.	Modelo didáctico Alternativo. Investigación en la escuela.....	43
3.	DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN.....	44
3.1.	MACROCONTEXTO.....	44
3.1.1.	Información general.	44
3.1.2.	Filosofía	45
3.1.3.	Misión	45
3.1.4.	Visión.....	45
3.1.5.	Política de Calidad.....	46
3.2.	MICROCONTEXTO	46
3.2.1.	Caracterización de la población	46
3.2.2.	PROPOSITO	47
3.2.3.	Macro diseño	48
3.3.	Contenidos.....	49
3.4.	Formatos.....	52
3.4.1.	Formatos de clase y evaluación.....	52
4.	EJECUCIÓN.....	54
○	PLAN DE CLASE 1	54
○	PLAN DE CLASE 2	56
○	PLAN DE CLASE 3	58
○	PLAN DE CLASE 4	60
○	PLAN DE CLASE 5	62
○	PLAN DE CLASE 6	64
○	PLAN DE CLASE 7	66
○	PLAN DE CLASE 8	68
5.	ANÁLISIS DE EXPERIENCIA.....	70
5.1.	Aprendizajes como docentes	70

6. CONCLUSIONES	71
6.1. REFERENCIAS	72
7. BIBLIOGRAFÍA.....	72
8. ANEXOS.....	73
8.1. Registro fotográfico	73
8.2. Diario de campo	76
8.3. Evaluación diagnóstica.....	77
8.4. Evaluación docente	78

TABLA DE GRÁFICOS

• Grafico 1. Ideal de ser humano.	25
• Grafico 2. Relaciones Modelo Dialogante.	36

1. CONTEXTUALIZACIÓN

1.1. ¿De dónde surge el proyecto?

Este proyecto surge de experiencias propias en el campo educativo formal mediante observaciones e intervenciones durante nuestro proceso de formación en la Universidad Pedagógica Nacional sede Bogotá, y es a partir de dos momentos fundamentales: primero, se evidencio una problemática que se presenta en la escuela que es la falta de material para la realización de prácticas educativas en la clase de Educación Física, a esto se le suma la falta de propuestas alternativas en el área. Una de estas propuestas puede ser la creación de material alternativo con elementos de desecho para suplir el déficit de implementos, ya que las necesidades de los estudiantes así lo requieren para su formación; segundo, la poca conciencia ecológica que desde Guattari responde al cuidado de si, del otro y del entorno que se tiene en la escuela ya que se noto una falta de comunicación, de dialogo y de trabajo en equipo. Es en este sentido con la identificación de la problemática y las experiencias personales surge este proyecto que pretende incidir en cierta manera la población donde se realizara la intervención.

1.2. Problemática

Como es sabido en las instituciones educativas, específicamente en la clase de educación física se presentan dificultades en cuanto a la falta de material para

desarrollar de forma adecuada prácticas educativas que contribuyan al desarrollo social, cognitivo y motor de los estudiantes.

Esta problemática no solo radica en la falta de material para la realización de la práctica educativa, a esto se le suma la falta de iniciativas por desarrollar nuevas alternativas como las que brinda el juego cooperativo con material alternativo, ya que este nos ofrece un sin número de posibilidades de interactuar de forma colectiva en la creación de material para utilizarlo en las prácticas de la educación física.

Consideramos que por medio de la conciencia ecológica que se desea desarrollar desde el proyecto, aportara significativamente a mejorar las relaciones que se dan al interior de la escuela y fuera de ella, ya que al realizar actividades grupales para transformar elementos de desecho en material didáctico le aportamos al estudiante experiencias que lo lleven a reflexionar sobre el cuidado del entorno (medio ambiente natural y social), del otro y de sí mismo.

1.2.1. Oportunidad

Ahora bien, este proyecto ve esta problemática como una oportunidad en la cual se puede incidir por medio de nuevas alternativas de pensar y realizar la educación física. Se hace necesario que los nuevos educadores físicos generen nuevas propuestas que aporten al desarrollo social, cognitivo y motriz del estudiante y que al mismo tiempo los conecte con el ambiente de tal manera que se genere una conciencia ecológica que inspire nuevas maneras de relacionarse y ser, en todos los aspectos de la vida cotidiana.

De lo anterior planteamos una alternativa diferente que permite influir en el desarrollo global de los estudiantes, esta es el juego cooperativo, con la que se buscan nuevas metodologías motivadoras, creativas, integradoras y de participación que afecten al estudiante dentro y fuera de la institución en su tiempo libre.

1.3. Estado del arte

Al revisar la respectiva recopilación de la información referente a las temáticas que se abordan dentro del proyecto y que están dentro del campo educativo de la educación física; sin duda alguna dicha revisión permitió darle un sentido claro y plantear los objetivos que moverían el Proyecto Curricular Particular (PCP). Es en este sentido, que los aportes de esta revisión teórica a las temáticas del proyecto fueron claves para la construcción y el enriquecimiento de nuestro saber docente al identificar una problemática e incidir en una población, sus necesidades e intereses.

La búsqueda inicial que abarco este proyecto fueron los trabajos realizados en la Universidad Pedagógica Nacional por estudiantes egresados mediante su PCP. Un proyecto que fue analizado y tenido en cuenta dentro del programa de educación física en el año 2014 por los Licenciados Muñoz Pinto, Henrique; Parra Galeano, Yojhan; Pulido Carvajal, Sebastián que elaboraron el proyecto con título “*Juegos de conjunto con instrumentos alternativos, medio para el desarrollo sociomotriz*”, (Propósito: *Utilizando los juegos de conjunto con instrumentos alternativos se pretende aportar a la formación de un hombre social (consiente del contexto, que trabaje en equipo), con un desarrollo sociomotriz amplio (con habilidades motrices específicas-especializadas,*

comunicativas e interpersonales), que se proyecten en un ser humano con fortalezas axiológicas (respeto, tolerancia, altruismo), proyecto que ayudo a aclarar el propósito de nuestro proyecto y nos acerco a como por medio de los juegos cooperativos fortalecemos las relaciones sociales.

1.4. Marco legal

1.4.1. Internacional

Como la carta Internacional en su 20.a reunión París, 24 de octubre - 28 de noviembre de 1978, la Educación Física y el Deporte de la UNESCO la educación física comprende un papel fundamental en el desarrollo de los ciudadanos, Afirmando que la educación física y el deporte deben reforzar su acción formativa y favorecer los valores humanos fundamentales que sirven de base al pleno desarrollo de los pueblos.

A partir de la carta internacional la educación física cumple con un papel fundamental, por este motivo se hace necesaria la formulación de artículos que proclamen la importancia que esta tiene en el desarrollo de las personas integrantes de una sociedad. En su artículo primero estipula en el numeral 1.1. Todo ser humano tiene el derecho fundamental de acceder a la educación física y al deporte, que son indispensables para el pleno desarrollo de su personalidad. El derecho a desarrollar las facultades físicas, intelectuales y morales por medio de la educación física y el deporte deberá garantizarse tanto dentro del marco del sistema educativo como en el de los demás aspectos de la vida social.

Así mismo en el artículo segundo expone en el numeral 2.1. La educación física y el deporte, dimensiones esenciales de la educación y de la cultura, deben desarrollar las aptitudes, la voluntad y el dominio de sí mismo de cada ser humano y favorecer su plena integración en la sociedad. Se ha de asegurar la continuidad de la actividad física y de la práctica deportiva durante toda la vida, por medio de una educación global, permanente y democratizada. Ya en su tercer artículo propone en su numeral 3.1. Los programas de educación física y deporte han de concebirse en función de las necesidades y las características personales de los participantes, así como de las condiciones institucionales, culturales, socioeconómicas y climáticas de cada país. Estos programas han de dar prioridad a las necesidades de los grupos desfavorecidos de la sociedad.

Se observa por medio de la carta internacional de la UNESCO, como la educación física tiene una gran relevancia en el desarrollo de los seres humanos y por este motivo se debe generar un trabajo; partiendo que para ello se requiere reflexionar la situación específica de la población a la cual se realiza la intervención con el propósito de sacar el mayor provecho posible, por medio de la educación física.

La carta internacional deja ver en un postulado la importancia de la educación física en entornos naturales en el que dice, Considerando que integrar la educación física y el deporte en el medio natural equivale a su enriquecimiento, inspira el respeto hacia los recursos del planeta y despierta el deseo de conservarlos y utilizarlos para el mayor provecho de la humanidad entera.

Esto permite al proyecto adentrarse en la preocupación internacional en lo referido, como la educación puede contribuir a la situación actual del medio ambiente, por este motivo y por la preocupación internacional se dan encuentros que tienen como propósito identificar el papel de la educación; y es por esto que se aborda lo que se conoce como educación ambiental.

Este tema empieza a tomar importancia, en 1977 en la conferencia Intergubernamental de educación ambiental en Tbilisi, en la unión soviética se examinaron los principales problemas ambientales y se determinó el papel que podía tener la educación a la hora de dar soluciones. En el cual se deja ver un concepto de lo que es la educación ambiental “proceso a través del cual se aclaran los conceptos sobre los procesos que suceden en el entramado de la naturaleza, se facilitan la comprensión y valoración del impacto de las relaciones entre el hombre, su cultura y los procesos naturales y sobre todo se alienta un cambio de valores, actitudes y hábitos que permitan la elaboración de un código de conducta con respecto a las cuestiones relacionadas con el medio ambiente”.

1.4.2. Nacional

Partiendo de la temática del proyecto y para tener bases legales para su implementación, se considera pertinente el nombramiento de elementos legislativos como lo son artículos de la constitución política de Colombia.

Teniendo en cuenta lo que dice el artículo 10. Entiéndase por educación física la disciplina científica, cuyo objeto de estudio es la expresión corporal del hombre y la

incidencia del movimiento en el desarrollo integral y en el mejoramiento de la salud y calidad de vida de los individuos con sujeción, a lo dispuesto en la Ley 115 de 1994.

Se puede identificar la importancia que posee la educación física en el ámbito nacional considerándola como un eje fundamental para el desarrollo del ser humano. Es por este motivo que la educación física debe potenciar todos los aspectos que le sea posible en busca de un desarrollo íntegro, para eso y conforme a lo que pretende el PCP; la educación física debe propiciar espacios que permitan generar un pensamiento ecológico a partir de lo que está estipulado en el literal c) del artículo 14 ídem, dice, todos los establecimientos oficiales o privados que ofrezcan educación formal es obligatorio en los niveles de la educación preescolar, básica y media, impartir enseñanza sobre protección del ambiente, la ecología y la preservación de los recursos naturales.

1.5. Marco Conceptual

1.5.1. Juegos Cooperativos

Frente a esto, Parlebas realiza una clasificación de los juegos que se presentan en la educación física y de los cuales se apoya para la ejecución de sus contenidos. Estos juegos los clasifica en: juego individual, juegos de cooperación y juegos antagónicos. En base a lo anterior este proyecto toma los juegos cooperativos ya que posee unas particularidades que están relacionadas con la comunicación motriz, colaboración, la

coordinación de labores, crear respuestas originales respetando las opiniones o decisiones de los demás.

