

# **EL JUEGO COMO ACCIÓN INTRÍNSECA POR EL MOVIMIENTO CORPORAL**

Royer Enrique Calderón Urrego

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Educación física

Licenciatura en Educación Física

Bogotá

2025

**EL JUEGO COMO ACCIÓN INTRÍNSECA POR EL MOVIMIENTO  
CORPORAL**

Royer Enrique Calderón Urrego

Trabajo de grado para optar al título de licenciado en Educación Física

Tutora: Mg. Angelica Larrota Cruz

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Educación física

Licenciatura en Educación Física

Bogotá

2025

### **Dedicatoria**

*A Dios por darme la oportunidad de terminar este proceso en mi vida, a mis padres que les debo toda la vida el apoyo y ayuda desde el amor y comprensión que le dieron un sentido a mi vida, a mi tío que en paz descansa el cual me demostró que por más dura que sea la vida hay que vivirla y apreciar cada instante único e irrepetible de la vida.*

## Tabla de Contenido

Capítulo I.....	8
Introducción .....	8
Contextualización.....	11
Estado del arte.....	13
Impacto de la motivación intrínseca en el rendimiento deportivo: un enfoque en la Praxiología	
Motriz.....	14
Marco legal .....	14
Justificación: .....	16
Capitulo II Perspectiva educativa .....	18
Postura Humanística .....	19
Relación de Carillo y la teoría de la autodeterminación. ....	27
Perspectiva disciplinar. ....	27
Juego. ....	29
Círculo mágico.....	33
Perspectiva pedagógica.....	35
La educación física desde un modelo pedagógico crítico por competencias .....	35
El ser competente con relación al saber ser y hacer.....	38
Rol del profesor.....	43
Rol del alumno .....	44
Articulación de posturas .....	44
Características del enfoque critico emancipador.....	46

Capítulo III. Diseño curricular.....	47
Información del grupo poblacional .....	47
Caracterización de población objetivo de intervención pedagógica.....	47
Contexto de Intervención Pedagógica. ....	48
Comprensión de intervención pedagógica. ....	48
Intencionalidad desde la educación física.....	49
Modelo curricular crítico con enfoque de competencias .....	50
Caracterización del modelo intencionado .....	50
Ser autodeterminado y el mundo de la vida .....	50
Estructura Curricular .....	53
Unidades de Interés con Enfoque de Competencias.....	53
Primera Unidad de Interés Juegos Tradicionales. ....	53
Segunda Unidad de Interés: Juegos de Competencia .....	55
Tercera Unidad de interés: Juegos de relaciones: .....	57
Cuadro de plan curricular sintetizado .....	59
Entretejer el Transcurrir de las Unidades de Interés.....	64
Enfoque por Competencia con Intención hacia el Aprendizaje Significativo. ....	65
Evaluación Mixta .....	65
Instrumentos de Evaluación .....	67
A. Batería de las destrezas motrices .....	67
C. Cuestionario de Autodeterminación adaptado.....	68
D. Sociometría y Diario de Campo .....	69
E. Reflexión Final del Estudiante.....	70

Entretejimiento del plan de clase  unidad de interés: Juegos de interés hacia la autonomía .....	72
Micro contexto .....	77
Principios institucionales .....	78
Principio de la Manuelita Sáenz.....	78
Población.....	78
Capitulo IV Implementación en Acción y Reflexión de La Experiencia.....	80
Implementación en acción .....	80
Sesión de clase 1: .....	80
Sesión de clase 2: .....	81
Sesión de clase 3: .....	82
Sesión de clase 5.....	84
Sesión de Clase 6.....	85
Sesión de clase 7.....	86
Sesión de clase 8.....	87
Sesión de clase 9.....	88
Sesión de clase 10.....	89
Resultados de la puesta en acción. ....	93
Inicio del proceso .....	93
El juego entretejiendo un mundo con intencionalidad para la vida .....	94
Aquellos círculos mágicos .....	94
El cuerpo en acción con intención hacia el movimiento corporal .....	95
Evaluación mixta su intención práctica .....	96

Transformación en la clase desde en el círculo mágico de la vida.....	97
Resultados y análisis del proceso .....	98
Análisis reflexivo de la puesta en acción.....	99
Análisis de la experiencia .....	101
Proyección de la Propuesta y Aportes a la Institución académica y Otros Contextos ..	102
Referencias .....	106

### Índice de tablas

<b>Tabla 1</b> Estado del arte estudios relacionados.....	13
<b>Tabla 2</b> <i>Síntesis de las Sesiones de Clase del Pcp</i> .....	59
<b>Tabla 3</b> <i>Estructura de la Evaluación.</i> .....	66
<b>Tabla 4</b> <i>Integración y Análisis.</i> .....	71
<b>Tabla 5</b> <i>Enfoque del Mundo de la Vida.</i> .....	73
<b>Tabla 6</b> <i>Microdiseño de Clases.</i> .....	74
<b>Tabla 7</b> <i>Síntesis de las 10 Sesiones de Clase.</i> .....	92

### Índice de figuras

<b>Figura 1</b> <i>ciclo de la motivación representación de forma circular</i> -----	25
<b>figura 2</b> <i>Los tipos de motivaciones.</i> -----	26
<b>Figura 3</b> <i>Como se entretajan las posturas</i> -----	47
<b>Figura 4</b> <i>La motivación y el mundo de la vida.</i> -----	51
<b>Figura 5</b> <i>Enfoque por competencias.</i> -----	53
<b>Figura 6</b> <i>Las relaciones que entretaje el diseño curricular con el interés de los estudiantes.</i> -----	59
<b>Figura 7</b> <i>Ejemplificación del entretajamiento de las unidades de interés.</i> -----	64

## Capítulo I

### Introducción

Desde el planteamiento de la obra llamada la sociedad del cansancio del filósofo y teórico cultural surcoreano Byung Chul Han. Se relaciona aquella perspectiva, sobre una sociedad que establece el rendimiento como un cuerpo sano y vital, es un cuerpo que todo el tiempo se le exige tiempos, demandas sociales y deseos por objetos materiales, dando un interés externo por el movimiento corporal por tal razón, se cuestiona abordar el movimiento corporal únicamente desde motivos externo al ser humano. En la vida debe existir un interés interno por el movimiento corporal alejándolo de este consumismo de su tiempo y el rendimiento competitivo por motivos externos. Es posible que en muchos seres humanos sus motivos por el movimiento corporal sean subsecuentes a algo externo. Es decir, el querer moverse corporalmente, solo por factores externos, que lo subjetivan a dicho movimiento corporal y al rendimiento de su tiempo y movimiento corporal en la sociedad. Según Han (2010) “la tendencia de que ahora no solo el ser humano sino el ser humano en su conjunto se convierta en una máquina de rendimiento, cuyo objetivo consiste en el funcionamiento sin alteraciones y en la maximización del rendimiento” (p.72). este planteamiento surge desde la subjetivación de pasar de una sociedad disciplinaria que daba forma a los cuerpos planteada por Michel Foucault retomada en la obra de Han, B.C. resaltando consecuentemente en relación con lo que plantea Han (2010) “La sociedad disciplinaria de Foucault, que consta de hospitales, psiquiátricos, cárceles, cuarteles y fábricas, ya no se corresponde con la sociedad de hoy en día” (p.11) ya no es cuestión de darle forma a los cuerpos. Ante la sociedad que tuvo una transformación hacia una sociedad disciplinaria que constantemente se percibe en un estado de cansancio y rendimiento constante. ya no se establece las lógicas e intereses disciplinarios como anteriormente se pretendía, se crean grandes edificios,

centros para formar el cuerpo según estándares sociales y diferentes campos que exigen un ser que no subjetive su interés intrínseco por el movimiento corporal. Según Han B.C (2010) “actualmente se ha establecido desde hace tiempo otra completamente diferente, a saber: una sociedad de gimnasios, torres de oficinas, bancos, aviones, grandes centros comerciales y laboratorios genéticos. La sociedad del siglo XXI ya no es disciplinaria, sino una sociedad de rendimiento” (P.11). Con relación a su vez con el movimiento corporal y objetivar únicamente al ser hacia el rendimiento es una problemática latente como profesores de educación física. Abordar la educación física únicamente con el interés por mejorar tiempos y marcas, así como por desarrollar habilidades físicas y técnicas. impulsado principalmente por motivaciones extrínsecas como única y definitivo motivo por el movimiento corporal, como puede ser por el reconocimiento social o por la obtención monetaria o algo material. Precisando el movimiento corporal, hacia esta sociedad del rendimiento únicamente.

En la actualidad, el movimiento corporal ha sido absorbido por la lógica del rendimiento, perdiendo su dimensión lúdica y motivacional. El sujeto contemporáneo se ve inmerso en una dinámica donde el moverse ya no responde a una necesidad por intereses y motivos intrínsecos sino a una exigencia de eficiencia, productividad y éxito impuestas en este pensamiento de la sociedad del rendimiento. Es un ser que objetivamente es libre pero la realidad es que subjetivándose y cuestionándose a sí mismo hacia sus motivaciones intrínsecas por el movimiento corporal no lo es.

El movimiento corporal ya no es un acto libre o placentero, sino un instrumento de auto explotación. Según Han (2010), “la relación de Prometeo y el águila es una relación consigo mismo, una relación de auto explotación” (p.5). resaltando cómo las exigencias sociales y

económicas han consolidado incluso el cuerpo y su dinamismo motivacionales por el movimiento corporal por la autoexigencia del rendimiento.

A su vez el cansancio, en este contexto, se convierte en la manifestación física y emocional del desgaste continuo. Han (2010) señala que “el dolor del hígado, que en sí es indoloro, es el cansancio” (p.5). describe cómo el sujeto se experimenta continuamente con un cansancio infinito autoimpuesto. Este cansancio no surge del exceso de sentido, sino de su ausencia; es el resultado de moverse únicamente para cumplir con metas externas impuestas por la sociedad del rendimiento.

Desde esta perspectiva, Han B.C (2010) de aquella figura arquetípica de una sociedad cansada, símbolo del individuo que se mueve y trabaja sin cesar, pero sin preguntarse por qué o para qué lo hace. El movimiento corporal, entonces, se despoja de toda motivación interna, creativa o emocional, y queda subordinado a la necesidad de alcanzar objetivos materiales o recompensas económicas auto impuestas por la sociedad del rendimiento.

Es fundamental cuestionar la reducción de la educación al centrarse exclusivamente en la competencia y el rendimiento ante esta sociedad del rendimiento. Cuando un movimiento corporal se hace únicamente con motivos extrínsecos se corre el riesgo de perpetuar modelos que priorizan la enseñanza física dejando de lado el desarrollo de otras características fundamentales. Que trasciende en un desarrollo humano por una sociedad que subjetive el movimiento corporal instrumentalizado y abordado hacia el rendimiento, por intereses y motivos intrínsecos. La auto comprensión crítica de qué es lo que motiva particularmente a cada sujeto en clase, hacia la acción motriz, permite ver que el propósito no puede ser solo tener únicamente cuerpos dóciles, moldeados para responder a exigencias externas, ya sean materiales, sociales o monetarias. La educación física tiene la posibilidad de desarrollar, de manera transversal, la motivación

intrínseca y la autocomprensión crítica de por qué y para qué empezamos a generar movimiento corporal con un significado práctico para cada ser humano en su vida.

### **Contextualización**

El presente trabajo tiene como objetivo explorar cómo el juego puede, dar la posibilidad de la acción por el movimiento corporal intrínseco, hacia la automotivación de los estudiantes en su aprendizaje, fomentando una educación física que trascienda la motivación intrínseca por el movimiento corporal. Por medio del juego y el análisis que se da en el mismo desde la acción motriz.

La intencionalidad que hace mover a este proyecto a la acción posible que da la educación física de crear un espacio en el cual, se cuestione el movimiento corporal experimentado y trascendido desde factores externo hacia el interés del ser humano por el movimiento corporal, es decir que la intencionalidad es generar un cambio en relación a la motivación extrínseca del ser humano hacia la posibilidad de generar una motivación intrínseca, más real, trascendente y motivante en los seres humanos . Llevar a la acción generar una motivación intrínseca por el movimiento corporal complementariamente su desarrollo de algunas dimensiones motrices presentes en la acción motriz. Que ese interés surja desde sus motivos intrínsecos, lógicas internas y su subjetividad. Comprendiendo también sus lógicas externas objetividades. Priorizando el interés por el juego y el movimiento corporal hacia la acción motriz y descubrimiento de sus dimensiones motrices. A través del juego, se facilita no solo el aprendizaje de destrezas físicas, con relación a la acción motriz, lo gestual, temporal y espacial, también a su vez es un espacio donde los estudiantes puedan comprender y tomar acción. Desde sus acciones motrices y la intersubjetividad que se da en las relaciones con los compañeros, generando un sentido motor subjetivo en las acciones motrices que realizan comprendiendo y

mejorando sus decisiones y acciones motivacionales. El juego, en este contexto, no es solo una actividad lúdica, sino una acción en la que los estudiantes pueden reconocer sus dimensiones motrices y explorar nuevas situaciones motrices que generen interés intrínseco por movimiento corporal. Este proceso promueve una actitud positiva por el movimiento corporal, desde su auto motivación intrínseca por el placer de descubrir y desafiar sus propios límites sin depender únicamente de recompensas externas. Nutriendo una motivación genuina que fomenta el deseo de seguir aprendiendo, moviéndose corporalmente por lo intrínseco y mejorando constantemente.