Según Omeñaca y Ruiz (2013), definen el juego cooperativo como “actividades lúdicas que demandan de los jugadores una forma de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin común”. De acuerdo con este planteamiento que vincula colaboración y comunicación es que este proyecto acude a los juegos cooperativos como posibilitadores de expresión y de aprendizaje por su característica alegre, placentera y libre, permitiendo de esta manera como lo menciona Parlebas (1988) adaptar conductas motrices (acción motriz personal) en la búsqueda de soluciones que den respuestas a situaciones-problema planteadas por el juego.

1.5.2. Material Alternativo

El uso de materiales alternativos para Martin Francesc (2007) es una práctica que no es nueva debido a que en la antigüedad las personas utilizaban elementos agrícolas o del trabajo como elementos lúdicos con los cuales podían jugar y divertirse, aunque no habían sido diseñados para tal finalidad.

Martin (2007) resalta que en un tiempo no muy lejano, nuestros padres, abuelos o incluso algunos de nosotros utilizo elementos de la vida cotidiana para fabricar elementos para jugar. Los recursos económicos de esa época no impedían que las familias jugaran. Cualquier elemento del entorno que pudiese ser de utilidad para jugar con los amigos era considerado y transformado gracias a la imaginación y la creatividad de los niños de la época.

En este sentido el material alternativo son elementos del entorno que los estudiantes pueden transformar por medio de la cooperación y el trabajo en equipo para dar juego a la imaginación y a la creatividad “en una sociedad donde todo es inmediato y donde todo parece estar inventado” Martin (2007).

La idea principal para que este proyecto tome los elementos alternativos como eje fundamental es que considera que por medio de la fabricación del material, los niños y niñas en la elaboración del material comprendan que en ocasiones consumimos y consumimos desmedidamente y ese es el mayor problema que le atañe a la sociedad. El asunto principal del proyecto es generar un pensamiento ecológico donde los niños y niñas sean más conscientes en el mundo en el que vivimos y sobre las relaciones naturales y sociales de ser en grupo.

1.5.3. Pensamiento ecológico

Sin duda alguna la ecología hace parte de nuestras vidas y es de gran importancia para el desarrollo humano. En la escuela se habla de la importancia del cuidado del medio ambiente y las practicas amigables con este, pero se descuidan elementos importantes como lo es la responsabilidad en cuanto a los procesos de producción, distribución y de consumo desmedido de la sociedad.

En la escuela se habla de la importancia de reciclar los diferentes materiales de desecho, la importancia de no arrojar papeles a piso, pero ¿Con esto bastaría? Estos aprendizajes son muy importantes y fundamentales, pero no son suficientes para generar un cambio en esta sociedad consumista.

Es necesario que los niños y niñas comprendan que las cosas que hacemos y dejamos de hacer en un ambiente natural y social tienen consecuencias. Es en este sentido que se pretende abordar un pensamiento ecológico que desde Guattari (1990) responde a un cuidado de sí, del otro y del entorno que rodea al sujeto, que lo denomina: Las tres ecologías.

La primera ecología hace referencia al “sí mismo” o “ecología mental” que da cuenta de la relación del individuo con su cuerpo desde su individualidad y su posición frente al mundo y a los otros. Es entendida como la conciencia del niño o la niña sobre su cuerpo y como construye su ser, su personalidad.

La segunda ecología hace referencia a “lo colectivo” o “ecología social” que da cuenta de las relaciones sociales que los niños y niñas establecen con los otros. En esta segunda mirada se tiene en cuenta las relaciones grupales como las individuales, sin embargo el mayor interés de este proyecto es potenciar lo colectivo desde los juegos cooperativos como posibilitadores de una reconstrucción social.

Por último, la tercera ecología hace referencia al “entorno” o “ecología ambiental” que da cuenta de la necesidad de que haya una relación con los espacios que habitamos como lo es la escuela, la casa, el barrio, el parque entre otros, pero, es aquí donde el sujeto comprende la importancia de relacionarse de una manera equilibrada, es decir, consciente de que una acción afecta a los otros, al medio y a sí mismo.

En este orden de ideas el PCP le apunta a un ideal de ser humano que pueda desarrollar un pensamiento ecológico desde esta mirada de Guattari, donde por medio del uso de material alternativo y el juego cooperativo aportar a la formación humana en el sentido que los niños y niñas cambien su forma de “ser, hacer y estar en el mundo” y así lograr una transformación social.

Paralelamente, desde la intencionalidad pedagógica se pretende que por medio de las practicas en la educación física y a través del juego cooperativo los niños y niñas entiendan que ese “consumo desmedido” atenta contra la ecología en sus tres dimensiones: consumimos comida poco saludable, consumimos ruido, consumimos malas actitudes, malas relaciones y es en este sentido que degradamos el medio natural y social en el que vivimos. Con todo esto es posible impactar positivamente en la escuela, en la clase de educación física y en otros contextos.

2. PERSPECTIVA EDUCATIVA

2.1. Enfoque humanístico

2.1.1. Ideal de ser humano

Para Zubiría lo primero que debe hacer un educador antes de su práctica educativa es necesario plantearse un ideal de ser humano que se quiere formar. Partiendo de la premisa de Zubiría y la intención del proyecto desde la teoría sociocultural de desarrollo humano, se pretende aportar a la educación de un ser humano social, con un pensamiento ecológico.

Un ser humano social en cuanto es capaz de relacionarse con el otro utilizando el lenguaje verbal y corporal para expresar sentimientos, ideas y formas de ser y estar en el mundo respetando al otro y en una actitud de escucha y crítica responsable. Que tenga buenas relaciones con los demás, que pueda trabajar en equipo para conseguir metas y propósitos comunes.

Finalmente se pretende un ser humano con pensamiento ecológico que tenga un cambio de actitud en las formas de ser, hacer y estar en el mundo, es decir, que el sujeto este en la capacidad de entender que somos parte de un conjunto de relaciones en donde las cosas que hacemos a lo largo de la vida tienen consecuencias para todos los seres y formas de vida en el planeta.

Contribuir a que los estudiantes tengan procesos comunicativos en donde se respete el pensamiento del otro sus ideas, posturas y diferencias.

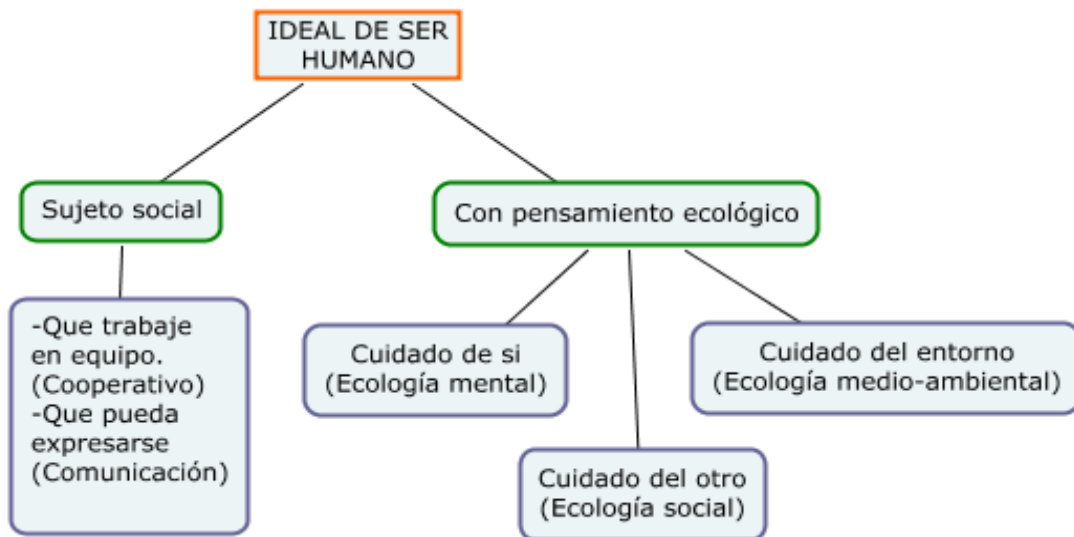


Grafico 1. Ideal de ser humano. Carlos A. Baquero L.; German Becerra. 2015

2.1.2. Teoría de desarrollo humano. Teoría Sociocultural.

De acuerdo con la intención del proyecto, la teoría de desarrollo humano es el fundamento teórico que cimienta los propósitos del mismo, al tiempo que ayuda a la construcción del ser humano que se desea formar. Es por eso que desde la dimensión humana que se privilegiara en el proyecto que es la social, se eligió la teoría de desarrollo humano de Lev Vygotsky.

Se toma la teoría en cuanto a que es necesario conjugar cómo un ser biológico se construye en un ser social y cultural. Con esto se está indicando que el desarrollo de la persona se produce bajo la búsqueda de perfeccionamiento de potencialidades con acciones y reacciones en torno los otros y al entorno en el que se desenvuelve la persona. En este campo la persona se encarga de su propio desarrollo, pero, este autodesarrollo solo es posible en la interacción con las otras personas.

Desde esta perspectiva la persona responde desde su responsabilidad y en relación al proyecto del cuidado de si del otro y del entorno, ya que podemos afirmar que la teoría posee algunas características que lo permiten como: 1. Que es un proceso que implica llegar a ser más debido a su acción social; 2. Es un proceso que integra diferentes elementos del ser humano y los considera como un todo; 3. Es un proceso que adapta el sentido histórico del individuo y el tiempo en el que se desarrolla para potencializar su capacidad de cambio que es lo que se propone el proyecto.

En este orden de ideas, para que exista un desarrollo humano la sociedad debe estar presente en todo momento que ya no es posible según Vygotsky concebir un desarrollo humano sin que la sociedad esté presente y cree las condiciones que garanticen un bienestar cultural. Para que este desarrollo tenga un contenido socio-cultural real, se requiere conjugar costumbres, hábitos, comportamientos y pensamientos que transformen y generen cambios a nivel social.

2.1.3. Ideal de sociedad

La sociedad es más que un simple conjunto de personas que se relacionan en la cotidianidad, la sociedad “está vinculada por una conciencia de pertinencia mutua, por un sentido de interdependencia social y económica y por los sentimientos de especie y la comunidad de intereses” (Adamson, 1973, p.30), es en este sentido que la sociedad persigue unos intereses culturales según las necesidades que cada una establezca para su continuidad.

“La sociedad actual está afectada por un gran número de fuerzas confluyentes, incluidas las políticas, sociales, económicas, ecológicas y espirituales” (Barrow, H. M., & Brown, J. P., 1992, p6). Es en este punto donde la educación interviene y trata directa o indirectamente con creencias y prácticas constituidas, maneras de ver, sentir y actuar en el mundo. La escuela produce un tipo de ser humano que se adapta al tipo de sociedad en la cual vive.

Entonces, se pretende un modelo de sociedad que esté de acuerdo con las intenciones del proyecto, que sea por medio de la educación una forma en que el estudiante pueda socializar y obtener unos principios cooperativos, de diálogo y de trabajo en grupo. En consecuencia, la educación, tanto formal como informal, se enfrenta a la tarea de transmitir conocimiento e incidir en la conducta del estudiante, pero, no es solo la transmisión de conocimiento sino buscar el desarrollo del niño, llevando ese conocimiento a su aplicación en la vida.

Este desarrollo debe ser entendido según Vygotsky como un proceso de interacción social que posibilite al niño integrar sus formas de pensar y de comportarse en la sociedad, donde el lenguaje es la herramienta por el cual él se expresa, aprende y

conoce de sí mismo, del otro y del entorno. En este sentido ha de considerarse la sociedad como un hecho social cambiante según las exigencias de la cultura, pero, que al mismo tiempo responda a las necesidades, intereses, problemáticas y posibilidades del niño.

2.1.4. Concepto de cultura

El concepto de cultura es muy importante dentro del contexto educativo, ya que es por medio de la educación que se transmiten conductas, creencias y valores que caracterizan a la sociedad. La cultura es, un comportamiento que se adquiere y es inherente al ser humano al tiempo que nos diferencia de los animales.

La cultura se ha mantenido socialmente ya que en la antigüedad proporciono por ejemplo métodos para cazar y pescar, formas de encender fuego y hacer herramientas, defenderse, satisfacer necesidades y sobre todo relacionarse con los otros miembros de la sociedad. Sin embargo, la cultura trasciende al ser humano debido a que existía antes que el sujeto naciera y sigue existiendo después de su muerte.

De allí que cultura es:

Es ese todo complejo que incluye el conocimiento, las creencias, el arte, la moral, el derecho, la costumbre y cualesquiera otros hábitos y capacidades adquiridos por el hombre como miembro de la sociedad (Tylor, citado por Phillip Conrad, 2002, p. 21).

Desde luego que, la cultura es aprendida y compartida como lo diría Durkheim (1979) de una generación adulta a una generación joven y es desde este aprendizaje que la gente recuerda ideas, significados, símbolos, tradiciones entre otros que a su vez moldean el actuar de la -"naturaleza humana" de muchas formas, las personas tienen que comer, pero la cultura nos enseña qué, cuándo y cómo-(Phillip, 2002).

Al respecto conviene decir que, desde el proyecto las intenciones están encaminadas a incidir en las personas de manera que esté presente el respeto, la responsabilidad, la socialización, el trabajo en grupo y donde se potencie el pensamiento ecológico y de posibilidad a la reconstrucción de las relaciones humanas y la forma en que nos relacionamos con los entornos, lugares y territorios del diario vivir.

2.2. Enfoque Disciplinar

2.2.1. Concepto de Educación

Paulo Freire en su libro *Pedagogía del oprimido* propone una educación problematizadora, la cual está en completa oposición a la educación bancaria que es entendida como la trasmisión de conocimiento de un educador a un educando, visto el educando con un recipiente que cumple la labor de memorizar contenidos transmitidos por el educador sin derecho a opinar u objetar; en esta educación no puede haber conocimiento por que los educandos no son llamados a conocer, sino a memorizar.

Es aquí donde la propuesta de Freire adquiere un sentido importante a la hora de reconocer las relaciones que se dan en el acto educativo, partiendo de que ya no se habla de educador del educando y del educando del educador; sino que se representa en educador-educando con educando-educador. De este modo el educador ya no es el que educa sino aquel que, en tanto educa, es educado a través del dialogo constante con el educando; quien también al ser educado educa. Y es así como ambos se transforman en sujetos del proceso en que crecen juntos y en donde ya no predomina

uno sobre el otro, al contrario los dos cumplen un papel fundamental en dicho proceso de formación de conocimiento.

Ahora en este punto, ya nadie educa a nadie, así como nadie se educa así mismo, es por esto que los individuos se educan en comunidad y con estrecha relación con el mundo mediador de espacios y problemas. En la práctica problematizadora el elemento principal y por ello nunca debe faltar es el dialogo entre educador-educando, con esto se pretende la formación de un educando-educador investigadores críticos de la educación, el mundo y sus problemáticas.

En la educación problematizadora el educador juega un papel de problematizador, dado que conjuntamente proporciona con los educandos condiciones para que se dé la superación del conocimiento. Es por esto que entre más problematizan los educandos partiendo de que son seres en el mundo y con el mundo, esto les permitirá sentirse mayormente desafiados; tanto más desafiados cuanto más obligados se ven a responder al desafío; a través de esto se van provocando nuevas comprensiones que van surgiendo en el proceso, consintiendo un reconocimiento que comprometa al educador-educando con los procesos del mundo que habitan.

Llegando a la relación con la propuesta PCP, en la medida en que las personas van aumentando su campo de percepción, reflexionando simultáneamente sobre si y sobre el mundo, Esto permite dirigir la mirada a percibidos que no se destacaban y generar un reflexión sobre ellos. Entonces lo que antes no era percibido; ahora destaca y asume un carácter de problema. La educación problematizadora se hace, así, un esfuerzo

permanente a través del cual los hombres van percibiendo críticamente, como están siendo en el mundo; en el que y con el que están.

2.2.2. Concepto de Educación Física

El termino educación física “se manifiesta como expresión de una actividad pedagógica que incide de forma total en la educación del ser” (Francisco Lagardera Otero, 1992, pg.58). Entendida como el medio por el cual el educador logra servir de guía en los procesos de conocimiento del cuerpo, entendiendo que el este, está en constante movimiento, tanto que expresa y comunica por medio de las manifestaciones motrices, que permiten la educabilidad del sujeto, esto dará como resultado la obtención de experiencias significativas, que están enmarcadas dentro del PCP como las experiencias adquiridas por medio del juego intencionado y en este caso particular la “ecología”, que servirá como pretexto para que la E.F tome un papel importante en la educación del sujeto. Según Lagardera Otero “tanto J.M Cajigal como J. Le Boulch supieron apreciar la ingente potencialidad educativa de la educación física, vislumbraron que a partir de las experiencias fundamentalmente motrices el ser humano podía ser construido de una forma optimizante, con un mayor y más trascendente arco de acción educativa”.

Esta concepción de educación física nos permitirá potenciar la práctica educativa de nuestro proyecto ya que hace hincapié que en la obtención de hábitos es donde el sujeto se forma y se constituye a partir de nuevas experiencias y es aquí donde nuestro proyecto tiene relevancia ya que pretendemos generar por medio del juego y

recicla juego espacios que les permitan a los sujetos vivencias nuevas que luego puedan llegar a convertirse en experiencias significativas individuales y colectivas.

2.2.3. Tendencia de la Educación Física. Sociomotriz

La sociomotricidad tiene sus orígenes a finales del siglo XX, su principal representante es Parlebas, remitiéndose a la dimensión motriz de la conducta humana y concibe a la educación física como la pedagogía de las conductas motrices. Es importante resaltar que la sociomotricidad convoca las características de las prácticas que corresponden a las **situaciones sociomotrices**. El atributo principal de estas situaciones es la presencia de una **interacción y comunicación motriz**, que se encuentran en estrecha relación de una acción motriz definida por P. Parlebas (2001:41) como *“el proceso de realización de las conductas motrices de uno o varios sujetos que actúan en una situación motriz determinada”*.

Como se mencionaba en el inicio las situaciones motrices tienen unas características que están en relación con la acción motriz. La primera de estas es la interacción, observa la relación entre los participantes, teniendo presente que estas se realicen con otra persona o de una manera colectiva. La segunda es la comunicación motriz que se presenta como las acciones motrices que se realizan en cooperación con el otro.

Cabe señalar que el eje central de la sociomotricidad es la relación que crea la persona que realiza al acto motor con los demás interventores del proceso, conviene distinguir que en la situación motriz se presentan unos elementos que caracterizan la acción motriz: la comunicación motriz (asociaciones motrices que se realizan en cooperación

con el otro), la contra comunicación motriz (son acciones que se realizan en oposición contra otros) y la comunicación y contra comunicación motriz (son aquellas que se realizan tanto en cooperación como en oposición).

Es oportuno ahora hablar del por qué la sociomotricidad y su aporte al proyecto, el por qué se puede referenciar su contribución a la educación física por el aporte de un objeto de estudio que contempla, como las conductas motrices están situadas en todas las practicas, y es por esto que es un elemento importante en el PCP, ya que se puede trabajar en cualquier sesión de educación física. Esto lleva a los elementos que aporta la sociomotricidad, tales elementos son el trabajo cooperativo por medio del juego; que vendría a convertirse todo esto en juegos colectivos como lo plantea Parlebas.

Retomando lo anterior Parlebas plantea que para la enseñanza de la educación física debe estar presente fundamentalmente el juego; y dichos juegos se pueden realizar de manera individual, juegos cooperativos, juegos antagónicos y los juegos que se realizan en un medio inestable, sea de manera individual o colectiva. Los juegos que se realizan de manera individual (desencadenan conductas motrices asociadas a la constancia, el auto-esfuerzo y el sacrificio). Los juegos antagónicos (toma de decisiones, anticipación, descodificar los mensajes de los demás y llevar a cabo estrategias motrices. Los juegos que se realizan en un medio inestable (favorece conductas motrices adaptativas asociadas con la toma de decisiones, eficacia inteligente y anticipación). Por último se toma los juegos cooperativos por su aplicabilidad en el PCP ya que estos juegos poseen unas características que lo hacen el más acertado para tomarlo como punto de referencia y sobre todo por su acercamiento a lo que se pretende generar en los estudiantes con el proyecto; en este orden de ideas los juegos cooperativos ofrecen un sinfín de situaciones motrices que hacen emerger conductas relacionadas con la

comunicación motriz, el pacto, el sacrificio generoso en la colaboración, tomar la iniciativa, crear respuestas originales y respetar las decisiones de los demás, y otro punto de gran importancia es que el grupo como se presenta en la vida cotidiana es autónomo para decidir de modo solidario la solución a problemas que se les presenten. Finalmente se tomara los elementos más representativos de la sociomotricidad que intervienen y poseen una gran relevancia en el proyecto, son tres elementos específicos; la interacción, la comunicación motriz y los juegos cooperativos. Estos elementos adquieren gran importancia ya que fundamentan y contribuyen a la construcción de un hombre que se desarrolle con el otro y no en su individualidad como se gesta el sujeto del mundo globalizado. Se pretende contribuir por medio de la educación física y la construcción de material alternativo con material de desecho, a gestar un tipo de hombre que posea un pensamiento ecológico; que le permita responder a las problemáticas sociales de las cuales es un actor activo.

“¿Pero necesariamente lo impuesto por la moda y la sociedad de consumo es lo mejor para la educación? En este punto de reflexión la praxiología motriz oferta a la educación física una solución mucho más amplia, una solución realmente “ecología” y global: recupera-recicla-reutiliza las relaciones praxio-motrices.” Hernández y Rodríguez (2004: 29)

2.3. Enfoque Pedagógico.

2.3.1. Modelo Pedagógico Dialogante.

El problema esencial de la educación es resolver el interrogante del tipo de ser humano que se desea formar en la sociedad. Así, las teorías pedagógicas se han enfrentado y han tenido que aportar una solución de dicho interrogante. Los modelos pedagógicos juegan un papel importante en la educación porque parten de diferentes concepciones de ser humano y el tipo de sociedad que se quiere contribuir, relacionando la teoría con la práctica.