A partir de lo expresado anteriormente, se reconoce la necesidad de que los estudiantes desarrollen dimensiones motrices y motivacionales en las experiencias lúdicas, que tienen en los juegos motrices, creando un espacio para la interacción y reflexión consciente sobre su relación con el entorno y con sus compañeros. Es en este contexto donde el juego, como herramienta pedagógica y la acción motriz ofrecen una valiosa oportunidad para generar situaciones motrices que fortalezcan las dimensiones motrices y la motivación intrínseca de los estudiantes. La educación física, al incorporar el juego en su metodología, brinda la posibilidad de vivir sensaciones de disfrute e interés por el movimiento corporal, facilitando tanto el aprendizaje de dimensiones motrices como el redescubrimiento de la importancia de autonomía, siendo subjetivo e intersubjetivo con relación a las decisiones y acciones, en relación de sus movimientos en las acciones motrices y las interacciones sociales.

El propósito principal de este trabajo es plantear una propuesta investigativa sobre la incidencia del juego en la mejora de las dimensiones motrices y en cómo esto influye en la motivación intrínseca en los estudiantes, a través de las acciones motrices que cada sujeto interioriza en sus lógicas con relación al juego. Se pretende fomentar un desarrollo humano que abarque aspectos personales, sociales y educativos. Para ello, es necesario la aclaración de los

conceptos de juego, motivación intrínseca, movimiento corporal y praxeología motriz, de manera que se puedan identificar que incidencia tiene el juego y la acción motriz. Como trascienden en la intencionalidad en esta propuesta pedagógica y, así, establecer una guía en relación del diseño curricular y la implementación de la intervención pedagógica.

### Estado del arte

**Tabla 1**

*Estado del arte estudios relacionados*

<b>Título</b>	<b>Autor</b>	<b>Intención</b>	<b>Ubicación</b>
<b>La amistad y el afecto como elementos de la motivación en la clase de educación física.</b>	Peña Castro, Clara Lourdes	El trabajo propone combatir la desmotivación en educación física con actividades atractivas y participación estudiantil, fomentando aprendizaje y desarrollo humano.	Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia 2014 <b>Nacional</b>
<b>El juego como herramienta para buscar el sentido de la otredad y la alteridad.</b>	Pianda Rodríguez, Diego Armando	El juego como un medio en la educación física aparece en perfecta combinación para comprender la importancia de la perspectiva y el reconocimiento del otro	Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia 2021 <b>Nacional</b>
<b>Factores no académicos relacionados con la deserción escolar en jóvenes de instituciones educativas colombianas</b>	Meléndez Monroy Y., Salgado Rubio N., Correa Rojas C., & Rico-Carmona A. T.	El estudio analiza factores socioeconómicos, familiares y personales relacionados con la deserción escolar en jóvenes de instituciones públicas. Se destaca la desmotivación personal, influida por la situación económica, la distancia a la escuela y la necesidad de trabajar.	Corporación Universitaria del Caribe-CECAR (2016). <b>Nacional</b>
<b>Motivación en las clases de educación física: un estudio de la perspectiva de las metas de logro en el contexto educativo</b>	E. M. Cervelló, F. Santos-Rosa	El estudio mostró que la orientación a la tarea mejora la valoración de educación física, mientras la orientación al ego la reduce.	Revista psicología del deporte RPD (2007) <b>Nacional</b>

<b>Ganar interés en la clase de educación física, una cuestión de didáctica</b>	Puerta Jaramillo, Julián Andrés	El estudio analizó la didáctica en educación física, revelando aprendizajes significativos y áreas de mejora en las prácticas docentes	Repositorio institucional Universidad de Antioquia (2023)
<b>El juego, ceremonia de iniciación en la Cultura</b>	Gómez, R. A. (1996).	El documento relaciona juego como un ritual como vías de inclusión cultural, destacando su conexión con la cultura, pero con orígenes distintos.	Universidad de Antioquia, Instituto Universitario de Educación Física y Deportes (1996)
<b>La vivencia del juego como generadora de autonomía en el ser humano. "del juego como herramienta al juego creador".</b>	Cortés García, Cristian Alejandro	El trabajo propone el juego en educación física para promover autonomía y pensamiento crítico, enfocando la educación en el desarrollo humano y el bien común.	Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia 2014
<b>Impacto de la motivación intrínseca en el rendimiento deportivo: un enfoque en la Praxiología Motriz</b>	Suesca Chávez, Kevin Antonio	El ensayo analiza cómo la motivación intrínseca mejora el rendimiento y la satisfacción deportiva, destacando el rol de la praxeología motriz y la importancia de fomentar autonomía y competencia en el entrenamiento.	Repositorio digital Universidad de los Llanos. (2024)

*Nota.* Elaboración propia (2025). Investigaciones relacionadas con el juego y la motivación.

### **Marco legal**

El marco legal de esta investigación se encuentra respaldado por diversas normativas que promueven el bienestar integral de los estudiantes y la importancia de las experiencias corporales y lúdicas en su desarrollo. Entre las leyes y directrices más relevantes, podemos destacar la Ley General de Educación en Colombia (Ley 115 de 1994), que establece que la educación debe ser un proceso integral, favoreciendo el desarrollo físico, emocional y social de los estudiantes. Esta

ley reconoce el papel fundamental de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, promoviendo su inclusión en el currículo escolar.

Asimismo, la Ley 1098 de 2006, conocida como el Código de la Infancia y Adolescencia, subraya la importancia de generar espacios en los que los niños y adolescentes puedan desarrollar sus habilidades y desarrollo humano a través del juego, la recreación y las actividades físicas. Esta ley reafirma el derecho de los niños a participar activamente en actividades que favorezcan su desarrollo integral, fortaleciendo su motivación intrínseca fomentando a su vez una mejor convivencia desarrollo motriz y motivacional.

Finalmente, las conclusiones y directrices del Foro Internacional sobre el Juego y la Educación, celebrado en 2010, refuerzan la importancia de utilizar el juego en el contexto educativo para fomentar la interacción social, el desarrollo de habilidades motrices y el bienestar emocional de los estudiantes. Este enfoque ha impulsado diversas políticas nacionales y regionales en Colombia que apoyan la implementación de actividades lúdicas como un pilar dentro de la educación física y el bienestar de los estudiantes.

En la misma línea, para hacer seguimiento a los compromisos asumidos por la sociedad mundial en la Cumbre Mundial de la Educación para Todos, celebrada en Dakar en el año 2000, y los acuerdos previos establecidos en la Cumbre de Jomtiem en (1990). Se reconoce que el aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes comienzan desde sus situaciones y experiencias en las que el juego es pertinente. Acorde a este marco, se busca consolidar políticas públicas que integren el cuidado, la salud y la enseñanza significativa, garantizando una educación que sea de calidad con relación a la actualidad y el contexto mismo.

**Justificación:**

El presente de la educación física está contraponiéndose a la desmotivación por el movimiento y esa sociedad del rendimiento, a la concepción del movimiento como algo meramente instrumental y con un significado limitado, especialmente para aquellos sujetos que se mueven únicamente por motivos monetarios o por una obligación impuesta socialmente, en una sociedad donde, para algunos, las únicas motivaciones son los bienes materiales y el dinero. Por ende, el rendimiento y la competencia se han convertido en aspectos culturales aceptados y normalizados con esta racionalidad del mundo, cuando más tiempo una persona dedique a cumplir una tarea ya sea motivadora o no subjetivamente para el ser, incluso si ello implica convertirse en una especie de máquina de producción por el rendimiento autoimpuesto por el ser que lo motivan dichas lógicas de rendimiento y competitividad en la sociedad actual. Vivimos en una sociedad del cansancio que perpetúa un ciclo sin fin de autoexigencia y desgaste. Según Han (2010)

El sujeto de rendimiento se abandona a la libertad, obligados hasta con la libre obligación de maximizar el rendimiento. [...] Esta es mucho más eficaz que la explotación por otros, pues va acompañada de un sentimiento de libertad. El explotador es al mismo tiempo el explotado. Víctima y verdugo ya no pueden diferenciarse” (p. 13).

Desde la acción posibilitadora de la clase de la educación física no todos los estudiantes se sienten atraídos a una educación física enfocada a la enseñanza técnica y competitiva con el objetivo de moverse por el rendimiento únicamente. Como intencionalidad principal, lo que provoca una desconexión con el movimiento corporal y la de educación física. Esto se evidencia en la población de estudiantes de once grados del colegio Manuelita Sáenz, a través de una recopilación de información cuantitativa realizada previamente en octavo semestre. En respuesta

a la pregunta principal que dio cuenta en la recopilación de información sobre: ¿Qué es lo que no les interesa y desmotiva de la clase de educación física?, el 80% expresó que, al estar enfocadas únicamente en el aprendizaje de deportes y la competencia hacia el rendimiento, las clases se volvían tediosas y poco interesantes. Por otro lado, el 20% manifestó su agrado por aprender más sobre técnicas y habilidades relacionadas con los deportes como es el fútbol. A su vez se relacionan algunas investigaciones previas sobre la desmotivación en la clase de educación física. Una de estas investigaciones expuesta por la investigación de Lodoño Toro magister en educación de la universidad de Manizales. Según Toro, J. L. (2022):

pese a que se ha reconocido la importancia de la Educación Física en la formación integral de los estudiantes y que son múltiples sus beneficios, se puede evidenciar cómo muchos de los estudiantes presentan desmotivación hacia su práctica, actitud que se manifiesta particularmente en los estudiantes del grado 8° de la Institución Educativa Nuestra Señora del Carmen (pág. 3)

Los estudiantes muestran un interés cada vez menor en clases segmentadas y centradas únicamente en la ejecución mecánica de actividades sin un propósito claro o enfatizado únicamente a el rendimiento por motivos únicamente extrínsecos. Si bien el aprendizaje técnico y competitivo es fundamental para su desarrollo por nombrar algunos ejemplos, para el desarrollo de habilidades básicas motrices, capacidades físicas habilidades técnicas etc. el movimiento como rendimiento corporal centralizado en crear seres para el rendimiento mercantil, donde el sujeto no tiene nunca el cuestionamiento de cuáles son aquellos motivos intrínsecos que realmente le interesan apartado de una necesidad de rendimiento constantemente deprisa y ansioso para vivir, en lugar de rendir por aquellos motivos que los encaminan por esa

vida que realmente pretende vivir. Por ende, este tipo de rendimiento de producción utilitaria, no debería ser la única vía para fomentar estas dimensiones motrices en la educación física.

Por lo tanto, es esencial que la educación física no se limite al desarrollo de habilidades motrices básicas, el rendimiento y la competencia como únicos fines, sino que también se den nuevas formas de saber ser y saber hacer que promuevan tanto las dimensiones motrices y la motivación intrínseca hacia el movimiento corporal. Como nuevas formas de experiencias hacia la acción motriz intrínseca por el movimiento, esto permitirá seres construidos con motivaciones y acciones motrices autónomas de lógicas que motivan de una manera crítica la acción motriz por el movimiento de manera significativa en cada ser humano.

## **Capítulo II Perspectiva educativa**

La perspectiva educativa se entreteteje desde el profesor y el conocimiento teórico y las relaciones que crean en el presente del contexto con el alumno. Se entretetejen tres intenciones en el acto educativo de esta propuesta que darán cuenta a la comprensión del juego como medio de posibilitar un interés por el movimiento corporal intrínseco desde la Educación Física. Al comprender esto la acción motriz, la concepción del juego y la motivación intrínseca, son ese entretetejimiento intencionado al desarrollo de ese ser humano que, motivado por el movimiento corporal. A continuación, se explicará sobre de manera breve cada intención mencionada anteriormente:

La acción motriz que contribuirá en fundamentar el desarrollo de las dimensiones motrices presentes en el juego y a su vez observar que el juego no se hace simplemente por jugar que es algo lineal y sin sentido. Este tiene un significado en el desarrollo del ser humano lúdico, cultural y experiencial.

La concepción del juego desde una perspectiva cultural lúdica y la motivación intrínseca que tiene el juego en el desarrollo del ser humano. Esta integración busca potenciar el juego como un medio para favorecer el desarrollo motriz, motivacional y social del estudiante. **Se** establecerá un diálogo entre los conceptos que sustentan este proyecto, con el propósito de analizar cómo se relacionan a lo largo del proceso de creación curricular. A través de esta interacción, se busca identificar las convergencias que puedan surgir.

### **Postura Humanística**

El ser humano que se desea trascender en este PCP es un ser que se mueve por aquellos motivos intrínsecos, teniendo una conciencia de sus acciones motrices. Se caracteriza por ser social, competente y autónomo en con relación a la teoría de la autodeterminación, y la relación que aborda la acción motriz en el movimiento corporal al satisfacer las necesidades psicológicas básicas que propone la teoría de la autodeterminación: autonomía, competencia y relaciones, la acción motriz abordara las dimensiones presentes en el juego esto hacia el ser que se mueve corporalmente, por aquello que genuinamente trasciende en sus motivaciones intrínsecas, esto va relacionado a la teoría de la autodeterminación de Ryan y Deci donde se expone que al satisfacer las 3 necesidades psicológicas básicas . Con una intencionalidad hacia un ser, más autónomo motivado desde lo intrínseco, por ende, este ser es un ser humano motivado por el movimiento corporal especialmente por el movimiento corporal intrínseco. El juego dará la intencionalidad y posibilidad de esa realidad que aborda aquellas necesidades psicológicas básicas, el acto creador del juego como fenómeno cultural puede crear mundos ilimitados, abordando de manera simultánea la competencia, la autonomía y las relaciones. Esto con la intención de desarrollar un ser más motivado por lo intrínseco en la vida. A continuación,

se explicarán las 3 necesidades psicológicas básicas que entretengan este ser motivado según Deci y Ryan.

**Competencia:** La sensación de eficacia y dominio sobre las tareas. "Los sentimientos de competencia amplían la motivación intrínseca cuando están acompañados de un sentido de autonomía" (Ryan & Deci, 2000, p. 4) En este sentido, la competencia presente y predominante en el deporte debe repensarse como una competencia subjetiva, que motive no solo a las personas a ser las mejores por el rendimiento, sino a tener la sensación de eficacia y dominio sobre sus tareas de manera subjetiva ya sea por aspectos motivados de salud o por el placer que percibe en el movimiento corporal como algo placentero, a través del juego. La competencia debería surgir por el disfrute en el movimiento corporal. Mas no por la necesidad de demostrar superioridad frente a los demás compañeros o por un objeto material dando más relevancia a lo material que a su propio ser y su experiencia motriz con el presente y disfrute del mismo con los demás en las situaciones motrices. Es decir, no se debe dejar de lado la importancia de la competencia, esta debe ser vivida de forma placentera y sana.

**Autonomía:** La posibilidad de actuar con libertad y autodeterminación. La autonomía fomenta la motivación cuando los estudiantes experimentan un locus de causalidad interno, es decir, cuando sienten que son los autores de sus acciones. Cuando las personas se sienten autónomas se genera el placer de sentir que están realizando algo de manera voluntaria. Esto es fundamental para motivar a los estudiantes, no solo dentro del contexto escolar, sino también para que esa motivación trascienda y se extienda a su entorno cultural y social.

**Relación con los demás:** "La motivación intrínseca florece en contextos caracterizados por una sensación de seguridad y de estar relacionado" (Ryan & Deci, 2000, p.5) Somos seres sociales que necesitamos relacionarnos con los demás. A través del juego, se posibilita un

sentido de conexión con el otro de manera placentera, segura y de apoyo, siendo este un medio para fomentar relaciones significativas con los demás. Comprendiendo esto, se explica que en un momento del proyecto se pretende abordar la subteoría de la autodeterminación llamada teoría de la evaluación cognitiva que especifica cómo dar una continuidad en el ser humano y el entorno para que perdure la motivación intrínseca en este ser humano. En el proyecto se da la intencionalidad de un ser humano que aborde estas 3 necesidades psicológicas básicas. Para dar más especificidad en la implementación y análisis se tendrá en cuenta, la subteoría de la evaluación cognitiva para que esta intencionalidad hacia la motivación por el movimiento corporal tenga un análisis con especificidad de su trasfondo hacia el cómo perpetuar dicha motivación intrínseca. A continuación, se explicará de que trata esta subteoría.

La teoría de la autodeterminación replantea una subteoría que tiene la intención de abordarse después de entretener las 3 necesidades psicológicas básicas que propone la teoría de la autodeterminación, esto con la intención de dar cuenta si la motivación intrínseca está presente en estos seres humanos con relación al movimiento corporal.

La teoría de la evaluación cognitiva que se plantea como medio hacia la motivación intrínseca por el movimiento corporal. La motivación intrínseca desde el ser humano que se mueve por aquello que lo motiva genuinamente a algo interno es a tomar una acción por la autosatisfacción. Desde su autonomía por que le genera interés hacerlo. Así lo propone Ryan et al. (2000):

Quizás no haya otro fenómeno particular que refleje tanto el potencial positivo de la naturaleza humana como la motivación intrínseca, la tendencia inherente a buscar la novedad y el desafío, a extender y ejercitar las propias capacidades. a explorar, y a aprender. (p.3)

La teoría de la evaluación cognitiva (TEC) Ryan et al. (2000) se conforma en los factores sociales y contextuales que facilitan o reducen la motivación intrínseca. Esta teoría subyace con relación a la teoría de la autodeterminación, abordando las mismas necesidades de competencia y autonomía de la teoría de la autodeterminación, pero tiene una variante, otra arista relevante que expone que, el contexto y su ambiente, sus factores sociales inciden en la motivación intrínseca constantemente.

Según Deci y Ryan. (2000):

La TEC, que se focaliza sobre las necesidades fundamentales de competencia y autonomía, fue formulada para integrar los resultados de experimentos iniciales de laboratorio sobre los efectos de las recompensas, el feedback, y otros eventos externos sobre la motivación intrínseca, y fue comprobada y extendida subsecuentemente por estudios de campo en diversos escenarios. (p.4)

Esta teoría aborda así una concepción relevante por el movimiento corporal intrínseco. El juego posibilitara una relación que subyace la competencia y la autonomía en su realidad objetiva, al solventar estas necesidades propuestas en la teoría también está presente ese espacio y entorno donde el alumno se relaciona como algo relevante para tener en cuenta que la motivación intrínseca perdure y no disminuya.

El dialogo toma relevancia. Se siente un ser más motivado intrínsecamente si se le da una retroalimentación positiva desde la subjetividad misma por llevar a cabo de manera correcta una acción motriz, así lo propone Ryan et al. (2000) en los primeros estudios se evidencio que la retroalimentación desde un discurso en relación con aspectos positivos sobre el hacer incrementaba la motivación intrínseca, mientras que retroalimentación negativa en el discurso la reducía.

A si la cuestión el discurso del maestro hacia el ser debe relacionarse con aspectos positivos y aspectos por mejorar en su discurso. Según estudios de Fisher et al. (1978) los estudios previos que se dieron en relación con la competencia evidenciaron que el sentimiento que se da en la competencia no arraigaba la motivación intrínseca por sí sola, esta competencia debía tener un sentido por un ser con sentido de autonomía.

El ser humano así no compite únicamente por algo externo sino por ser competente en su vida constantemente, este tipo de competencia es la que se desea intenciones dando sentido de moverse no solo por la competitividad hacia el rendimiento corporal instrumental. Desde su subjetividad se relaciona el ser que empieza a crear su motivación intrínseca desde la autonomía por el interés de tomar acciones motrices por el movimiento corporal intrínseco y su relación con ser competente.

La TEC sustentó que las recompensas disminuían el sentido subjetivo de la autonomía según Deci. (1975) al interpretar los resultados sobre las recompensas extrínsecas facilitaron un locus de causalidad hacia lo externo. Comprendido así la disminución de sentido de autonomía en el ser.

Al comprender esto, el presente trabajo tiene la intención de poner en acción la ciencia de la Praxiología motriz con relación al juego. Para tener la intencionalidad de generar la motivación intrínseca y así identificar, estudiar y analizar las motivaciones con relación a las acciones motrices y sus lógicas internas que permiten identificar aspectos sociales, autónomos y competentes. Con el propósito de un ser humano que se mueve por sus motivaciones intrínsecas un ser cítrico por las acciones que decide realizar entorno a sus acciones motrices.

El desarrollo motriz y a su vez otras dimensiones del ser humano como lo es la motivación, en jóvenes de 10 a 16 años es un proceso clave en la educación física, ya que en esta

etapa se consolidan habilidades fundamentales para su bienestar físico y social. Para potenciar este desarrollo de la motivación en el ser humano, es relevante poner en acción esta teoría con relación a la oportunidad y posibilidad la educación física mediante el juego para trascender hacia la motivación por el movimiento corporal intrínseco. Comprendiendo que se fundamenta desde la Teoría de la Autodeterminación (TAD) que en la implementación y análisis de la experiencia se tendrá en cuenta la subteoría de la evaluación cognitiva (TEC) ya que entretiene como trascender la motivación intrínseca, intencionado, acciones motrices significativas a través del juego y su desarrollo de dimensiones motrices.

Uno de los aspectos clave en esta teoría es la diferencia entre motivación intrínseca y extrínseca. Mientras que la motivación extrínseca implica realizar una actividad para obtener un resultado externo, la motivación intrínseca se basa en el disfrute y satisfacción que la actividad genera por sí misma (Ryan & Connell, 1989; Vallerand, 1997). Aplicado a la educación física, cuando los jóvenes sienten que tienen autonomía en sus decisiones y perciben que pueden mejorar sus habilidades motrices de manera progresiva, sus conductas con relación a las acciones motrices aumentan significativamente.

Desde la acción Intencional de un entorno que promueva la autonomía y una sana competitividad. De acuerdo con, Ryan & Deci (2000) "El feedback positivo sobre el desempeño incrementa la motivación intrínseca, mientras que el feedback negativo la reduce" (p.4), es importante evitar crear contextos de control excesivo, recompensas tangibles y presiones externas, ya que estos factores tienden a socavar la motivación intrínseca.

**La Motivación intrínseca como eje del desarrollo del potencial humano.**

Uno de los criterios más importantes es la motivación para que los estudiantes deseen seguir aprendiendo no por obligación sino por el deseo de hacerlo. Para esto tendremos que comprender su definición según Carrillo et al (2009):

La motivación, del latín *motivus* (relativo al movimiento), es aquello que mueve o tiene eficacia o virtud para mover; en este sentido, es el motor de la conducta humana. El interés por una actividad es “despertado” por una necesidad, la misma que es un mecanismo que incita a la persona a la acción, y que puede ser de origen fisiológico o psicológico (p. 2)

Para fomentar este tipo de motivación en los estudiantes, es esencial crear un entorno educativo que despierte su interés y satisfacción personal. La motivación tiene un ciclo que es relativamente ilimitado en el ser humano. La figura uno es de elaboración propia teniendo claro que está fundamentada en el trabajo académico de Carrillo et al. (2009) sobre la motivación y el aprendizaje.

### **Figura 1**

*Ciclo de la motivación representación de forma circular*

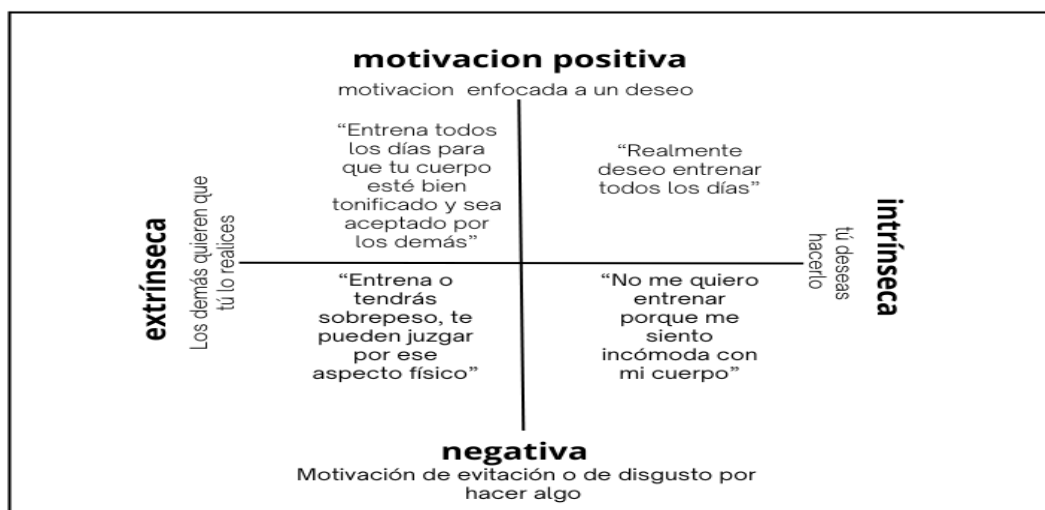


*Nota.* Adaptado de Carrillo et al. (2009). Elaboración adaptada propia (2025). La figura representa la forma en la cual la motivación funciona de manera ilimitada.

El ciclo motivacional es una manera de entender cómo la motivación influye en un aprendizaje más significativo, ya que busca crear un proceso de enseñanza agradable que impulse al estudiante a continuar con su desarrollo formativo. Existen diferentes tipos de motivación entendiendo que “para sintetizar los tipos de motivaciones, es necesario considerar las siguientes dimensiones: primero diferenciar entre las internas y las externas; segundo diferenciar entre las positivas y las negativas Al combinar esas dos dimensiones obtenemos los cuatro tipos de motivaciones” (Carrillo, et al 2009, p.4), para una mejor comprensión se representará el cuadro de tipos de motivaciones mediante una gráfica para comprenderlo fácilmente. El cuadro uno es de elaboración propia teniendo claro que está fundamentada en el trabajo académico de Carrillo sobre la motivación y el aprendizaje.

**figura 2**

*Los tipos de motivaciones.*



*Nota.* Adaptado de Carillo et al. (2009). Sobre cuadro motivacional. Elaboración adaptada propia (2025). El cuadro representa los tipos de motivación y su ejemplificación de los tipos 4 tipos de motivación: motivación intrínseca o extrínseca positiva o negativa.

### Relación de Carillo y la teoría de la autodeterminación.

Uno de los aspectos clave en esta teoría es la diferencia entre motivación intrínseca y extrínseca. Mientras que la motivación extrínseca implica realizar una actividad para obtener un resultado externo, la motivación intrínseca se basa en el disfrute y satisfacción que la actividad genera por sí misma (Ryan & Connell, 1989; Vallerand, 1997). Aplicado a la educación física, cuando los jóvenes sienten que tienen autonomía en sus decisiones y perciben que pueden mejorar sus habilidades motrices de manera progresiva, sus conductas con relación a las acciones motrices aumentan significativamente.

Teniendo presente los objetivos y temáticas principales de enseñanza establecidos por el docente y el proyecto educativo institucional (PEI) del área de la educación física. Ya que el objetivo es entrelazar el sentido de los estudiantes con unidades de interés, no solo de estudiantes y maestros sino con relación al PEI de la institución Manuelita Sáenz

Aunque la motivación es tratada frecuentemente como un constructo singular, dando una reflexión superficial sugiere que las personas son movidas a actuar por tipos de factores muy diferentes, con experiencias y consecuencias altamente variadas.