Mucho se ha discutido acerca de los modelos pedagógicos y sobre su incidencia en la relación enseñanza-aprendizaje y las relaciones que se gestan al interior de la escuela maestro-alumno, maestro-alumno-conceptos. Frente a estas relaciones Zubiría (2006) ubica los modelos pedagógicos desde tres miradas diferentes según el ideal de ser humano y de sociedad que se quiere gestar. Los modelos heteroestructurantes por ejemplo la escuela tradicional gesta un tipo de ser humano obediente, sumiso y cumplidor, un ser humano que se vinculará al trabajo para realizar labores mecanizadas y rutinarias con poco proceso de cognición. Por el contrario, los modelos autoestructurantes por ejemplo la escuela activa y el constructivismo el alumno es el centro de atención del proceso de enseñanza-aprendizaje, el niño debe ver en la escuela un lugar para socializar y desarrollarse, la manera de entender esta escuela se dio por la defensa de la libertad y los derechos humanos, desde la mirada de este proyecto descuida un poco el conocimiento y la importancia del docente en los procesos educativos. Finalmente los modelos interestructurantes como lo es la

pedagogía dialogante que considera de gran importancia la cultura en el proceso de enseñanza-aprendizaje y que “sin maestros y sin cultura nos son posibles el pensamiento, ni el lenguaje ni el aprehendizaje” (Zubiría, 2006).

Desde la intención del proyecto, la pedagogía dialogante esta en estrecha relación con el ideal de ser humano y de sociedad ya que no se trata de transmitir conocimientos, sino formar sujetos inteligentes a nivel cognitivo, afectivo y práxico, además, que son de gran importancia el estudiante, el conocimiento y el maestro en los procesos educativos, y es esta relación la que nos permite que se dé no solo el aprendizaje de ciertos contenidos sino un desarrollo del estudiante con él, con el otro y con el entorno. El dialogo grupal, el trabajo en equipo, los juegos de conjunto son ideales para favorecer el desarrollo del sujeto.



Grafico 2. Relaciones Modelo Dialogante. Carlos A. Baquero L.; German Becerra. 2015

Es así como, el papel de maestro es de gran importancia porque es el que plantea los propósitos, los contenidos y la metodología que garantiza mayores niveles de inteligencia inter e intrapersonal (Gardner 1983). Al lado de ello, el estudiante, deberá

participar activamente, preguntar, dialogar con sus compañeros y con el docente, es decir, un estudiante más autónomo que tome decisiones referentes a su proceso.

Por supuesto que es fundamental establecer que para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes se plantearan metodologías a través del juego cooperativo utilizando material alternativo, con contenidos significativos que aporten a la formación de un sujeto consiente de sí mismo, del otro y del entorno, un sujeto “ecológico”.

2.3.2. ¿Cómo evaluar?

Desde el modelo Dialogante de Julián de Zubiría, se plantea una evaluación que tenga en cuenta el contexto, los saberes previos de los estudiantes y el “carácter intersubjetivo” de la misma ya que es de gran importancia que se de una reflexión personal y colectiva de los aprendizajes que se han generado en la práctica educativa.

Desde luego, es necesario partir de una evaluación diagnóstica que le permite al docente conocer los aprendizajes previos de los estudiantes, la edad de desarrollo y los factores personales y familiares que se constituyen en una herramienta fundamental para que el profesor plantee los propósitos de sus clases según las necesidades de los estudiantes. Teniendo en cuenta lo anterior a través de las secciones de clases también se realizara una evaluación formativa de manera continua. Esta evaluación permite llevar un seguimiento individual y grupal, además permite identificar problemas que puedan surgir a lo largo de las clases y tomar las medidas necesarias. Guiados por este

enfoque para dicha evaluación se realizara al finalizar las secciones una coevaluación que posibilitara el dialogo y la participación de los niños.

De lo anterior se elabora un formato de evaluación que consta de unas preguntas orientadoras para el cumplimiento de los propósitos que se han planteado para cada sección, el proceso y la participación de los estudiantes. Al finalizar cada clase se da un tiempo para realizar la coevaluación y la respectiva retroalimentación por parte de los docentes y alumnos.

2.3.3. Teoría curricular.

Según Posner el currículo es un plan de construcción y formación, basado en conceptos articulados y sistemáticos de la pedagogía, que pueden ejecutarse en un proceso efectivo y real llamado enseñanza. Es por esto que un currículo es el modo de emplear una teoría pedagógica al aula, donde se da la enseñanza real. Con lo anterior se es sabido los procesos que conlleva la implementación de una teoría a lo que se vive en la realidad educativa es muy complejo, por su alto nivel de complejidad; que es entendida por su pluralidad y diversidad educativa.

Por este motivo la creación específica de una teoría, que tiene como fin volverla efectiva y asegurar el desarrollo de un grupo particular de educandos de una cultura y época en particular. Basándose en que el currículo es el mediador entre la teoría y la práctica, teniendo en cuenta la diversidad y necesidad; no puede perderse de vista las condiciones específicas de la población y es por esto que se requiere la investigación

de las insuficiencias educativas primarias que poseen los estudiantes, no se explota el potencial, al incorporar teorías que no responden a la realidad social.

Cabe concluir que la meta de la formación del hombre, radica en la construcción reflexiva de todos los procesos constitutivos de la enseñanza. La relación existente entre el concepto de currículo y el PCP radica en la formación de un ser humano capaz de reflexionar acorde a los procesos, experiencias vividas y situaciones sociales; generando una construcción del pensamiento que le permitan dar soluciones a problemas que se le presenten en su diario vivir.

El currículo de reconstrucción social

El currículo de reconstrucción social está inscrito en un modelo social en el cual el alumno desarrolla sus capacidades e intereses partiendo de las necesidades sociales a las cuales se ve enfrentado. Paralelamente suministra contenidos y valores que permitan a los educandos mejorar la comunidad, partiendo de una reconstrucción del pensamiento mediante la formulación de propuestas colectivas que surgen de un proceso de reflexión entre el alumno y el maestro.

En este orden de ideas el maestro es el encargado de generar experiencias que permitan el dialogo, la crítica y la confrontación. El proyecto permite adentrar a los estudiantes en las problemáticas presentes por medio del dialogo y la acción colectiva frente al conocimiento de la realidad.

Enfoque socio-Reconstruccionista

Este enfoque privilegia las relaciones que se dan en la interacción del individuo con la sociedad. Una pretensión de este es la de transformar la educación en un proceso de socialización de la persona, permitiéndole desenvolverse de forma placentera en dicha sociedad.

Se comprende que los objetivos de este enfoque van encaminados a lograr que los alumnos conozcan su propia realidad y creen mecanismos de cooperación entre el maestro, alumno; logrando contribuciones que favorezcan a su formación. Pues bien el alumno juega un papel importante como un agente de cambio en el proceso, es por eso que se requiere del educando un pensamiento crítico, creador y comprometido con los planteamientos; ya sea de contenidos y experiencias.

Por otra parte el educador es un guía activo, crítico y facilitador del desarrollo del pensamiento crítico del alumno, para que se genere un cambio social. Esta labor tiene como propósito generar en el estudiante un cambio de pensamiento a el nivel, propositivo y reflexivo. Partiendo de unos contenidos en los cuales se favorece como elementos esenciales la incorporación de los aportes de la cultura y los aportes que realicen los educandos en base a su interés sin dejar a un lado los propuestos por el educador. Con el fin de que esto se pueda llevar a cabo la metodología trabajada es la que privilegia y sustenta los procesos de socialización; trabajo grupal y análisis de problemas.

El contexto social del cual se parte para plantear una propuesta curricular es de suma importancia, ya que permite dar una mirada a la problemática y sus posibles soluciones,

y como desde el diseño de la propuesta se realiza un abordaje de este; valorando las vivencias escolares, las cuales permiten tener un punto de referencia para iniciar.

De manera que lo único que queda por nombrar es el método de evaluación, este paso se llevara a cabo por medio de un proceso; el cual será tenido en cuenta, además incentivando la evaluación formativa; será indispensable conocer como fue el transcurrir de cada uno de los estudiantes, ese andar será evaluado por medio de una auto y mutua evaluación.

2.3.4. Modelo didáctico Alternativo. Investigación en la escuela.

Siguiendo el concepto de García Pérez Francisco F. (2000) de modelo didáctico se entiende este como: “un instrumento que facilita en análisis de la realidad escolar con vistas a su transformación” (P.1), siendo este una posibilidad que ayuda al docente a diseñar procedimientos para intervenir en una realidad educativa.

El modelo didáctico planteado para el desarrollo del proyecto, es un modelo que permite intervenir en la realidad escolar, por las líneas de la investigación. Es en este sentido donde el papel del juego cooperativo como estrategia metodológica se constituye en el eje central para el aprendizaje de los estudiantes con conocimientos que pueden llevar a la cotidianidad, a problemáticas sociales y ambientales.

Por tal motivo desde la clasificación que hace García (2000) se opta por trabajar un modelo didáctico alternativo de “investigación escolar” ya que: primero, propone el conocimiento escolar como formas de entender y actuar en el mundo con contenidos “metadisciplinarios” los cuales trabajan problemáticas sociales y ambientales; segundo, se tienen en cuenta los conocimientos e intereses previos de los estudiantes en la

construcción de un nuevo conocimiento; tercero, el papel activo del estudiante en cuanto a es el encargado de construir y reconstruir su conocimiento y el del profesor, en tanto es un guía en el proceso y realiza investigación en el aula.

En este marco el modelo didáctico dentro del proyecto favorece el proceso de enseñanza aprendizaje en tanto transforma la evaluación convirtiéndola en una herramienta que permite hacer seguimiento a la evolución del conocimiento del estudiante del profesor y el funcionamiento del proyecto.

3. DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN

3.1. MACROCONTEXTO

3.1.1. Información general.

Nombre de la institución: Colegio Kapeirot

Dirección: Calle 8 Sur No. 38B-05 Ciudad Montes

Teléfono: 2025581 - 2038793

Fax: 7274724

Celular: 3133863605

Ciudad: Bogotá – Colombia

3.1.2. Filosofía

El Colegio Kapeirot fundamenta su filosofía en el amor y el conocimiento como la máxima riqueza del ser humano, teniendo la luz de Dios como faro para coronarse con los laureles del triunfo.

3.1.3. Misión

El Colegio Kapeirot, establecimiento privado ofrece el servicio de educación pre escolar básica y media para formar personas íntegras con excelente desarrollo cognoscitivo, adecuado manejo de la tecnología y personalidad armónica estructurada en los valores y virtudes del SER y respeto por los derechos humanos; implementando los procesos propios del Modelo PENTACIDAD, creando ambientes de sana convivencia.