### **Perspectiva disciplinar.**

La Praxiología motriz no concibe la comprensión de la acción motriz en el juego como un proceso objetivo ni lineal. Por el contrario, implica un abordaje complejo que considera los diversos factores del contexto escolar. A partir de ello, se introducen una serie de conceptos que facilitan una mejor comprensión de la teoría de Pierre Parlebas, especialmente en lo relativo al objeto de estudio de la Praxiología motriz. En este marco, la acción motriz se manifiesta en la interacción entre sus lógicas internas y externas vinculadas al juego, el cual, a su vez, actúa como un espacio donde se entrelazan y potencian las dimensiones motrices que le son inherentes.

Así la cuestión la acción motriz nos permite evidenciar las conductas motrices en relación con el juego y el análisis por el movimiento corporal intrínseco que están presentes en la intencionalidad en los juegos motores.

1. La lógica interna de la acción motriz que son la totalidad de rasgos consecuentes que entraña la realización de la acción motriz en el movimiento “La lógica interna de la lucha impone a los combatientes el contacto cuerpo a cuerpo, y la de la esgrima obliga a los tiradores a mantenerse a distancia y mediatiza su contacto con una espada” (Parlebas, 2010, p.302).

Para entender el juego y su relación con la acción motriz es necesario comprender las siguientes hipótesis que propone Parlebas:

- 1.1 El juego como un conjunto de situaciones psico y socio motrices de confrontación con el medio físico, con objetos materiales, juguetes o con otros sujetos donde se desarrollan una continuidad de comportamientos y relaciones con una finalidad ganar, son confrontaciones lúdicas que generan placer.
- 1.2 Estas confrontaciones con los demás y con el medio generan relaciones directas que permiten identificar una intención social en las experiencias de sus acciones motrices, por lo tanto, el socio motricidad pretende intenciones distintas y cambiantes según su intencionalidad y las interacciones sociales que experimentan en los juegos.

La Praxiología motriz como herramienta para entender, interpretar y analizar el juego como una alternativa que permite identificar factores, sociales, motrices, comportamentales y formativos. Esta ciencia es propuesta por Pierre Parlebas, originario de Francia, profesor de Educación Física y Sociología, con renombres como Doctor Honoris Causa de la Universidad de

Lleida y con amplios estudios en las disciplinas académicas de matemáticas la lingüística. Propone como objeto de estudio la acción motriz, que da sentido a el movimiento corporal acción motriz que están presentes en el juego. Este siendo el objeto de estudio de la praxiología motriz abordando aspectos relevantes para el desarrollo de las dimensiones motrices presentes en el ser humano y la incidencia del juego en la motivación intrínseca.

Se abordará para que desde su especificidad de cuenta de las dimensiones motrices que se desarrollan durante el juego y como también aborda el juego como algo más allá de algo con simplicidad. Esta tiene una lógica que trascienden tanto a el ser humano como el entorno en el cual está inmerso este acto lúdico. Según Gallo et al. (2007) la praxiología motriz se puede comprender como la disciplina científica que realiza un análisis a las acciones motrices, como lo pueden ser juegos y deportes con sistemas organizados de acción. Teniendo como finalidad la comprensión de las lógicas internas que dan estructura y guían las acciones motrices dentro de cada situación.

Es así como el presente trabajo tiene la intención de poner en acción la ciencia de la Praxiología motriz con relación al juego y la motivación intrínseca para identificar, estudiar y analizar las motivaciones con relación a las acciones motrices y sus lógicas internas que permiten identificar aspectos sociales, autónomos y competitivos y el entorno dando un ser humano intencionado a decidir de manera autónoma su intencionalidad por el movimiento corporal, a su vez con relación a la competencia y las relaciones presentes en el mundo del juego y el mundo de la vida.

### Juego.

Varios autores han definido el juego en su origen etimológico. Teniendo presente varios artículos y libros sobre este fenómeno cultural se precisa su origen etimológico. Según Paredes

(2003) argumenta que el término juego se emplea en una amplia variedad de contextos y con múltiples significados. El análisis etimológico revela que el juego ha sido relacionado con actividades carentes de seriedad o realizadas con ligereza, con la idea de lucha, y en países germanos, con connotaciones eróticas. Además, frecuentemente se asocia con aspectos artísticos y estéticos. El juego se presenta como un reto, una experiencia desafiante que se vive con mayor intensidad y realismo que las tareas serias y responsables, las cuales, en comparación, se perciben como ficticias. Esta distinción refleja la indefinición conceptual que a menudo rodea al juego, que se convierte en un espacio donde las reglas y los roles pueden ser percibidos de manera más auténtica que en otras esferas de la vida cotidiana. Según Schwartzman, S. (1979) Se considera que la polisemia de la palabra juego es más un beneficio que un perjuicio, ya que permite reconocer que a través de él se pueden explorar y aprender significados socioculturales complejos, los cuales son difíciles de enseñar de manera directa. Esta riqueza de significados contribuye a una comprensión más profunda de fenómenos sociales y culturales.

El juego y su relevancia en la educación física se debe a que como fenómeno historiográfico presente en muchas décadas es algo instintivo de los animales y los seres humanos. Huizinga (2007) El juego como un fenómeno cultural fundamental y universal, que va más allá de las funciones biológicas o psicológicas básicas. El juego es anterior a la cultura misma y está presente tanto en animales como en humanos. Los animales juegan, pero el juego en los seres humano adquiere un significado más profundo y simbólico, convirtiéndose en una manifestación cerradora de un acto lúdico cultural en movimiento y desarrollo constante del ser humano. Jugamos porque es algo culturalmente establecido en la realidad misma o realidades creadas en nuestra imaginación y la de los demás o de manera autónoma. Durante el juego, ocurren movimientos constantes, cambios y secuencias organizadas que incluyen un comienzo y

un final. Además, el juego no solo se limita temporalmente, sino que adquiere rápidamente una estructura firme como expresión cultural. Después de jugar, el juego se conserva en la memoria como una creación valiosa creando un legado cultural, transmitido de generación en generación, creando constantemente esos movimientos mediante los juegos, transmitiendo estos juegos de manera intrínseca desde el pasar del tiempo hasta el presente actual de la humanidad. El recuerdo de haber jugado yermis y al tener uno sobrinos transmitió jugando este acto lúdico con relación al movimiento corporal en la realidad presente de ellos. porque es algo que trasciende más allá del movimiento físico. Es cultura y una acción motriz transformadora que experimenta cada sujeto que juega por ejemplo yermis. Como lo expresado en el canal de YouTube de la alcaldía de Piedecuesta.

nos reunimos en el barrio al lado de la cuadra, así como nos reunimos con los amigos disfrutamos de un momento agradable hoy les traemos un juego muy divertido que se llama yermis es muy sencillo se juega con una pelota [...] se va a lanzar tratar de derribar unas tapas que tiene nuestro parcero aquí esas tapas se tienen que colocar una encima de otra[...] vamos a jugar y mirar cómo se hace esto (Canal Alcaldía de Piedecuesta, 2020, 04s,41s).

Piedecuesta es uno de los municipios de Colombia. Con este video trasciende el conocimiento cultural acto creador del juego llamado yermis, se puede jugar con amigo, desconocidos en el barrio o en el colegio. Lo importante es divertirse y sentir un momento de disfrute cuando se juega.

Al comprender esto, el juego da la posibilidad de ser un medio que trasciende cultural y simbólicamente al incorporar en el movimiento una experiencia corporal placentera. El juego, como medio, facilita una experiencia placentera del movimiento al ser una actividad libre y

desinteresada que no pertenece a la vida cotidiana, sino que se desarrolla en un espacio temporal distinto donde prima el disfrute y la libertad de acción. Como destaca Huizinga (2007) tanto el hombre como los animales juegan porque es algo que se disfruta en su experiencia.

Precisamente en ese placer donde radica su libertad Huizinga. Sus movimientos corporales que dan un momento de disfrute y libertad en su ejecución y acción al experimentarlos con su cuerpo, creando una experiencia corporal de disfrute y motivación generando el querer hacerlo de manera voluntaria. Ser motivado únicamente por factores extrínsecos es una cuestión que se puede trascender a intereses más trascendentales en la vida. Se replantea movernos únicamente solo por factores o motivos externos. El juego crea una realidad de libertad y experiencia enfocada no únicamente a lo competitivo y material sino hacia el rendimiento por ganar únicamente. El juego trasciende como motivo de querer hacerlo por el placer que se experimenta al jugar y moverse. El juego, en su forma esencial, es una actividad libre que se realiza "como si" estuviera fuera de la vida cotidiana. A pesar de esto, puede involucrar completamente al jugador, sin buscar únicamente un beneficio material o algún tipo de ganancia con un significado poco trascendental para su vida. Huizinga (2007) en esta experiencia mediante el juego son los que juegan las personas que crean un espacio cultural al jugar con los demás sus intereses pueden ser liberados como querer sentir felicidad por jugar con compañeros algún juego que genere una situación motriz, que trascienda en su desarrollo motriz y cultural, fomentando el desarrollo del potencial humano. En su realidad. El juego cobra inmediatamente sólida estructura como forma cultural. Huizinga (2007) Una vez que se ha jugado permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual. En conclusión, el juego trasciende su aspecto biológico y psicológico básico para convertirse en un fenómeno cultural fundamental.

Círculo mágico.

En relación con lo propuesto por Huizinga aborda que el acto lúdico presente en el juego, creador de círculos mágicos, es este el acto que genera un mundo distinto a la realidad, un mundo de libertad, espontaneidad y satisfacción, a su vez con acuerdos de mediación en las reglas de los juegos lúdicos.

Expresa en su discurso el círculo mágico, siendo este un mundo desde la realidad lúdica, que se diferencia de la cotidianidad ese mundo que concreta la realidad en sí misma. A su vez menciona que se crean las condiciones de espacios, tiempos, figuras, imágenes, representaciones de algo, la de los roles, compartir con el otro, a partir de la creación del juego que proviene del ser. Que extrae desde su mundo interno subjetivo aquello que es único y auténtico de ese ser humano. aquella realidad con acuerdos para darle una intencionalidad a estos juegos lúdicos mutuos para su creación en la acción.

Es por tal razón que el círculo mágico está presente en este proyecto como algo fundamental, ese acto lúdico de crear una realidad que genera un interés por el movimiento corporal y la motivación intrínseca en el ser humano. Para dar cuenta de la importancia que tienen los juegos como fenómeno cultural en relación con ese hombre que juega y se desarrolla como ser humano, en ese transcurso de tiempo lúdico donde se entreteje un ser lúdico que va transformándose en este círculo mágico, que Huizinga describe en su obra *homo ludens*.

En este análisis se abordará el entrelazamiento teórico propuesto por Johan Huizinga y Roger Caillois en torno al juego como fenómeno cultural. Huizinga, a través de su obra *Homo Ludens*, aporta una comprensión sustancial del juego como acto creador de cultura, al considerar que este antecede a la cultura misma y constituye una de sus bases fundacionales. Por su parte, Roger Caillois, sociólogo francés, retoma y amplía las ideas de Huizinga al caracterizar los

distintos tipos de juegos desde una perspectiva sociológica, en su obra *Los juegos y los hombres* (1997). En ella, Caillois sistematiza las formas de juego y sus significados sociales, manteniendo presente la noción de la esencia que define Huizinga del juego como una actividad libre, cargada de sentido cultural y social.

Ambos autores, desde sus enfoques, confluyen en la comprensión del juego como expresión intencionada del ser humano, integrando su dimensión simbólica, creativa y social. En el marco de esta propuesta educativa, el diálogo entre Huizinga y Caillois permite construir una intencionalidad pedagógica que articula la esencia cultural del juego con su caracterización sociológica, para orientar el diseño curricular y su implementación práctica en el contexto educativo.

Caillois clasifica los juegos en tres grandes categorías: el agón, mimetismo, vértigo y desequilibrio.

El agón es la esencia de la competencia justa se desea abordar desde su propia intencionalidad de exponer al mundo los seres que son hábiles en sus dimensiones motrices, se compete en igualdad en los juegos intencionados por ser un ser más competente.

Mimicry el mimetismo jugar a ser otro. En ese momento el ser se transforma en alguien que en su rol como jugador. Relacionado su yo con otro representándolo con sus gestualidad y movimientos en los juegos en acción.

Por otro lado, Linux juegos en los que los jugadores sienten ese vértigo y desequilibrio, a su vez se aborda la intencionalidad de emerger las relaciones en cooperación para disfrutar de aquella sensación desde su autonomía y la relación que se crea en el juego de desequilibrio. Todo

esto se da en las realidades de aquellos círculos mágicos que Huizinga expone como un acto lúdico creador del desarrollo del ser humano que se mueve y juega.

La relación que tiene los juegos tradicionales se abordara con intencionalidad de crear situaciones motrices en las cuales el ser deba tomar acción en sus decisiones. Los juegos como el yermis entretejen un ser autónomo que se mueve y toma acción en aquellas presentes en el juego. Juega con intención lúdica y a su vez entretejen un aspecto del agón porque desean ser más competentes por aquellos motivos que subyacen en estos juegos tradicionales. Desde los juegos de competencia se entretejen con la esencia de un juego justo de Caillois, teniendo presente que los jugadores tienen intencionalidad de competir, con los demás compañeros, desde la convivencia y deseo mutuo de crecimiento por ser más competentes; y por último tenemos los juegos de relaciones en los cuales el ser entreteje una conexión con el grupo en el juego tomando acción con intencionalidad de ayudar y contribuir al equipo en el juego con relación a Mimicry. Los roles del juego pueden ser cambiantes dando una perspectiva distinta en el juego.

### **Perspectiva pedagógica.**

La educación física desde un modelo pedagógico crítico por competencias Como parte de la reflexión sobre el ser humano que se quiere potenciar en esta propuesta educativa se encontraron las aportaciones que desde un enfoque crítico está realizando el filósofo y educador colombiano Manuel Unigarro Gutiérrez: un enfoque crítico por competencias mediante la triada de la objetividad, la subjetividad y la intersubjetividad.

### **Mundo Objetivo.**

El mundo objetivo hace referencia a lo tangible y material según Unigarro (2017) es el mundo que comprendemos de la naturaleza y todo lo que está a su alrededor. Con sus particularidades sensibles, lo que en la realidad puedo apreciar explícitamente,

relacionado leyes y juicios con un análisis objetivo. Al comprender esto el mundo objetivo es la síntesis de la realidad explícita mediante el análisis que se da en el transcurrir del movimiento corporal, desde la naturalidad del ser objetiva. El movimiento corporal toma un sentido de atribución intrínseco hacia la sociedad. Dando un sentido de desarrollo humano. Diferenciando esto al ser humano de que se mueve y toma acción desde su apreciación de la realidad, con sus matices naturales y racionales que componen dicha realidad. Según Unigarro (2017) el conocimiento que se da en este mundo aborda más lo técnico. Con la racionalidad empírico analítica, desde lo validado sea desde el conocimiento no solo del ser, sino un conjunto comprendido como algo válido por el ser y los demás. Trascendiendo en moverse corporalmente hacia la actitud natural, abordando esto la técnica corporal, como algo sin sentido trascendental en el ser. Según Unigarro (2017) es decir que, desde este mundo objetivo, se percibe que el ser se mueve más allá que un actor pasivo, que no pone en acción su racionalidad y sentido en el mundo. El ser va más allá de una actitud natural, de estar en este mundo existiendo únicamente como las demás cosas de la naturaleza que no tienen la oportunidad tan preciada del movimiento corporal. La ausencia de conocer analítica y empíricamente al moverse da una pérdida de sentido al movimiento corporal. Aborda un sentido desde las particularidades objetivas intrínsecas, que se abordan en su mundo objetivo trascendiendo más allá de una actitud natural en la vida.

### **Mundo Subjetivo.**

En síntesis, aborda la interiorización de las vivencias, el modo de ser, expresar y conocer. Solo se puede conocer si el ser desea manifestarlo al mundo. Según Unigarro (2017) Conformar las propias vivencias, las particularidades de ser, como me expreso y como conozco el mundo.

Es esa mismidad. Es mi espacio privado solo yo puedo conocer y dar acceso a ese conocimiento si lo desea manifestar. Es desde un ser que toma acción desde la autonomía que en su discurso asume el lenguaje verbal y no verbal. Hacia la comprensión de algo expresado a los demás. Así se relaciona con los demás aportando a su sentido de identidad según Unigarro (2017) el ser buscara símbolos y señales desarrollando el conocimiento hacia lo práctico. Así es el mundo abordado desde lo estético, que en el movimiento corporal expresan desde el cuerpo en movimiento y el uso del lenguaje a su vez. Especificando el mundo de objetivo desde lo histórico hermenéutico, se da una identidad propia, posibilitadora de expresar su esencia, eso que me hace único y diferente y a su vez me permite estar con los demás. Si es ausente el conocimiento histórico hermenéutico, perpetuando esto se da una inconciencia del ser humano. En su esencia se desvanece, no tiene claridad en cómo esta tiene una trascendencia importante en el mundo y su entretrejimiento desde su esencia y particularidad presentes al estar en acción con el mundo.

### **El mundo intersubjetivo.**

Este mundo es el que se comprende desde las relaciones con sus reglas integras por varios seres. Según Unigarro (2017) agrupado por las relaciones interpersonales acordemente reguladas. Es la confluencia de los seres, de otros seres, de varias mis mismidades. Buscando una acción en el acto participativo de construirse en su desarrollo como ser humano. Interactuando y relacionándose con los demás. Se necesita de otros para tener una realidad en ser con los demás. Abordando mi subjetividad con los demás. Reconociendo al otro. Con el interés emancipador. Es con los demás que el mundo incorpora reglas y relaciones que confluyen en una realidad desde el ser con otros seres en su desarrollo al tomar acción y relacionarse con la realidad misma y los demás. Desde la solidaridad y teniendo presente al otro se aborda el mundo intersubjetivo con lo

ético y los conocimientos desde lo crítico y social según Unigarro (2017) la presencia de la causa del otro es la posibilitadora de vivir realmente el mundo intersubjetivo.

Relacionando como algo relevante lo ético y las ciencias que componen el conocimiento hacia la razón de ser de este mundo en lo que se denomina críticos sociales. Así los intereses del ser y los de los demás se apropian. Desarrollando su ser sin limitarse o limitar a los demás. Al tener el conocimiento crítico social presente contrarrestando la anomia. Esto quiere dar cuenta que no se puede extraer el ser de estos mundos. Está en constante relación con ser y los demás según el planteamiento de Habermas (1999) el mundo de la vida es el comienzo no desde mi mundo privado, es lo que intersubjetivo al mundo, la realidad misma estructurada en concordancia con los demás.

Desde el mundo objetivo se da aquella lógica con relación a su lenguaje y autonomía en los movimientos corporales realizados, desde el mundo subjetivado está el propio conocimiento de sus movimientos y su armonía a su vez con la parte estética que se da mediante el juego en las situaciones motrices que motivan a el movimiento corporal, en el mundo intersubjetivo las relaciones y comprensión de aquellas interacciones socio motrices se abordara a su vez un lenguaje de la ética.

El ser competente con relación al saber ser y hacer

La comprensión del movimiento corporal hacia un ser competente es aquel ser que sabe hacer, según lo propuesto por Unigarro (2017). Este es el pensamiento con frecuencia que se puede comprender como definición a la competencia, es el ser humano que lleva a la acción práctica en moverse con relación a lo que conoce, sus conocimientos. Es decir, trasciende del ser al saber para tomar acción práctica con sus conocimientos. Si la persona no pasa a la acción del hacer es un ser que se consideraría no competente.

En dichos casos el ser humano depende de otros que puedan hacer aquellos movimientos corporales que otro lo pueda llevar a la acción. Es decir que estas situaciones motrices en las que el ser no sabe llevar a cabo el hacer, así el ser se siente desligado de su ser autónomo por su carencia de ser competente en algo particular que se debe realizar, así el ser humano no es libre es decir que no es completamente autónomo según Unigarro (2017), “Son aquellas situaciones en las que no sabe hacer, es decir, en las situaciones de incompetencia, la persona será un ser fundamentalmente heterónomo” (p.52) con esto cuando el ser desea y le interesa desarrollar sus competencias a su vez está siendo un ser que se empieza a avanzar hacia una mayor autonomía. De manera que las relaciones con la comprensión de las competencias van desde el ser que sabe hacer, pero es necesario comprender otras relaciones para interiorizar su entendimiento desde su complejidad concibiendo 4 relaciones:

La primera relación en su conformación de complejidad es el ser que crea en su hacer el saber. La segunda relación surge desde la competencia en su saber en el ser humano crea al ser. La tercera relación se da sobre la competencia es que el saber crea el hacer y la última relación se concibe desde el hacer creador de saber. Esta comprensión se dará para entender que un ser hacia el movimiento corporal no compite solo por la obtención material y beneficio externo sus relaciones con el mundo están presentes y racionalizadas a tomar acción desde la posibilidad de comprensión y acción en su vida.

Primera relación: el ser hacia lo competente es el ser que crea en su hacer el saber, se mueve y evoluciona hacia la competencia teniendo en su mente presente, el saber, comprende que esto es importante, para tener aquella competencia para crear su saber y con ello llevarlo a cabo a la realidad práctica. La relación es desde el ser que crea su hacer desde su saber previo, hacia su realidad puesta en práctica. Puesto que el ser humano deberá relacionarse con ser

competente, creando su saber propio, lo que piensa desde su autenticidad en movimiento, ya que no es un consumidor de ideas y pensamientos externos. Su saber no se crea únicamente desde el pensamiento e ideas externas. Según Unigarro (2017) si el ser humano no se apropia de su saber no es una persona que busca ser competente, si uno no es dueño de su propio saber, es un consumidor más, piensa según lo que te digan los demás, escucha a los más sabios, pero donde queda el ser que en ocasiones merma su evolución de crecimiento de ser alguien que desea ser en su realidad presente. Es preciso ser parte de ese esta intención. Crear mi saber desde mis intereses, si lo deseo con relación a otros pensamientos externos, pero comprendiendo que es fundamental crear un saber autentico desde mi saber que tiene un acto de crear desde mi saber algo que me interesa. Es decir que la vida relacionada así hacia mi acto de libertad en el mundo, en el que el movimiento corporal me permite incorporar nuevos saberes, que me están llevando a mis intereses intrínsecos, a mi deseo de crear nuevos saberes para mi vida.

Segunda relación: surge desde la competencia en su saber en el ser humano crea al ser, en el movimiento corporal y mis saberes adquiridos, me posibilitan una evolución en mi ser. Voy viendo un camino el cual deseo transitar por lo que me articulo como ser hasta la toma de una decisión importante en mi vida. Siendo esto algo particular de mi ser. Según Unigarro (2017) mis conocimientos me ayudan a evolucionar, me transforman constantemente. Mediante lo que vivo lo incorporo en mi ser asumo mis formas de ser e interactuar con los demás. Pero si dejo a mi ser, desligado del saber no se apreciará su parte apreciable de competencia. Según Unigarro (2017) si no me involucro con mi saber no estoy evolucionado estoy perdiendo algo vital que es darme cuenta de que esto le da un sentido a mi ser, no es algo externo sin relevancia. Su competencia tendrá la intencionalidad de abordar la competencia desde su propio desarrollo y

comprensión hacia un ser competente. Por tal razón abordar la competencia de mi saber es relevante en transformación como ser.

Tercera relación: que se da sobre la competencia es que el saber crea el hacer. Debo llevar a la realidad lo que se para que sea reconocido por mí mismo y a su vez por los demás. Así puedo dar cuenta que mi ser no es competente únicamente desde mi concepción, sino que también doy cuenta de que pueden evidenciarlo en mi acción motriz. Según Unigarro (2017) es pertinente ya que dará cuenta a la hora de evaluar dicha competencia, realmente deja apreciar lo que abordan sus saberes se percibirá realmente poniéndolo en práctica. Así el ser no se puede desprender de lo que sabe ya que esto da cuenta de lo que pone en acción.

Según Unigarro (2017) lo que hace el ser humano es principalmente lo que él sabe. Es por esta razón, el movimiento corporal desconocido y no practicado resulta limitante, ante el ser que tuvo relación al moverse previamente en esta acción motriz y sabe lo que está haciendo por ejemplo en una cuerda de equilibrio ya que sabe cómo sustentar su base de equilibrio con su cuerpo y lo pone en acción en su movimiento corporal. Por tal razón si el saber no crea el hacer no se apreciaría la competencia en el ser, así es un ser que solo sabe lo teórico, conocimientos sin relevancia real. Acumulando sus conocimientos, pero donde está su parte en el hacer. No comprendería una evaluación de sus competencias si solo miro su saber. Es en la acción motriz, que dejara evidenciar en sus movimientos corporales su saber puesto en acción.

La última relación se concibe desde el hacer creador de saber. Con la significación de que toda acción tiene que comprenderse desde el conocimiento. Esta tiene una relación con la relación anterior relevante, en el momento de evaluar. Según Unigarro (2017) surge entonces la cuestión lo que haces es la evidencia real de lo que sabes. Darás cuenta que pones en acción es lo que se evidenciara desde nuestra sabiduría. Al comprender que si no está presente el hacer no se

abordara su saber no existe competencia. Se está simulando algo que no se sabe un acto de imitar desde mis previos conocimientos empíricos. Esto hace alusión a la importancia que existen en la acción motriz, el saber sustenta un interés hacia lo particular por el movimiento corporal intrínsecos, desde mis saberes reales. Esta articulación tiene un propósito y es que mediante la triada del ser-saber y hacer, impera por el ser competente, desde su realidad contextual. Según Unigarro (2017) la realidad contextual tiene presente su cultura, su materialidad y su parte política, en el que se dan hechos. El contexto no es mediado como algo externo al ser, acontecen situaciones sociales. De manera subjetiva creo esto desde mis conocimientos, mis apreciaciones e intereses. Mi entorno puedo verlo de diferentes modos, cuando me relaciono desde esta intención, tránsito hacia su comprensión.

El contexto no es inerte. Voy adquiriendo nuevos sentidos con la relación que se da en las competencias, el contexto es el que dará sentido a aquella competencia, ya que solo se da cuando existe un contexto. Esta se va asimilando a las realidades cambiantes que surgen en el contexto el movimiento, hace parte de este cambio todo en si cambia por tal razón, no puede ser algo estático, por ende, la competencia no lo es tampoco. Según Unigarro (2017) si un contexto está en movimiento ya que no es inerte, ninguna competencia es inmóvil se mueve igual que en transcurso del tiempo se van creando constantemente los contextos, con las relaciones a su vez se entrelazan con las competencias que suplen lo que el contexto está necesitando. El ser competente es un ser que a su vez comprende su relación en el contexto actual y toma acción hacia lo particular que él desea aventurar hacia su ser competente en llevar a cabo lo que su contexto y su interés aceptan hacia el movimiento corporal intrínseco.