3.1.4. Visión

El estudiante de nuestra institución *será una persona íntegra de excelencia académica.*

Poseerá buen conocimiento del inglés como segunda lengua.

Habilidad en el manejo de la tecnología o informática.

Con capacidad para comprender, seleccionar y optar.

Creativo, con sentido estético, eficiente y competente.

Con alto sentido de respeto hacia el Supremo Creador, sus semejantes, los derechos humanos, su entorno y los principios democráticos su país.

Autónomo, responsable, con sentido de pertenencia, comprometido consigo mismo, con su familia, su institución y su comunidad. Para ello generara procesos educativos que posibiliten el desarrollo integral a través del reconocimiento de todas sus capacidades, adquisición de valores y competencias para la vida, facilitando su adecuada inserción en la educación superior y/o en el mundo del trabajo.

3.1.5. Política de Calidad

El Colegio Kapeirot teniendo en cuenta la formulación de su misión y su visión, fundamenta su política de calidad en la excelencia Académica basada en la gestión por competencias modelo Pentacidad.

Este modelo pedagógico desarrolla un proceso de trabajo ágil y eficaz en el aula, que culmina con la obtención de resultados de mejora continua en cada estudiante. Potencia el desarrollo de capacidades cognitivas, emocionales, sociales, comunicativas y de identidad.

3.2. MICROCONTEXTO

3.2.1. Caracterización de la población

El grupo con el que se llevó a cabo la implementación y ejecución de la propuesta curricular particular, se afianzo, por medio de reuniones con los directivos de la institución; con el propósito de dialogar las diferentes posibilidades que el plantel educativo nos brinda, lo cual deja como resultado; la ejecución del proyecto en el grado segundo de primaria.

Ya que tras un largo dialogo se llegó a la conclusión, que este grupo de estudiantes cumplía con la disposición y disponibilidad pertinentes para la buena ejecución del PCP. El grupo está conformado por veintidós (22) estudiantes, de los cuales hay once (11) niños y once (11) niñas.

3.2.2. PROPOSITO

El Proyecto Curricular Particular surge de experiencias propias en el campo educativo formal mediante observaciones e intervenciones durante nuestro proceso de formación en la Universidad Pedagógica Nacional sede Bogotá, y es a partir de la identificación de problemáticas sociales que se presentan con frecuencia en algunas de las instituciones educativas visitadas. Problemáticas, que permitieron identificar el proceso a seguir para un fortalecimiento, desde la educación física al pensamiento ecológico. Queriendo con esto contribuir a la formación de estudiantes, conscientes de si, del otro y de su entorno. Es aquí donde se hace relevante observar las razones por las cuales no hay un fortalecimiento desde la educación física a pensar y mejorar los tres aspectos mencionados, por este motivo nuestra propuesta está enfocada a un sujeto cooperativo, critico, responsable y creativo, a partir del trabajo con material alternativo y juegos cooperativos. Esto nos facilita como futuros licencias adquirir el rol social el cual estamos llamados a cumplir “ser agentes de cambio”.

3.2.3. Macro diseño

El macro diseño da cuenta de las ocho sesiones realizadas con los estudiantes, el cual permiten ver la estructura que rige nuestra propuesta la cual tiene un orden que posibilita una secuencia; que veremos a continuación: en un primer momento tenemos el tema general de la sesión, accediendo al segundo momento; la pregunta orientadora que tiene como propósito ser guía y permita una posterior resolución. En un tercer momento se encuentra el contenido a trabajar que parte de la temática propuesta. En un cuarto momento se encuentra el propósito, que vendría a ser la finalidad de la sesión. En un quinto momento encontramos la metodología utilizada en cada una de las sesiones, permitiendo construir el camino que permitirá llegar al cumplimiento del propósito. Y por último encontramos la evaluación que permite cualificar su participación, aportes y posterior reflexión.

Dentro del macro diseño de encuentran dos elementos que son de suma importancia ya que son los elementos transversales que están presentes en cada una de las sesiones, el primero son los juegos cooperativos y son tomados como elemento transversal porque es la herramienta didáctica que permitirá alcanzar el propósito del proyecto y del cual se desprende el segundo elemento, el pensamiento ecológico que es tomado transversalmente, porque es el propósito último del proyecto y por este motivo tiene que estar presente en todas las sesiones de clase.

3.3. Contenidos.

	Tema	Pregunta orientadora	Contenido	Propósito	metodología	Evaluación		
S E S I Ó N 1	Tema: usos materiales de desecho (M.D).	<p style="text-align: center;">¿Qué es material de desecho?</p> <p style="text-align: center;">¿Qué usos le puedo dar al material de desecho?</p>	R E C O N O C I M I E N T O	El material de desecho y sus múltiples usos en la clase de educación física.	J U E G O S C O O P E R A T I V O S	Reflexión acerca del uso que se le da al material de desecho en todos los ámbitos del diario vivir.	Para iniciar se hará la presentación de los profesores, posteriormente se presentara del proyecto curricular particular (PCP). Seguido los estudiantes tomaran la palabra de socializar sus nociones respecto al material de desecho y como se utiliza.	Se realizara teniendo en cuenta su contexto actual y su historia personal, social y familiar. A partir de su participación, y posterior reflexión se observara por medio de una evaluación formativa si tuvieron algún cambio en la noción que poseían.
S E S I Ó N 2	Tema: material alternativo (M.A)	<p style="text-align: center;">¿Puedo hacer material alternativo con material de desecho?</p> <p style="text-align: center;">¿Qué es material alternativo?</p>	H A B I L I D A D E S	El material alternativo como medio de reutilización del material de desecho.	J U E G O S C O O P E R A T I V O S	Reflexión acerca de la utilización de material de desecho, para crear material alternativo.	Por medio del dialogo se realizara un intercambio de saberes que permita abordar el concepto de material alternativo. Luego se trabajara con M.D, con el propósito de realizar M.A, para la clase de educación física. Seguido de realizar al M.A, se procede a incentivar a los estudiantes a	Reflexión y posterior autoevaluación y mutua evaluación de todos los interventores del proceso. De manera continúa dándole la importancia que requiere.

							proponer actividades relacionadas con el material realizado.	
S E S I Ó N 3	¿Qué propósito tiene el material alternativo? Tema: juego	¿Qué propósito tiene el material alternativo?	M O T R I C E S	Juego como medio para la utilización de material alternativo.	Creación de espacios que posibiliten el trabajo en equipo.	J U E G O S C O O P E R A T I V O S	El juego como elemento principal de motivación para la participación de los educandos, en la proposición por medio del dialogo mutuo y el respeto por la opinión de los demás. Las diferentes alternativas de juego con respecto al material creado.	Reflexión y posterior autoevaluación y mutua evaluación de todos los interventores del proceso. De manera continúa dándole la importancia que requiere.
S E S I Ó N 4	Tema: juego	¿Puedo jugar con el material alternativo?	M O T R I C E S	Posibilidades de juegos, con la utilización de material alternativo.	Resaltar la importancia del juego con M.A e incentivar su utilización.	J U E G O S C O O P E R A T I V O S	Con el aporte de cada uno de los interventores del proceso se facilitara la apropiación de diferentes espacios que provean el desarrollo del educando.	Reflexión y posterior autoevaluación y mutua evaluación de todos los interventores del proceso. De manera continúa dándole la importancia que requiere.
S E S I Ó N	Tema: introyección	¿El juego posibilita el desarrollo de las capacidades sociomotriz ?	C A P A C	Reconocimiento de una relación consigo mismo, a partir del autoconocimiento	Reconocer los procesos de autorregulación surgidos en toda experiencia motriz	J	Se estipula la reflexión por medio de una dinámica que contemple su accionar diario.	Se realiza por medio de la autoevaluación.

5								
SESIÓN 6	Tema: Comunicación	¿El juego posibilita el desarrollo de las capacidades sociomotriz ?	SOCIOMOTRICES	Juego como posibilitador de comunicación.	Resaltar la importancia de la comunicación en el juego.	UEGOS COOPERATIVOS	El dialogo debe estar presente en todas las secciones. Se organizaran las temáticas por niveles de complejidad.	La evaluación se realizara teniendo en cuenta las dimensiones del ser humano que se quiere desarrollar, además del carácter intersubjetivo de la misma.
SESIÓN 7	Tema: interactuar	¿El juego posibilita el desarrollo de las capacidades sociomotriz ?	SOCIOMOTRICES	Juego como posibilitador de interacción	Enmarcar la relación de los estudiantes con los objetos que los rodean.		Por medio de la creación de material alternativo, identificar sus posibles usos.	Reflexión, auto evaluación y mutua evaluación. De los que intervinieron en el proceso.
SESIÓN 8	Tema: Reflexión de experiencias	¿Se logró crear un pensamient o ecológico?	REFLEXIÓN	Reflexión de las sesiones y la afectación alcanzada.	Identificar el grado de afectación en los estudiantes.		Socialización de experiencias o vivencias. Que más impactaron durante todas las sesiones.	Reflexión y posterior autoevaluación y mutua evaluación de todos los interventores del proceso.

3.4. Formatos

3.4.1. Formatos de clase y evaluación

COLEGIO KAPEIROT		
Nombre profesor (es): German Becerra, Carlos Baquero		Grado: 2°
Asignatura: Educación física	Duración: 1:30min	Unidad:
Propósito:		
Tema	Contenido	Pregunta orientadora
Parte inicial	Parte central	Parte final
Metodología		

Formato de evaluación			
Nombre la de la institución: Colegio Kapeirot		Nombre del profesor(es): German Becerra, Carlos Baquero	
Materia: Educación Física	Duración: 2 horas	Unidad:	Grado:
Propósito de la clase:			
Contenido	Evaluación		
	Parte inicial	Parte central (Propósito sesión)	Reflexión grupo (pregunta orientadora)
Criterios de evaluación			
Aportes de los estudiantes:			

4. EJECUCIÓN

○ PLAN DE CLASE 1

COLEGIO KAPEIROT			
Nombre profesor (es): German Becerra, Carlos A. Baquero L.			Grado: 2°
Asignatura: Educación física	Duración: 1:30min	Fecha: 13/04/15	Unidad: 1
Propósito: Reflexión acerca del uso que se le da al material de desecho en todos los ámbitos del diario vivir.			
Tema	Contenido	Pregunta orientadora	
Usos materiales de desecho (M.D).	El material de desecho y sus múltiples usos en la clase de educación física. Reconocimiento del grupo	¿Qué es material de desecho? ¿Qué usos le puedo dar al material de desecho?	
Parte inicial	Parte central	Parte final	
Para iniciar se hará la presentación de los profesores, posteriormente se presentara del proyecto curricular particular (PCP).	Seguido los estudiantes tomaran la palabra de socializar sus nociones respecto al material de desecho y como se utiliza.	Teniendo en cuenta los aportes realizados por los estudiantes se desarrollara la evaluación diagnostica.	
Metodología	Se realizara un dialogo de saberes que permita abordar las preguntas orientadoras. Partiendo de los aportes que realizaron los interventores se realizara la planificación de la siguiente sesión, teniendo en cuenta las necesidades de los estudiantes.		