## **Rol del profesor**

Estar comprometido con el proceso de enseñar para realmente tener un camino sustancial hacia el futuro. Es de recalcar el planteamiento que hace Unigarro (2017) enseñar es un acto del profesor, él debe crear condiciones con la intención desarrollar y construir conocimiento. Es el maestro el que se compromete con este camino en el acto de enseñar hacia el aprendizaje. Para acotar lo que busca el profesor en enseñanza del conocimiento y el estudiante busca la comprensión en su aprendizaje. Para que emerja el acto educativo debe estar presente una relación mínima de dos según Unigarro (2017) “*Conditio sine qua non*” se refiere a condición sin la cual no emerge el acto educativo. El estudiante en este caso no es el centro del proceso educativo

Se ha de resaltar que se destaca el rol desde la palabra profesor por que compone a ese docente que está realmente convencido de su discurso de su comprensión y trasmisión del conocimiento en sus estudiantes. Según Unigarro (2017) la palabra profesor tiene raíces en desde las expresiones latinas “*profiteri*” compuesta a su modo de los vocablos “*fateri*” que significaría “confesar” y con el prefijo “*pro*” haciendo alusión referente de “delante”. confesar delante de... “Profesar” se crea indiscutiblemente en el discurso que se crea en el conocimiento de algo, una idea. El que profesa está realmente convencido en la certeza de ese algo y lo expresa lo trasmite a la realidad.

La palabra “profesor” tiene sus raíces en la expresión latina “*profiteri*”, que se compone, a su vez, de los vocablos “*fateri*” que significa “confesar” y del prefijo “*pro*” que hace referencia a “delante”. Este “confesar delante de...” se refiere a “profesar”, es decir, a creer en algo, a seguir una idea o una doctrina y a hacerlo público. Quien profesa está convencido de algo y lo

declara. Es decir que el profesor está realmente convencido de su conocimiento ideas y pensamientos y desde su convicción desea enseñar.

### **Rol del alumno**

Esta propuesta aborda al alumno no como el centro total del proceso educativo. Esto no está mermado ni en el profesor ni en el estudiante está realmente en la relación que se crea entre profesor y alumno, no existe profesor sin alumnos dándole una realidad de existir y del mismo modo el alumno al profesor. Es mediante las relaciones diálogos, que se entreteje un estudiante que propone una intención con relación a decidir que juegos consideran más oportunos para su siguiente clase. El rol del estudiante es tomar acción en su movimiento corporal, desde su acción motriz en acción en clase. Su participación antes durante y después de la clase debe ser intencional. Porque el estudiante es el ser humano que empieza a crear su realidad en relación con la clase presente y la clase que desean abordar para la siguiente sesión de clase, tener presente que la educación física no se puede percibir únicamente como algo objetivo que mide tiempos y las dimensiones motrices del ser. desde el acto creador de entretejer un dialogo y un proceso intencional con los estudiantes de genera un rol de alumno que le interesa su aprendizaje en el presente y en el constante cambio previo a su siguiente clase. Su interés deja de centralizarse en una nota o un motivo externo y asume y toma acción en su proceso de aprendizaje. Para su vida y su relación con los demás seres humanos.

### **Articulación de posturas**

Se abordará la interrelación que estructura las tres áreas principales del Proyecto Curricular Particular con relación a lo humanístico, disciplinar y pedagógico. Estas tres perspectivas dejarán visibilizar el ser humano a desarrollar. La postura disciplinar, se articulan

dos relaciones la acción motriz orientando un sentido en el movimiento corporal intrínseco, a su vez permite desde el juego fortalecer las dimensiones motrices en relación a la realidad misma que se vivencia en las situaciones motrices particulares con relación a lo objetivo y subjetivo, y el segundo, propuesto por praxiomotricidad situacional que reorienta a su vez el sentido en el entorno desde la sociomotricidad y sus relaciones presentes en el transcurrir de sus acciones motrices dando un entendimiento de maneras intersubjetivas las relaciones que emergen en la construcción hacia su motivación intrínseca por el movimiento y desde esta, desarrollar el pensamiento y su relación con los demás. Desde lo humanístico se propone potencializar las relaciones humanas, las relaciones crean y recrean el movimiento con el otro, concibiendo el valor del pensamiento y actuar de los demás, generando empatía y conocimientos culturales y sociales que permita comprender y construir un ser que se entreteje al estar en acción su autonomía en aquellas situaciones motrices que requieren de su subjetividad, para tener un sentido intrínseco al tomar acción y su nueva intersubjetividad con relación a las competencias, se compete y se mueve así por ser competente desde su interés intrínseco, sueños, deseos, intereses, particulares por el movimiento intrínseco más allá del rendimiento. La perspectiva pedagógica un modelo crítico con enfoque de competencias, enfatiza que su aprendizaje se dan interrelaciones a partir de las acciones de la persona con su saber, que es el mundo que percibe y objetiva desde su realidad y pensamiento racional, desde su subjetividad que es aquello que me hace particularmente único, es decir mi esencia de pensar y actuar conforme a mi pensamiento y concepciones de la realidad, llevando el sentido hacia la acción, el hacer con un sentido, el sentido de su interés por el movimiento, hacia lo práctico, aprendiendo progresivamente por que le interesa y actúa conforme a aquellas motivaciones intrínsecas se transforma hacia el mundo de la vida.

### **Características del enfoque crítico emancipador**

Desde la intención emancipadora construye desde las situaciones motrices que el ser humano experimenta en su realidad, cuestionando lo que es restrictivo, limitante, opresivo; es mediante la toma de acción por el movimiento que enfatiza la importancia de la liberación de esta realidad. La comprensión de su realidad da una apertura de subjetivar la realidad en cuestión, al tomar acción cuestionado aquellas formas de movimiento restrictivo. Generando acciones para liberarse de ello, para tener la autonomía de decisión acción de superación. Por el movimiento hacia su racionalidad emancipadora. La racionalidad emancipadora tiene relación con el modelo propuesto en este proyecto, ya que se busca un ser humano que cuestione los motivos e intereses por el movimiento corporal únicamente desde factores externos. Que comprenda desde su realidad motivos intrínsecos por los cuales perciba el movimiento corporal como una acción que le permite liberarse de aquellas demandas restrictivas, es decir que sus movimiento y acciones, estén intencionadas por sus motivaciones intrínsecas, con ello se dará una autonomía constante de autodeterminación, hacia la acción intrínseca por el movimiento corporal.

Por consecuente el área pedagógica define un modelo con enfoque de competencias hacia el mundo de la vida desde la acción participativa con relaciones en nuestro hacer como maestros. Mediante la siguiente figura se puede ver cómo se entreteje una postura hacia un bien común. La acción intrínseca por el movimiento corporal intrínseco.

**Figura 3**

*Como se entretajan las posturas*



*Nota.* Elaboración propia (2025) Esta figura representa como se entretaje un ser humano con relación plasmado en una telaraña, desde lo pedagógico, humanístico y disciplinar.

### Capítulo III. Diseño curricular

El propósito de poner en acción y simultaneidad lo teórico y práctico es lo que realmente va a dar cuenta de la cohesión que tiene ese ser humano a formar, mediante su correspondiente diseño curricular relacionándolo con la caracterización de su contexto y enfoque poblacional donde se pretende implementar y llevar a la acción.

#### Información del grupo poblacional

##### *Caracterización de población objetivo de intervención pedagógica*

La población que permitió mi implementación son jóvenes de 15 a 18 años de la jornada mañana del Colegio Manuelita Sáenz. La propuesta curricular del colegio está estructurada por periodos académicos que solventa la enseñanza a niños y jóvenes de diferentes edades organizados por grados y áreas técnicas de saber relacionadas a la recreación con enseñanza

lúdica, juzgamiento deportivo. Biotecnología agropecuaria, monitoreo ambiental según sus interés gusto y motivaciones los jóvenes deberán tomar una media técnica desde grado decimo hasta grado 11.

### **Contexto de Intervención Pedagógica.**

El contexto de intervención pedagógica es la educación física que utiliza el deporte en su mayoría como medio que propone la educación por el movimiento, el cuerpo que se mueve para conocer, en la intención de ampliar las prácticas educativas orientadas al moverse por moverse, o, al moverse para moverse cada vez mejor en una sociedad del rendimiento, desde una mirada de mecanización de la acción motriz.

### **Comprensión de intervención pedagógica.**

Se entretiene con el interés por el movimiento corporal mediante el juego manifestado anteriormente con la recopilación de diario de campo y evidencias fotográficas que dan una evidencia clara sobre el interés de los estudiantes de 1104 sobre el juego, las unidades intencionadas son unidad de interés sobre juegos tradicionales, unidad de interés sobre competencia agón y la unidad de relaciones y juegos cooperativos. Así el profesor y el estudiante entretienen unidades de interés mutuo con relación al juego y las necesidades psicológicas básicas, autonomía, competencia y relaciones presentes en juegos tradicionales, la autonomía estará presente en los juegos de competencia el ser percibe una competencia de sus dimensiones motrices en el juego como algo importante que resaltar y desarrollar. Y en los juegos de relaciones cooperativos se crean conexiones de apoyo mutuo en juegos predeportivos como el slackline el cual es un algo novedoso que está relacionado con el linix sensación de desequilibrio y vértigo. Que para algunos estudiantes es algo interesante experimentar y para otro una oportunidad de superar miedos con el apoyo de los demás compañeros en el juego, mejorando su

equilibrio y relaciones sociales en el grupo. Ya que el ser humano intencionado es ese ser que se mueven en el mundo de la vida por el movimiento corporal intrínseco.

### **Intencionalidad desde la educación física**

La educación física se concibe como una disciplina fundamental para el ser humano desde sus estudios historiográficos, capaz de realizar una transformación en el ser humano, a través del juego y el movimiento corporal, de acuerdo con esto, posibilita en los jóvenes desarrollar todas sus dimensiones para tomar acción en el mundo de la vida. El movimiento hace parte del mundo desde que nacemos hasta nuestra muerte, a su vez que el juego en relación con la motivación intrínseca aporta una realidad que puede contribuir al ser humano a soñar, a querer hacer con su vida algo trascendental. Aquello que lo mueve intrínsecamente a tomar acción y estar en constante movimiento por su propio fin satisfactorio. La educación física permite la creación de una motivación intrínseca por el movimiento de las experiencias que se viven en la clase, convirtiendo a los partícipes en seres autodeterminados por el movimiento intrínseco al tiempo que construyen su propia motivación consolidando su determinación; la pertinencia de las intervenciones del juego para comprender una motivación intrínseca por el movimiento propicia un desarrollo de las dimensiones motrices a través de una intencionalidad abordada desde el ser intencionado con relación a el interés que surgirá entretejiendo el diseño curricular con los alumnos de la clase. Siguiendo esta línea, el desarrollo de las dimensiones motrices posibilita a los jóvenes el interés de tomar acción con la intención de ser más competentes en sus dimensiones motrices y motivaciones, propiciando la una intencionalidad de la competencia motriz desde otra perspectiva objetivada solo aganar o demostrar su algo por exigencias externas. El juego como posibilitador de mundos lúdicos, entretejerá a partir de las múltiples experiencias que se relacionan con los niños en el contexto, donde se juega por

motivos, sensaciones y sentimientos, maneras de tomar acción hacia el movimiento constituyendo una práctica motriz autodeterminada encaminada a la motivación intrínseca corporal.

### **Modelo curricular crítico con enfoque de competencias**

El diseño se entreteteje con la propuesta de Unigarro propone un diseño curricular crítico con enfoque de competencias con relación a un mundo objetivo, subjetivo e intersubjetivo, con relación al mundo de la vida. Este dará cuenta de la intencionalidad de abordar esta triada en relación con las 3 necesidades psicológica básicas de la teoría de la autodeterminación cada unidad tiene una intencionalidad de abordar una intencionalidad del ser humano; pero estas no están separadas están en constante movimiento con la acción de la implementación en las sesiones intencionadas. En la intención de un enfoque por competencias deberá a su vez abordar el ser, saber y hacer que emerjan en esa intención de un ser competente por motivos intrínsecos por el movimiento corporal.

### **Caracterización del modelo intencionado**

La caracterización del modelo curricular busca articular los componentes pedagógicos, lúdicos y evaluativos del modelo curricular en acción, garantizando coherencia entre las intencionalidades, los contenidos y las estrategias de enseñanza.

#### **Ser autodeterminado y el mundo de la vida**

El modelo por competencias aborda el mundo con relación a un ser motivado por el movimiento corporal. Al abordar la autonomía está presente el ser y lo objetivo, lo que ve lo que siente con su cuerpo y mente, en su parte subjetiva está en la realidad creadora del juego que da cuenta de exponer su esencia y su mundo en el mundo jugado. Es consciente que la competencia está

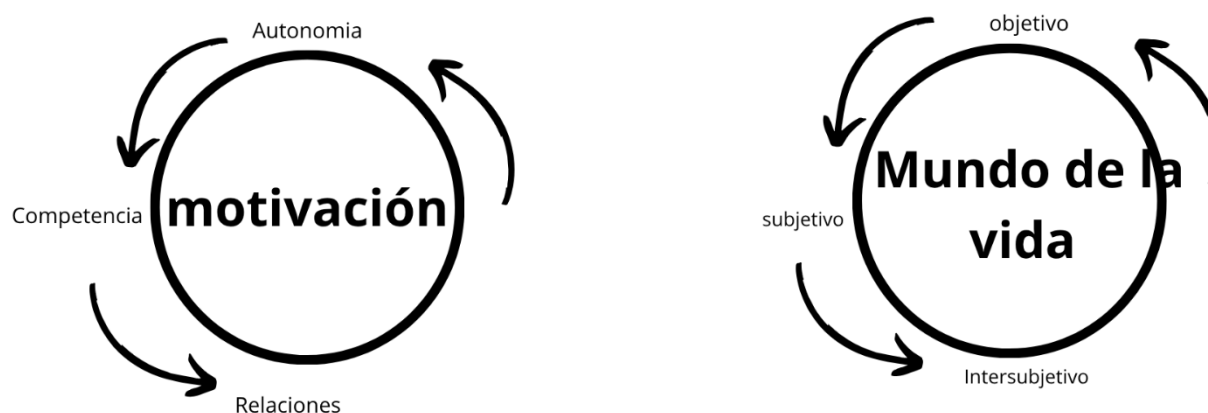
presente en el juego, pero comprende que compite porque hay algo subjetivo por el cual competir.

Desde aquel círculo mágico se crea también esa particularidad de entretrejer en las relaciones presentes, la intersubjetividad. En juegos como el mimetismo se da un dialogo de ideas e intencionalidades que se llevan a la acción en el juego y sus movimientos corporales.

Mediante la siguiente figura. Se puede ver cómo se entretreje la teoría de la autodeterminación con el mundo de la vida.

#### **Figura 4**

*La motivación y el mundo de la vida.*



Nota. Elaboración propia (2025) Esta figura representa como se entretreje una la teoría abordada por Deci y Ryan con el mundo de la vida propuesto por Unigarro.

Desde el mundo objetivo se da aquella lógica con relación a su lenguaje y autonomía en los movimientos corporales realizados, desde el mundo subjetivado está el propio conocimiento de sus movimientos y su armonía a su vez con la parte estética y ética en la competiciones que se pueden presentar en el juego, mediante el juego en las situaciones motrices que motivan a el movimiento corporal, en el mundo intersubjetivo las relaciones y comprensión de aquellas

interacciones socio motrices abordando en la interacciones presentes su intencionalidad mutua por el crecimiento del grupo .

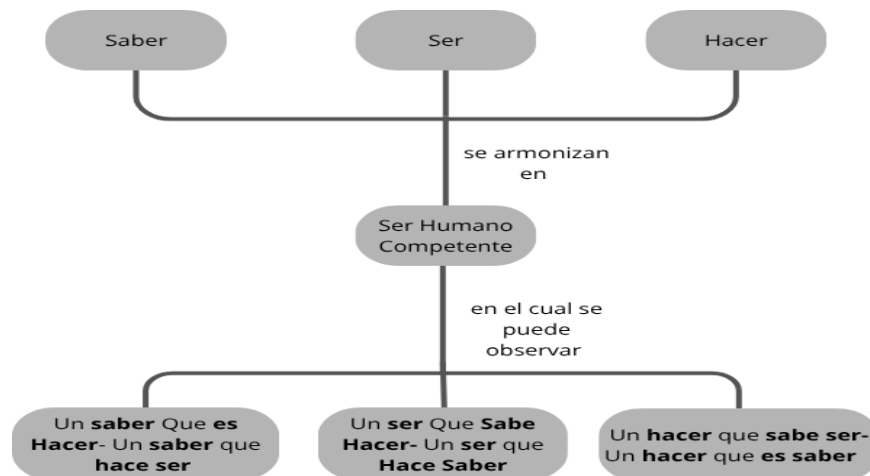
### **Enfoque de competencia desde el ser, saber y hacer**

Al tomar acción en su ser, saber y hacer, se da la intencionalidad de un ser que pasa a la acción en sus movimientos corporales llevando a la acción práctica, la relación de sus conocimientos en sus movimientos corporales en el juego su ser pasa al saber intencionado en ello lo práctico en el juego. La triada anterior se aborda desde 4 relaciones que conforman su complejidad, se relacionaran para dar cuenta como el enfoque por competencias en relación con esta triada abordan un ser que toma acción desde su ser hacia la acción práctica, y así mismo crea saber desde su hacer. Teniendo presente que toda acción debe tener una sabiduría para que sea comprendida. Según Unigarro (2017) subyace la cuestión de que lo que hace el ser es la evidencia de lo que se sabe. Al poner en acción nuestra sabiduría un jugador sabe que debe lanzar una piquis por ejemplo en una trayectoria, crea un saber nuevo de cómo hacer el lanzamiento de una manera distinta, este movimiento es un conocimiento es creado a partir de su experiencia en el juego creando un nuevo saber práctico puesto en acción en el juego.

Así las cosas, desde esta perspectiva se da el ser competente y el enfoque de competencias de este proyecto. Es el ser que comprende la realidad. Con su ser saber y hacer y su vez con el contexto actual, tomando acción. Hacia lo particular que el mundo y el juego abordan para que se dé alguna de las 4 relaciones presentes en un ser competente que lo mueve a la aventura de ser competente, interiorizando un sendero con sentido desde el contexto y su interés en el mismo en relación con el movimiento corporal intrínseco.

**Figura 5**

*Enfoque por competencias.*



*Nota.* Elaboración propia, (2025) Adaptado de Unigarro. (2017) sobre entreteter ser, saber, hace

**Estructura Curricular**

### **Unidades de Interés con Enfoque de Competencias.**

Los contenidos se entreteten desde el ser intencionado, la acción motriz y el juego con la propuesta curricular de un currículo crítico con relación a la propuesta de un modelo crítico con enfoque de competencias con relación a los argumentos de Unigarro.

### **Primera Unidad de Interés Juegos Tradicionales.**

Unidad 1: Juegos, tradicionales y juego de roles, entendiendo esos juegos tradicionales como un motivo de generar interés por aquellos juegos típicos de Colombia y a su vez de manera intrínseca por el movimiento corporal, mediante estas situaciones motrices se desarrollará a su vez la autonomía con relación a la lógica interna y externa en juego de roles y juego tradicionales algunos de aquellos juegos propositivos son, la golosa, yermis y escondidas,

Dichos juegos, además de su finalidad recreativa y motivante, nos reflejan la conexión del ser con su acción intrínseca por el movimiento. Es decir que el movimiento es algo que disfrutan realizar porque les interesa. En esta primera unidad, nos compete explorar juegos incide

en la acción intrínseca por el movimiento. Es decir, como motiva intrínsecamente al movimiento corporal. desarrollando no solo la motricidad, gestualidad, espacialidad, lateralidad. A su vez se da la intención de las racionalidades en el mundo percibido con relación a el mundo de la vida. mediante la lógica interna el sujeto concibe su movimiento y la situación motriz en un espacio y tiempo, desarrollando su espacialidad e interacción con el entorno y los jugadores presentes en este.

A su vez la intención de realizar estos juegos como situaciones motrices, es que la autonomía de llevar a cabo el movimiento corporal, este comprendido desde el mundo objetivo, subjetivo e intersubjetivo, mediante esta triada que Husserl denomina esencial para que se comprenda con un significado para el mundo de la vida. Su autonomía y la comprensión del movimiento como algo motivante donde se toma acción por aquellos motivos intrínsecos en el ser humano.

Los juegos tradicionales hacen parte de una intencionalidad de posibilitar un círculo mágico en el cual leer tome decisiones y acciones, dependiendo de su rol en el juego deberá abordar sus decisiones con un sentido oportuno para que en el juego esto tenga relevancia

A continuación, tres entretejimientos principales de la unidad:

- Reconocer el movimiento corporal, como una situación motriz que, mediante el juego, se desarrolla las decisiones y acciones desde un ser humano autónomo
- Tener una comprensión de la acción que realiza en un espacio y tiempo presente en un mundo objetivo, subjetivo e intersubjetivo,
- El movimiento tiene esa significación de reconocerse y ser parte del mundo de la vida.

Las 3 intencionalidades con el enfoque de competencias de esta unidad:

- Distinguir la relación entre motivaciones extrínsecas y motivaciones intrínsecas en el ser humano.
- Promover el desarrollo de las dimensiones motrices como, la gestualidad y la espacialidad
- Tomar acción por el movimiento corporal, como una acción motriz intrínseca de manera autónoma.

### **Segunda Unidad de Interés: Juegos de Competencia**

Se abordará en esta unidad enfocada a desarrollar un ser competente. Con la acción de movimientos precisos para llevar a cabo dicho movimiento corporal, la acción idónea; de allí el componente. Esta significación es la propuesta en este proyecto; ésta es la competencia que se quiere motivar mas no la competitividad por ganarle a los demás únicamente, es decir se tiene idoneidad de ser competente porque desea serlo de manera intrínseca, la competencia es secundaria, se prioriza ser competente, no se pretende únicamente abordar la competencia hacia el rendimiento instrumental. Ya que al abordar la competencia únicamente desde el rendimiento se replica lo que anteriormente estaba realizando la educación cuerpo máquina sin un pensamiento racional crítico. del ser que se mueve sin una razón más allá del rendimiento, se debe desarrollar para el mundo de la vida, ese mundo objetivo que sirve para las necesidades del contexto en su naturalidad.

Presenta y exige a la sociedad, un mundo subjetivo que se comprende como las particularidades de cada ser humano, aquellas cosas que componen su esencia. Sueños, deseos, intereses, aquello por lo cual se quiere sentir y ser competente. Y por último el

mundo intersubjetivo, el cual se relaciona con las relaciones que se dan en el mundo, ya que todo ser humano al tener aquellas competencias desarrolladas, se comprende que las competencias están para servir al ser humano como medio para el mundo de la vida. Es decir que no se concibe las competencias como algo que se genera para contribuir a aquella sociedad del cansancio que se relaciona por tener, únicos motivos por el movimiento corporal entendido como un sistema complejo. Por el dinero, aprobación externa, objetivos materiales sin un significado más trascendental. Es esta Sociedad capitalista, consumista, promotora de perpetuar una sociedad del consumo.

Teniendo un significado por el movimiento intrínseco, por aquellos movimientos que realiza, teniendo la comprensión y subjetivación del mundo objetivo que le da la comprensión del porque se compete. Es decir, se percibe ser competente para su propio potencial del movimiento intrínseco y a su vez para la sociedad. Teniendo la intención hacia la acción, por motivos apartados únicamente por motivos extrínsecos.

A continuación, los tres entretajimientos principales de la unidad:

- Apreciar la competencia más allá del rendimiento instrumental. En el movimiento corporal, presentes en un juego,
- Entretajar su interés por ser competente en aquello que desea realizar desde su presente percibido en el mundo a su pre futuro ser humano competente.
- Entender que la competencia es satisfactoria, desde motivos más intrínsecos que lo material percibido en el juego.

- Identificar el juego como una forma de desarrollo de las competencias motrices intrínsecas por el movimiento corporal para el mundo de la vida.
- Promover la competencia desde la intersubjetividad del ser humano. Mediante juego de roles, oposición de enfrentamiento. Juegos precompetitivos desde intereses autónomos, que los motive a competir por motivo intrínsecos.
- Comprender la competencia desde los motivos intrínsecos y extrínsecos mediante situaciones motrices con juegos de interés en la mayoría del curso, juegos predeportivos, juegos competitivos, juegos de roles, juegos de oposición.

### **Tercera Unidad de interés: Juegos de relaciones:**

Juegos de relaciones y conexiones con lo subjetivo y la intersubjetividad en el ser, los juegos en esta unidad se enfocarán en la Mimicry mimetismo juego de roles. Si bien, los juegos tienen como particularidad un tiempo, un espacio y está presente dentro un mundo creado mediante juegos de mimetismo mimicry existe un juego que tiene la intencionalidad de hacer creer, mediante el mundo objetivo un ser natural, mediante su mundo subjetivo, aquel ser que quiere reencarnar en ese juego, a su vez hacerle creer mediante ese mundo de relaciones intersubjetivo a los demás, se trata de desprenderse de su autoconcepción de sí mismo para convertirse en otro los juego de roles contribuye a la autonomía, competencia y relación con los demás. Mimetizando su realidad dentro de los juegos de roles. La mayoría de los juegos de roles son imitaciones, en el caso del juego en edades de 15 a 18 años, la imitación conduce a comportarse de una forma. En aquel ser que les genera un motivo de interés subjetivo, creando un interés por ser como es ese ser humano, profesiones, deportistas, o personajes de ficción que se ven en los medios audiovisuales como super humanos, celebridades, súper héroes o villanos es

ese rol de aquel personaje que desean reencarnar en dicho juego de roles. Porque tienen un motivo particular que los mueve, que les genera interés de ser como aquel personaje.

A continuación, tres entretejimientos principales de la unidad:

- El ser humano se mueve y entreteje relaciones convivenciales en el juego
- Aprecia su particularidad del mundo subjetivo al exponerla en el juego con los demás jugadores.
- Se mueve en el contexto y las relaciones por el interés de ser y hacer un bien en común por la autosatisfacción conjunta.