Formato de evaluación				
Nombre la de la institución: Colegio Kapeirot			Nombre del profesor(es): German Becerra, Carlos Baquero	
Materia: Educación Física	Duración: 1:30 min	Fecha: 13/04/15	Unidad: 1	Grado: 2°
Propósito de la clase: Reflexión acerca del uso que se le da al material de desecho en todos los ámbitos del diario vivir.				
Contenido	Evaluación			
	Parte inicial	Parte central (Propósito sesión)	Reflexión grupo (pregunta orientadora)	
<p>El material de desecho y sus múltiples usos en la clase de educación física.</p> <p>Reconocimiento del grupo</p>	<p>Los estudiantes se mostraron atentos e interesados. Siempre atentos a la intervención por parte de los docentes, en completa disposición de preguntar todas sus inquietudes.</p>	<p>Los estudiantes participan de manera activa, dialogando con los demás compañeros y los profesores sobre el saber previo que maneja cada uno. Se evidencia la alta participación por parte de los estudiantes, pero además de esto de deja ver un irrespeto por parte de algunos de los estudiantes frente a la opinión o toma de la palabra por algunos de sus compañeros.</p>	<p>A lo cual los estudiantes respondieron:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Lo que no sirve -Lo que es para reciclar. -Se puede usar para materas. -Se puede utilizar para hacer juguetes. -algunos respondieron que no sabían que era material de desecho y por la tanto no le encontraban algún uso. 	
Criterios de evaluación				
<p>Participación</p> <p>Dialogo</p> <p>Respeto por la opinión de los compañeros</p>				
Aportes de los estudiantes:	<p>Los aportes de los estudiantes giraron en torno al juego, todos los estudiantes dialogan sobre los juegos que se podrían realizar en la siguiente sesión, además un estudiante plantea que debe haber más respeto cuando están hablando los profesores.</p>			

○ PLAN DE CLASE 2

COLEGIO KAPEIROT			
Nombre profesor (es): German Becerra, Carlos A. Baquero L.			Grado: 2°
Asignatura: Educación física	Duración: 1:30min	Fecha: 15/04/15	Unidad: 2
Propósito: Reflexión acerca de la utilización de material de desecho, para crear material alternativo.			
Tema	Contenido	Pregunta orientadora	
material alternativo (M.A)	El material alternativo como medio de reutilización del material de desecho. Habilidades motrices.	¿Puedo hacer material alternativo con material de desecho? ¿Qué es material alternativo?	
Parte inicial	Parte central	Parte final	
Teniendo en cuenta aportes realizados por los estudiantes la sesión anterior, se realizaran los juegos propuestos por ellos; seguido se explicara la temática.	<p>Construcción de pelota de papel:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se hace una bola con el papel de Periódico (en función del peso y dureza que se quiera conseguir). Para evitar que la bola se deshaga se precinta con cinta adhesiva intentando darle la forma más redonda posible. <p>Algunas recomendaciones El tamaño de la pelota dependerá de la cantidad de material que pongamos en el interior. Cuanto más papel mayor será la dureza y peso de la pelota.</p> <p>Materiales: papel periódico, cinta adhesiva gruesa, tijeras.</p> <ul style="list-style-type: none"> Se realizaran los juegos sugeridos por los estudiantes, por grupos van a realizar los dos juegos y por último se realizara un juego con todo el grupo, de común acuerdo. 	Durante la vuelta a la calma, luego de las actividades se les harán las preguntas orientadoras a los estudiantes.	
metodología	Posterior a la realización del material alternativo por parte de los estudiantes, el docente realiza una propuesta de juego y a su vez los estudiantes proponen otras alternativas de juego. La elección del juego a realizar se hará por mayoría de votos.		

Formato de evaluación				
Nombre la de la institución: Colegio Kapeirot			Nombre del profesor(es): German Becerra, Carlos Baquero	
Materia: Educación Física	Duración: 1:30 min	Fecha: 15/04/15	Unidad: 2	Grado: 2°
Propósito de la clase: Reflexión acerca de la utilización de material de desecho, para crear material alternativo.				
Contenido	Evaluación			
	Parte inicial	Parte central (Propósito sesión)	Reflexión grupo (pregunta orientadora)	
<p>El material alternativo como medio de reutilización del material de desecho.</p> <p>Habilidades motrices.</p>	<p>Se evidencio el ánimo de salir a jugar al parque, en el momento en que se les habla que antes de salir, debemos fabricar un material se observa un descenso en el interés. Posterior a esto realizamos la explicación del porque se realizara dicho material, es en ese momento donde los estudiantes vuelven a mostrar interés frente a la clase, ya que saben que si se va a jugar.</p>	<p>Ya en el parque se evidencio un liderazgo de algunos estudiantes tratando de imponer su voluntad, de este modo entramos a mediar y poner en práctica el dialogo y el respeto por la opinión de los compañeros.</p> <p>Los estudiantes proponen varios juegos acorde al material utilizado. En la práctica de estos juegos se vieron algunas discusiones acerca de quien jugaba más y quien jugaba menos.</p>	<p>-Si se puede hacer material alternativo, con papel y elementos que ya no necesitamos.</p> <p>-Son elementos para jugar, con material de reciclaje.</p> <p>-no se puede realizar material alternativo con material orgánico.</p> <p>-algunos estudiantes dieron como respuesta, que no sabían en un inicio, pero en la clase lo pudieron evidenciar.</p>	
Criterios de evaluación				
<ul style="list-style-type: none"> -Participación -Respeto a la opinión de los compañeros -Dialogo -Cooperación -Proposición 				
Aportes de los estudiantes:	<p>Los estudiantes proponen la utilización de más tiempo para los juegos ya que se les pasa muy rápido el tiempo y sienten que no pueden jugar mucho,</p>			

○ PLAN DE CLASE 3

COLEGIO KAPEIROT			
Nombre profesor (es): German Becerra, Carlos A. Baquero L.			Grado: 2°
Asignatura: Educación física	Duración: 1:30min	Fecha: 20/04/15	Unidad: 3
Propósito: Creación de espacios que posibiliten el trabajo en equipo.			
Tema	Contenido	Pregunta orientadora	
Juego	Juego como medio para la utilización de material alternativo.	¿Qué propósito tiene el material alternativo?	
Parte inicial	Parte central	Parte final	
Se plantea los pasos a seguir para el desarrollo de la clase por parte de los docentes, luego se le dará la palabra a los estudiantes para que opinen frente al desarrollo propuesto por los profesores, queriendo con esto incentivar el dialogo entre los estudiantes y los profesores.	Creación de las govas: se dibujara el contorno de la mano en el cartón, luego se recortara con las tijeras y por último se pegara la banda elástica al cartón, con el objetivo que al utilizar la gova no se deslice de la mano. Material: cartón, tijeras, pegante y banda elástica. Juego: se propone por parte de nosotros el juego ponchado. Juegos propuestos por los estudiantes: los estudiantes proponen jugar a los ponchados, pero con variación de las reglas. Proponen jugar ping pong, congelados. Se realizan los primeros juegos en grupos, estos juegos son de común acuerdo entre el grupo, y para finalizar la clase se realizara un solo juego en el que el grupo esté de acuerdo.	Se realizaran la vuelta a la calma por medio de ejercicios de respiración que permitan relajar a los estudiantes y posteriormente puedan reflexionar sobre la clase.	
Metodología	Al término de la creación de las govas se realizara un dialogo entre los interventores del proceso, para acordar los juegos que se realizaran con la gova y la pelota de papel.		

Formato de evaluación				
Nombre la de la institución: Colegio Kapeirot			Nombre del profesor(es): German Becerra, Carlos Baquero	
Materia: Educación Física	Duración: 1:30 min	Fecha: 20/04/15	Unidad: 3	Grado: 2°
Propósito de la clase: Creación de espacios que posibiliten el trabajo en equipo.				
Contenido	Evaluación			
	Parte inicial	Parte central (Propósito sesión)	Reflexión grupo (pregunta orientadora)	
Juego como medio para la utilización de material alternativo.	En esta primera parte se demuestra la iniciativa de participación por parte de los estudiantes al momento de proponer alternativas de variación, acorde al contenido propuesto por los profesores. Además de esto se reitera por parte de los mismos estudiantes irrespeto por la opinión y toma de la palabra de sus compañeros, generando esto discusiones entre ellos.	Ya en el proceso de creación de las govas los estudiantes se mostraron dispuestos a realizarlas, pero con una preocupación en mente; esta preocupación giraba en torno al tiempo que esta creación iba a tomar y cuanto les podía quedar para realizar los juegos. Ya en la práctica de los juegos hechos en grupos se observó el liderazgo por parte de algunos estudiantes, un liderazgo visto como imposición; por este motivo se realizó la intervención oportuna para mediar y explicar la importancia de respetar la opinión de los demás compañeros. Por esta intervención oportuna el juego cooperativo de todos los estudiantes arrojó buenos resultados, los estudiantes respetaron la opinión de sus compañeros no hubieron discusiones.	-la respuesta obtenida por todos los estudiantes; fue que el propósito del material alternativo era el crear elementos para jugar en la clase de educación física.	
Criterios de evaluación				
Participación -Respeto a la opinión de los compañeros -Dialogo -Cooperación -Proposición				
Aportes de los estudiantes:	Los estudiantes se mostraron satisfechos con los juegos realizados, pero sintieron que fue muy poco tiempo para su realización, por este motivo proponen realizar más juegos con el mismo material la siguiente sesión.			

○ PLAN DE CLASE 4

COLEGIO KAPEIROT			
Nombre profesor (es): German Becerra, Carlos A. Baquero L.			Grado: 2°
Asignatura: Educación física	Duración: 1:30min	Fecha: 22/04/15	Unidad: 4
Propósito: Resaltar la importancia del juego con M.A en la clase de educación física e incentivar su utilización			
Tema	Contenido	Pregunta orientadora	
Juego	Posibilidades de juegos, con la utilización de material alternativo en la clase de educación física.	¿Puedo utilizar el material alternativo en la clase de educación física?	
Parte inicial	Parte central	Parte final	
El juego es un elemento fundamental en el desarrollo de los estudiantes es por este motivo que se hace necesario por petición de los educandos una segunda sesión de juego, con el material alternativo que se realizó en las sesiones anteriores. Como primera parte de esta sesión, se plantea por parte de los profesores realizar juegos diferentes a los que en la sesión anterior se llevaron a cabo.	En una primera parte los estudiantes proponen juegos diferentes a los que se trabajaron en la sesión anterior. La segunda parte se lleva a cabo en el parque donde los estudiantes se dividen por grupos con la intención de realizar dos juegos de los tres propuestos. En la última parte de la clase se reúne a todo el grupo para que realicen un juego de manera cooperativa.	Se realizaran la vuelta a la calma por medio de ejercicios de respiración que permitan relajar a los estudiantes y posteriormente puedan reflexionar sobre la clase.	
Metodología	Se realizara una lluvia de ideas que tendrá como fin resaltar el propósito de la sesión 4, por medio de juegos propuestos por los educados.		

Formato de evaluación				
Nombre la de la institución: Colegio Kapeirot			Nombre del profesor(es): German Becerra, Carlos Baquero	
Materia: Educación Física	Duración: 1:30 min	Fecha: 22/04/15	Unidad: 4	Grado: 2°
Propósito de la clase: Resaltar la importancia del juego con M.A en la clase de educación física e incentivar su utilización				
Contenido	Evaluación			
	Parte inicial	Parte central (Propósito sesión)	Reflexión grupo (pregunta orientadora)	
Posibilidades de juegos, con la utilización de material alternativo en la clase de educación física.	A la petición de realizar juegos diferentes que contemplen los mismos materiales de la sesión anterior, los estudiantes luego de tomarse un tiempo para pensar, logran empezar a proponer juegos que les permitirán desempeñar el papel que cada uno quiere.	<p>Cuando los estudiantes empezaron a proponer juegos, salen a flote dos de los cuales la mayoría de ellos están de acuerdo en realizarlos; no dejarla caer, Halo. Con lo cual nosotros como docentes proponemos jugar carreras de relevos.</p> <p>Luego en la puesta en escena de los juegos escogidos, se notó la participación de todos los estudiantes.</p> <p>Posterior al juego por equipos, se reunió a todos los estudiantes con el propósito de realizar un último juego con todos los estudiantes; a lo cual algunos estudiantes respondieron diciendo "no queremos jugar con todos, queremos quedarnos trabajando en los equipos", a lo cual nosotros los docentes entramos a explicar la importancia de trabajar en cooperación con los demás compañeros. Explicado esto se realizó el juego cooperativo.</p>	<p>-a lo cual los estudiantes respondieron que se podía hacer uso de material alternativo, para realizar la clase de educación física.</p> <p>- algunos estudiantes se les dificultó hacer la relación ya que para ellos la clase de educación física siempre es lo mismo o gimnasia o futbol, por este motivo no relacionan muy bien el M.A con la clase de educación física.</p>	
Criterios de evaluación				
-Participación -Respeto a la opinión de los compañeros -Dialogo -Cooperación -Proposición				
Aportes de los estudiantes:	Los aportes de los estudiantes giraron en torno a que algunos de sus compañeros permitieran la realización plena de las actividades.			

○ PLAN DE CLASE 5

COLEGIO KAPEIROT			
Nombre profesor (es): German Becerra, Carlos A. Baquero L.			Grado: 2°
Asignatura: Educación física	Duración: 1:30min	Fecha: 27/04/15	Unidad: 5
Propósito: Reconocer los procesos de autorregulación surgidos en toda experiencia motriz			
Tema	Contenido	Pregunta orientadora	
Introyección	Reconocimiento de una relación consigo mismo, a partir del autoconocimiento	¿El juego cooperativo posibilita el desarrollo de las capacidades sociomotriz?	
Parte inicial	Parte central	Parte final	
Se comienza la sesión explicando que se inicia la segunda parte de las sesiones programadas y que tendrá como intención identificar los aspectos, que por medio de la educación física se puede trabajar.	Cada uno de los estudiantes realizara un juego que deje ver cómo es su accionar diario (este juego será creación de cada uno, en este momento solo interviene el), respecto al material de desecho y sus posibilidades de uso. Consecutivamente de la intervención de cada uno de los estudiantes, los docentes dan la indicación que se reúnan por grupo y realicen un juego que contenga por lo menos dos juegos que proponen los compañeros. Se realizara la ejecución de los juegos por grupos y luego se realizara una lluvia de ideas para generar un último juego colectivo.	Se realizaran la vuelta a la calma por medio de ejercicios de respiración, los cuales se harán caminando por el espacio sintiéndose libres y tranquilos. Para lograr una reflexión plena de los ejercicios realizados.	
Metodología	Se implementa la reflexión por medio de una dinámica de juego que contemple su accionar diario.		

Formato de evaluación				
Nombre la de la institución: Colegio Kapeirot		Nombre del profesor(es): German Becerra, Carlos Baquero		
Materia: Educación Física	Duración: 1:30 min	Fecha: 27/04/15	Unidad: 5	Grado: 2°
Propósito de la clase: Reconocer los procesos de autorregulación surgidos en toda experiencia motriz				
Contenido	Evaluación			
	Parte inicial	Parte central (Propósito sesión)	Reflexión grupo (pregunta orientadora)	
Reconocimiento de una relación consigo mismo, a partir del autoconocimiento.	Los estudiantes se muestran atentos y dispuestos a la nueva temática a tratar y a los juegos que están por venir. Un estudiante pregunta cómo se llevara a cabo la sesión, si contara con la misma disponibilidad de tiempo y espacio, a lo cual se le da respuesta afirmando que si se llevara el mismo manejo solo cambiara la temática abordada.	Los estudiantes se mostraron inquietos ya que los juegos anterior se proponían en grupo, en este punto de que cada uno da un juego; se ve cómo se desestabiliza el niño a la hora de enfrentarse solo a este reto, luego de estar resolviéndolo en grupo. Ya en la segunda parte de la sesión los estudiantes ya se sentían más tranquilos, ya que se había superado el temor de hacerlo solo, esto les permitió tener más seguridad a la hora de expresarlo a sus compañeros. Ya en la última parte se evidencia un mejor manejo por el respeto a la opinión de los compañeros y la colaboración con el grupo.	Se realizaran la vuelta a la calma por medio de ejercicios de respiración que permitan relajar a los estudiantes y posteriormente puedan reflexionar sobre la clase.	
Criterios de evaluación				
-Participación -Respeto a la opinión de los compañeros -Dialogo -Cooperación -Proposición				
Aportes de los estudiantes:	Esta sesión arroja resultados buenos ya que los estudiantes hacen aportes de tipo positivo, frente a la sesión que paso; con lo cual se ve que el trabajo está dando fruto.			

○ PLAN DE CLASE 6

COLEGIO KAPEIROT			
Nombre profesor (es): German Becerra, Carlos A. Baquero L.			Grado: 2°
Asignatura: Educación física	Duración: 1:30min	Fecha: 29/04/15	Unidad: 6
Propósito: Resaltar la importancia de la comunicación en el juego cooperativo			
Tema	Contenido	Pregunta orientadora	
Comunicación	Juego como posibilitador de comunicación.	¿El juego cooperativo posibilita el desarrollo de las capacidades sociomotriz?	
Parte inicial	Parte central	Parte final	
<p>La sesión se inicia dando una explicación de la importancia de la comunicación en todos los procesos de socialización en los cuales todos hemos hecho parte en las 5 sesiones anteriores.</p> <p>Con esto se quiere fortalecer las relaciones socio-afectivas de cada uno de los estudiantes permitiéndoles desenvolverse en la sociedad. Con base en todo lo anterior se les indica a los estudiantes que estén atentos a todos los procesos de comunicación se presenten en los juegos.</p>	<p>La sección estará mediada por los procesos de comunicación que se dan alrededor del juego cooperativo.</p> <p>Como primera instancia se llevaran botellas plásticas para desarrollar la práctica. También se dispondrán las pelotas con cinta adhesiva que los educandos realizaron anteriormente y por último se dispondrá de unas tapas de gaseosa.</p> <p>Se realizaran diferentes actividades que se propongan según el interés planteado por los estudiantes teniendo en cuenta que estos juegos deben privilegiar los procesos de comunicación.</p> <p>Juegos propuestos: yermis, call of duty y no dejarla caer.</p>	<p>Se realizaran la vuelta a la calma por medio de ejercicios de respiración, los cuales se harán caminando por el espacio sintiéndose libres y tranquilos.</p> <p>Para lograr una reflexión plena de los ejercicios realizados.</p>	
Metodología	<p>El dialogo debe estar presente en todas las secciones.</p> <p>Se organizaran las temáticas por niveles de complejidad.</p> <p>Dialogo de saberes en torno a la temática propuesta por los docentes.</p>		

Formato de evaluación				
Nombre la de la institución: Colegio Kapeirot			Nombre del profesor(es): German Becerra, Carlos Baquero	
Materia: Educación Física	Duración: 1:30 min	Fecha: 29/04/15	Unidad: 6	Grado: 2°
Propósito de la clase: Resaltar la importancia de la comunicación en el juego.				
Contenido	Evaluación			
	Parte inicial	Parte central (Propósito sesión)	Reflexión grupo (pregunta orientadora)	
Juego como posibilitador de comunicación	Los estudiantes aportan desde sus experiencias el valor que tiene la comunicación cuando están compartiendo momentos o espacios con los compañeros. Los estudiantes señalan a unos pocos de sus compañeros comentando que ellos no posibilitan esos procesos de comunicación.	Los estudiantes se muestran atentos a visualizar todos esos procesos de socialización que se presenten en el juego. Los juegos se realizaron de manera agradable para algunos de los estudiantes ya que dos estudiantes interrumpían el proceso de socialización, pero esto nos permitió observar el comportamiento del grupo frente a esto, el cual ya no respondió afrentando a sus compañeros; todo lo contrario hablaron con ellos haciéndolos más participes en el proceso de comunicación lo que permitió que los estudiantes observaran la importancia de la comunicación.	En este momento de reflexión los estudiantes plantean que es importante la comunicación con los compañeros antes, durante y después del juego, pero que esta comunicación debe estar mediada por el respeto hacia el compañero y su opinión.	
Criterios de evaluación				
-Participación -Respeto a la opinión de los compañeros -Dialogo -comunicación -Cooperación -Proposición				
Aportes de los estudiantes:	Los estudiantes en su totalidad sugieren realizar una nueva sesión que contemple las botellas y la pelota de papel.			

○ **PLAN DE CLASE 7**

COLEGIO KAPEIROT			
Nombre profesor (es): German Becerra, Carlos A. Baquero L.			Grado: 2°
Asignatura: Educación física	Duración: 1:30min	Fecha: 04/05/15	Unidad: 7
Propósito: Enmarcar la relación de los estudiantes con los objetos que los rodean.			
Tema	Contenido	Pregunta orientadora	
Interactuar	Juego como posibilitador de interacción	¿El juego cooperativo posibilita el desarrollo de las capacidades sociomotriz?	
Parte inicial	Parte central	Parte final	
La sesión es iniciada explicando el tema a tratar que en este caso es el de interactuar, seguido se resolverán dudas que le surgieron a los estudiantes. Para que haya la claridad y pueda ser de provecho la sesión, respecto al tema a tratar.	Juego de bolos: En una primera parte se realizara el material que se divide en: <ol style="list-style-type: none"> 1) creación de una pelota de papel de tamaño similar a una bola real. 2) Utilización de botellas de plásticas que harán de pines. (para esto los estudiantes deben buscar la forma, para que las botellas no se caigan con el viento). Se explicara las reglas básicas. las variaciones y juegos que surjan después los realizaran los estudiantes en grupos	Se realizaran la vuelta a la calma por medio de ejercicios de respiración, los cuales se harán caminando por el espacio sintiéndose libres y tranquilos. Para lograr una reflexión plena de los ejercicios realizados.	
Metodología	Dialogo constante por parte del docente con los estudiantes Se tiene en cuenta las posibilidades de los estudiantes para realizar la actividad Promover la Participación critica de los estudiantes y el docente		

Formato de evaluación				
Nombre la de la institución: Colegio Kapeirot			Nombre del profesor(es): German Becerra, Carlos Baquero	
Materia: Educación Física	Duración: 1:30 min	Fecha: 04/05/15	Unidad: 7	Grado: 2°
Propósito de la clase: Enmarcar la relación de los estudiantes con los objetos que los rodean.				
Contenido	Evaluación			
	Parte inicial	Parte central (Propósito sesión)	Reflexión grupo (pregunta orientadora)	
Juego como posibilitador de interacción	Entorno a la explicación del concepto que se iba a trabajar durante esa sesión de clase, se evidencio en los estudiantes una división; esta división se vio en dos grupos, el primero se mostraba indispuesto a la hora estar atento a la explicación, en otro grupo al contrario se mostró interesado y por ende participativo a la hora de dar su punto de vista referente al tema.	Se evidencio por parte de los estudiantes un buen trabajo cooperativo a la hora de realizar la pelota de papel que simulaba la bola de boliche. Se evidencio el respeto por los compañeros a la hora de proponer las posibilidades que cada estudiante expresaba para solucionar la caída de la botella por el viento, llegando a tomar una decisión cooperativa que permitió la solución del problema propuesto. Al plantear las reglas básicas de los bolos, los estudiantes se mostraron interesados no por las reglas, sino por la posibilidad de modificarlas a su conveniencia.	Surgieron varias reflexiones: -la posibilidad de realizar muchos juegos con material alternativo. -nunca habían tenido la posibilidad de modificar las reglas de un juego propuesto por el profesor. -la participación de todos en las actividades fue algo que impacto a los estudiantes.	
Criterios de evaluación				
-Participación -Respeto a la opinión de los compañeros -Dialogo -Cooperación -Proposición -interacción				
Aportes de los estudiantes:	Gratitud por la integración de cada estudiante y por el respeto a la opinión de todos.			

○ PLAN DE CLASE 8

COLEGIO KAPEIROT			
Nombre profesor (es): German Becerra, Carlos A. Baquero L.			Grado: 2°
Asignatura: Educación física	Duración: 1:30min	Fecha: 06/05/15	Unidad: 8
Propósito: Identificar el grado de afectación en los estudiantes.			
Tema	Contenido	Pregunta orientadora	
Reflexión de experiencias	Reflexión de las sesiones y la afectación alcanzada.	¿Se logró crear un pensamiento ecológico?	
Parte inicial	Parte central	Parte final	
Se iniciara la sesión agradeciendo la participación y disposición de cada uno de los estudiantes, para con el proyecto propuesto, implementado y ejecutado	Se realizara una socialización de experiencias o vivencias. En la cual se espera la intervención de todos los estudiantes, para luego llegar a conclusiones grupales que permitan generar un proceso de reflexión e interiorización. Esto se llevara a cabo por medio de un juego “tingo tingo tango”. Y posteriormente la reflexión autónoma de cada uno de los estudiantes faltantes por expresarla.	Se realizara un reflexión final, por parte de cada uno de los estudiantes, teniendo en cuenta dos aspectos: -sus experiencias individuales, como la ejecución del proyecto afecto su vida. -sus experiencias grupales y como estas afectaron la forma de ver a sus compañeros.	
Metodología	Socialización de experiencias o vivencias, Que más impactaron durante todas las sesiones.		

Formato de evaluación				
Nombre la de la institución: Colegio Kapeirot			Nombre del profesor(es): German Becerra, Carlos Baquero	
Materia: Educación Física	Duración: 1:30 min	Fecha: 06/05/15	Unidad: 8	Grado: 2°
Propósito de la clase: Identificar el grado de afectación en los estudiantes.				
Contenido	Evaluación			
	Parte inicial	Parte central (Propósito sesión)	Reflexión grupo (pregunta orientadora)	
Reflexión de las sesiones y la afectación alcanzada.	Los estudiantes se mostraron algo nostálgicos porque era su última sesión de educación física con nosotros. Los estudiantes también mostraron sus	En esta parte de la clase de observo que todos los estudiantes tenían la intención de participar y dar su opinión frente a sus experiencias en las diferentes clases.	-con referencia a las experiencias que cada uno de los estudiantes se evidencia que en la mayoría de ellos las experiencias personales fueron significativas ya que lo pudieron implementar en sus casas con algún material de desecho. -algunos estudiantes hablaron de sus experiencias, pero se evidencio que no tuvo el impacto deseado ya que el proceso de estos estudiantes no fue el mejor y por este motivo no adquirieron las experiencias de la forma en que se querían transmitir.	
Criterios de evaluación	agradecimientos por la oportunidad de realizar la práctica con ellos.		-ya reflexionando los estudiantes acerca de sus experiencias cooperativas, comunicaron que en un inicio se dificulto la realización de las actividades ya que algunos de sus compañeros no lo permitían, pero que al pasar de las sesiones y más en las ultimas se evidencio una mejoría en la disposición, y esto arrojó como resultado la buena conclusión de las actividades. - los estudiantes enfatizan en la importancia que tuvo el respetar las opiniones de los compañeros.	
Aportes de los estudiantes:	Los aportes de los estudiantes en esta última sesión se enfatizó, en que querían más practicas con nosotros ya que les parecieron muy pocas, y sobre todo porque eran de su agrado, ya que estaba presente el juego.			

5. ANÁLISIS DE EXPERIENCIA

5.1. Aprendizajes como docentes

En la elaboración y en la ejecución de esta propuesta educativa nos permitió adquirir una serie de experiencias y aprendizajes que complementaron los conocimientos previos adquiridos en la formación como Licenciados en Educación Física. Esta intervención es de gran importancia ya que reconoce la importancia del docente en educación física comprometido con el desarrollo de sus estudiantes y con unos principios pedagógicos claros para emplear cuando sean necesarios.

De allí que, es necesario entender el compromiso social que se tiene como docente, ya que está inmerso en un contexto con problemáticas, necesidades y oportunidades de las cuales tiene una responsabilidad grande de contribuir a educar mejores personas, mejores individuos que puedan llegar a ser seres sociales en donde se opte por un trabajo en grupo, cooperativo, respetando las posturas y diferencias del otro. Sin duda alguna, este proyecto estuvo atravesado por desarrollar un pensamiento ecológico, por el cual le apuntamos a humanizar a los estudiantes, a desarrollar una conciencia por el cuidado de si, del otro y del entorno que rompa con el paradigma individualizado de la persona.

Esta experiencia nos deja un propósito; propósito de estar en un constante proceso de aprendizaje, de evaluación, de retroalimentación y de investigación para hacer una transformación real desde el aula en pro del desarrollo de la sociedad y de la educación colombiana.

6. CONCLUSIONES

Se hace necesario que por medio de estas propuestas se de cuenta de la importancia de realizar una análisis crítico y sistematizado de los procesos desarrollados y las relaciones que se dan en la escuela entre el docente, el estudiante y el conocimiento buscando siempre el desarrollo del sujeto.

Es de gran importancia y de acuerdo a un análisis de la propuesta incentivar en trabajo en grupo y el juego cooperativo ya que mediante la evaluación diagnostica se pudo evidenciar que los estudiantes estaban en una dinámica individualizada y luego de la implementación del proyecto y del trabajo en conjunto mediado por el juego cooperativo se notaron avances en la interacción de los estudiantes al trabajar el uno con el otro estableciendo formas de comunicación para llegar a metas en común.

Así mismo, se notaron cambios de actitud de los estudiantes a la hora de formar grupos de compañeros, por lo general se hacían grupos por géneros, esto se fue transformando gracias al trabajo cooperativo y las dinámicas planteadas por el docente permitió que los estudiantes se relacionaran de un modo diferente al habitual.

Por otro lado, es necesario que como educadores desarrollemos en los estudiantes un pensamiento ecológico que contribuya significativamente a mejorar las relaciones que tiene consigo mismo, con el otro y con el entorno. Claro está que es un trabajo que debe estar presente en todo el proceso de formación del estudiante para que sea más significativo y pueda llevar este conocimiento a su cotidianidad.

6.1. REFERENCIAS

- Barrow, H. M., & Brown, J. P. (1992). *Hombre y movimiento*. España: Doyma.
- Hoebel, E. A. (1973). *ANTROPOLIGÍA: El estudio del hombre*. Barcelona: Omega.
- Kottak, C. P. (2002). *Espejo para la humanidad*. Madrid: MacGraw Hill.
- Martínez, F. M. (2007). *ReciclaJuego: cómo dar juego al material de desecho*. Badalona (España): Paidotribo.
- MORENO, J. H., & RIBAS, J. P. (2004). *La praxiología motriz: fundamentos y aplicaciones*. Barcelona: INDE.
- Omeñaca, J. V., & Cilla, R. O. (2011). *Juegos Cooperativos y Educación Física*. Bogotá: Paidotribo.
- Otero, F. L., & Burgués, P. L. (2003). *Introducción a la praxiología motriz*. Barcelona : Paidotribo.
- Pérez, F. F. (2000). Los modelos didácticos como instrumento de análisis y de intervención en la realidad educativa. *Revista Bibliográfica de Geografía y Ciencias Sociales* , 9.

7. BIBLIOGRAFÍA

- BERGER, K. S. (2006). *Psicología del desarrollo: infancia y adolescencia*. Madrid: Medica Panamericana.
- Guattari, F. (1996). *Las tres ecologías*. Valencia: PRE-TEXTOS.
- Gutierrez, H. C. (2000). *La evaluación como experiencia total*. Bogotá: Magisterio.
- Posner, G. J. (1998). *Análisis del currículo*. Bogotá: McGraw-Hill Interamericana.
- REYES-NAVIA, R. M. (1996). *EL JUEGO. PROCESOS DE DESARROLLO Y SOCIALIZACIÓN*. Bogotá: Magisterio.
- Samper, J. D. (2006). *Los modelos pedagógicos*. Bogotá: Magisterio.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Pensamiento y lenguaje*. Madrid: Paidós.

8. ANEXOS

8.1. Registro fotográfico







8.2. Diario de campo

DIARIO DE CAMPO			
Fecha:	Lugar:	Partícipes:	Tema:
Transcurso de la clase:		Observaciones:	

8.3. Evaluación diagnóstica

EVALUACIÓN DIAGNOSTICA				
Fecha:	Población:	Colegio:	Edades:	Grado:
Aprendizajes previos				
Material alternativo	Juegos cooperativos		Pensamiento ecológico	
Observaciones:				

8.4. Evaluación docente

Formato evaluación docente		
Evaluado por:	Evaluando a:	Fecha:
Autoevaluación	Lenguaje Relaciones con los estudiantes Dominio del conocimiento	
Coevaluación	Lenguaje Relaciones con los estudiantes Dominio del conocimiento	
Heteroevaluación	Lenguaje: Relaciones con los estudiantes Dominio del conocimiento	
Recomendaciones		