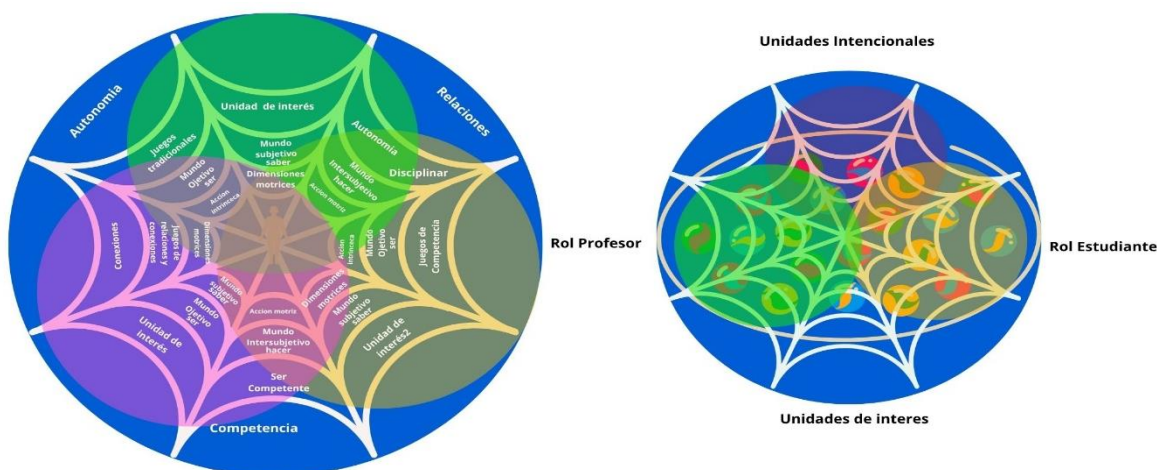
Las 3 intencionalidades con el enfoque de competencias de esta unidad:

- Crear situaciones sociomotrices, creando, relaciones objetivas, subjetivas e intersubjetivas, en los juegos de roles con la finalidad de ser pertinente en su mundo para la vida.
- Promover la convivencia, trabajo en equipo mediante juegos cooperativos y la resolución de conflictos.
- Guiar las relaciones que se dan en los juegos por motivos de crecimiento mutuo en su desarrollo motriz, con relaciona los juegos de roles y juegos cooperativos y de oposición.

La figura representa como se entretejen las relaciones posibles de la teoría de la autodeterminación, unidades de interés en relación con esta teoría y su relación con el enfoque crítico por competencias en relación con el mundo de la vida sin dejar de lado las dimensiones motrices en los juegos intencionados.

**Figura 6**

*Las relaciones que entreteteje el diseño curricular con el interés de los estudiantes.*



Nota. Elaboración propia (2025). Las relaciones e intereses que se entretetejen, estando presentes en el diseño curricular de manera simbólica.

En la implementación se piensa llevar a cabo desde el rol profesor y rol estudiante ese entretetejer simbólico como el juego de piquis cada piquis en un entretetejer entre unidades de interés que el estudiante desea abordar en la siguiente clase. Intencionado unidades de interés con el entretetejimiento mutuo en el presente de cada sesión de clase.

### **Cuadro de plan curricular sintetizado**

Este cuadro sintetiza las 10 sesiones realizadas en la implementación de este proyecto

**Tabla 2**

*Síntesis de las Sesiones de Clase del Pcp*

<b>Fechas</b>	<b>Unidad de interés</b>	<b>Tema de la unidad abordado</b>	<b>Actividad en acción</b>	<b>Intencionalidad de aprendizaje</b>
Sesión 1	Evaluación Inicial	Clima motivacional juegos y evaluación escrita.	Presentación de juegos tradicionales propositivos	Observación del docente con relación al clima motivacional e interés por

				los juegos. En los estudiantes
Sesiones 2,3,	<p><b>Unidad 1</b> Juegos, tradicionales y juego de roles, entendiendo esos juegos tradicionales</p>	<p><b>Tema 1:</b> juegos tradicionales. Competencia abordada. ser que se mueve con relación a su acción motriz.</p> <p>Propósito Diseñar una unidad del ser sobre su autonomía con relación al movimiento corporal.</p>	<p><b>Actividad 1:</b> Juegos tradicionales, Yermis, canicas la golosa, escondidas, carrera de costales</p> <p><b>Intencionalidad:</b> explorar como incide los juegos tradicionales en la acción intrínseca por el movimiento corporal. Desde su autonomía, en el ser,</p> <p><b>Actividad 2</b> Juego de roles en relación con personificación ficticia de algún personaje, juegos propositivos.</p> <p><b>Intencionalidad:</b> Ser que crea y recrea de manera autónoma mediante sus movimientos un personaje ficticio que le interesa por alguna particularidad, desde su apreciación del mundo para la vida.</p>	<p>Participación grupal de manera autónoma en los juegos propuestos. A través del círculo de entretimiento del conocimiento.</p> <p>Expone en sus movimientos una mimitización de un ser que le interesa.</p> <p>Crea y recrea y crea movimientos corporales que le interesan. Asimilar en el juego de rol.</p>
	<p><b>Intencionalidad:</b> Acción de entretener la acción motriz con un significado a partir de su acción con relación a las dimensiones motrices, gestuales, espaciales, temporales, comunicacionales.</p>		<p><b>Actividad 3</b> Juegos cooperativos, propone decisiones individuales y grupales en su rol como jugador.</p> <p><b>Intencionalidad:</b> Identifica cuales son las decisiones que debe tomar al analizar su rol en el juego, para proponer decisiones</p>	<p>Al realizar la acción motriz en juego, toma sentido en un contexto específico, cuando se entretienen condiciones, gestuales, espaciales, temporales, comunicacionales presentes en los juegos cooperativos.</p>

	Presentes en juego y en la acción del movimiento corporal intrínseco.		autónomas que a su vez influyen en el grupo en el que está inmerso jugando	Actúa desde su autenticidad y a su vez tiene en cuenta su rol en juego y cómo influyen sus decisiones en el juego cooperativo.
<b>Sesiones 4,5,6</b>	<p><b>Unidad 2 de interés</b></p> <p><b>Juegos de Competencia</b></p> <p><b>Intencionalidad:</b> Acción de entretejer la acción motriz con un significado, a partir de su relación con las dimensiones motrices, gestuales, espaciales, temporales, comunicacionales. Presentes en juego, en la acción del movimiento corporal intrínseco. Con relación a la comprensión e interés por la competencia</p>	<p><b>Tema 1</b> Identificar el juego de competencia por un ser competente, Intrínsecamente.</p> <p><b>Propósito</b> Diseñar una unidad del ser sobre su competencia en juego con relación al movimiento corporal.</p>	<p><b>Actividad 1</b> Juegos agon, juegos de competencia autotelica, competencia intrínseca Mediante juego de roles, oposición de enfrentamiento. Juegos precompetitivos desde intereses autónomos, que los motive a competir por motivo intrínsecos Juegos como imitación espejo, confío y me muevo con la cuerda sin mirar. Compartimos y competimos equilibradamente en la cuerda de slackline, carrera simbólica <b>Intencionalidad:</b> Proponer la competencia intrínseca</p>	<p>Demuestra interés por competir hacia su satisfacción y ser competente</p> <p>Valora su ser competente presente en juegos. Desde su satisfacción al moverse sin necesidad de estimulantes externos.</p> <p>Realiza acciones motrices desde el equilibrio de ganar, más allá de la simplicidad, se gana y valora lo que interiormente me dejo como huella ese juego.</p>
			<p><b>Actividad 2</b> Juego de mimetismo, juego de roles, juegos de oposición, con material, juegos de competencia intrínseca.</p> <p><b>Intencionalidad:</b> Se articula la motivación intrínseca por ser un ser competente que comprende el ser, saber y hacer desde su autenticidad de la competencia</p>	<p>El ser se mueve en la competencia, sin la finalidad de obtenciones materiales o externas.</p> <p>El ser intencionalmente desea competir porque su competencia va incrementando de manera intencionada hacia su mejor ser posible, desde intereses intrínsecos</p>

			<p><b>Actividad 3:</b> Juegos cooperativos, juegos agon, juegos con pelotas, aros, lazo.</p> <p><b>Intencionalidad:</b> identifica cuales son las decisiones que debe tomar al analizar su rol en el juego, para proponer decisiones autónomas que a su vez influyen en el grupo en el que está inmerso jugando.</p>	<p>En el juego se aborda un nivel de entendimiento hacia la competencia, se compete por motivos intrínsecos no por objetivos o propósitos materiales sin un trasfondo significativo en el ser.</p> <p>Lo material hace parte del juego y la competencia. Pero es el acto de moverme lo que me motiva a competir conmigo mismo y con los demás.</p>
Sesiones 7,8,9,10	<p><b>Unidad 3</b> Juegos de relaciones Cooperativos</p> <p><b>Intencionalidad:</b></p> <p>Acción de entretener la acción motriz con un significado, a partir de su relación con las dimensiones motrices, gestuales, espaciales, temporales, comunicacionales. Presentes en juego, en la acción del movimiento corporal intrínseco Y como se entretienen relaciones convivenciales con sentido de su ser y del entorno.</p>	<p>Tema 1 Identificar el juego de relaciones para crear relaciones de la población en el juego.</p> <p><b>Intencionalidad:</b></p> <p>Diseñar una unidad del ser sobre desarrollo de las relaciones y conexiones en juego en relación con el movimiento corporal intrínseco</p>	<p><b>Actividad 1</b> El desafío cooperativo juegos Agon y cooperación Mimicry simulación o juego de roles Ilinx vértigo o desequilibrio</p> <p>Juego en acción juegos de competencia donde la obtención de ganar algo sea mutua, relevos cooperativos, transportar un objeto abordar una figura para representar algo con sus cuerpos</p> <p><b>Intencionalidad:</b> el ser aprecia a los demás, y a su vez percibe la competencia desde el ser competente y cooperación mutua por ser mejor que su ser anterior, construyendo y disfrutando la acción motriz</p>	<p>Reconoce la importancia del trabajo en equipo como medio para alcanzar un alcance común dentro de los juegos lúdicos, comprendiendo que la colaboración favoreciendo una competencia colectiva más allá de la individualidad en juego</p> <p>Participa de manera activa y comprometida en situaciones de juego, demostrando actitudes de respeto, comunicación apoyo mutuo hacia sus compañeros, contribuyendo así a un ambiente de convivencia positivo y cooperativo.</p>

			<p><b>Actividad 2:</b> Juego de imitación de otro” juego Mimicry</p> <p>A través de pequeños juegos de dramatización, los participantes representan situaciones cotidianas — como convivir, ayudarse o resolver un conflicto—, poniéndose en el lugar del otro.</p> <p><b>Intencionalidad:</b></p> <p>Fomentar la empatía y la comprensión mutua al ponerse en el lugar del otro reconociendo que cada gesto o acción dentro del juego es también una manera de relacionarse y convivir.</p>	<p>Expresa a través del juego de roles emociones y sentimientos que fortalecen la empatía, el respeto y la conexión con los demás.</p> <p>Reconoce e identifica comportamientos que favorecen la buena convivencia, al interpretar distintos papeles y perspectivas dentro del juego.</p>
			<p><b>Actividad 3</b></p> <p>Equilibrio y confianza juego Ilinx.</p> <p>A través de juegos de movimiento y equilibrio — como caminar con los ojos vendados, recorrer una cuerda guiado por un compañero o superar pequeños circuitos en pareja—, los participantes exploran la sensación de confiar y dejarse guiar.</p> <p><b>Intencionalidad:</b></p> <p>Fortalecer la confianza mutua y la seguridad dentro del grupo, comprendiendo que la verdadera conexión nace cuando compartimos la vulnerabilidad y el apoyo recíproco.</p>	<p>Demuestra confianza y apertura para colaborar con sus compañeros en juegos que implican apoyo, cuidado y trabajo conjunto.</p> <p>Reconoce y valora la cooperación y la comunicación como formas esenciales de mantener el equilibrio, la seguridad y la armonía del grupo durante la actividad.</p>

Nota. Elaboración propia. 2025.Diseño Curricular.

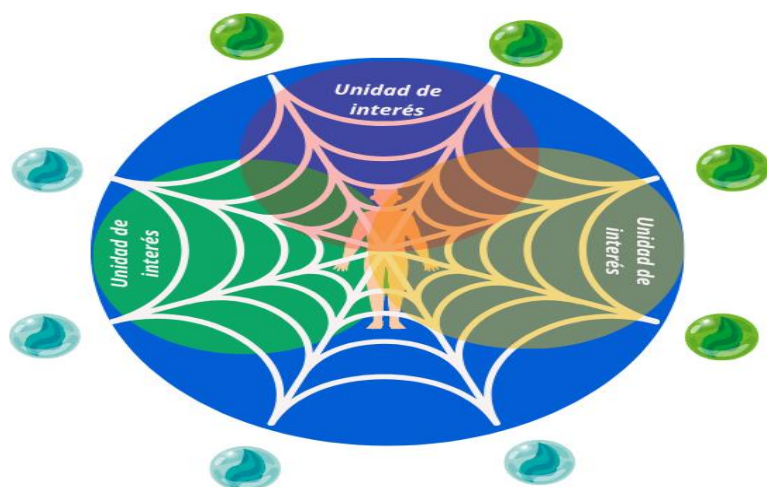
### **Entretejer el Transcurrir de las Unidades de Interés.**

El diseño curricular planteado por unidades de interés se abordará con relación a entretelar cada sesión de clase por el interés en común que sea más predispuesto por elección autónoma, intencionada por los alumnos. Al tomar la autonomía de entretelar como grupo lo que le interesaba abordar en la siguiente sesión de clase en relación con las unidades de interés se realiza siempre al finalizar una clase. De acuerdo con Edelson y Joseph (2004), la planificación de actividades que parten de los intereses de los alumnos permite establecer entretelamiento entre estudiantes y profesor auténticos. A su vez sus motivaciones personales y las intencionalidades de aprendizaje, generando así mayor pertinencia y compromiso con el proceso educativo.

El juego, concebido como un espacio de elección, interacción y relación, se convierte en el medio pedagógico que posibilita a los estudiantes configurar su aprendizaje, establecer vínculos significativos y desarrollar competencias relacionales en un entorno a su interés intrínseco por el movimiento corporal.

### **Figura 7**

*Ejemplificación del entretelamiento de las unidades de interés.*



Nota: autoría propia (2025) las psiquis son la intencionalidad de entretelar las unidades de interés

### **Enfoque por Competencia con Intención hacia el Aprendizaje Significativo.**

Según Coronel y Giraud (2022) Las competencias se construyen a lo largo de toda la vida, no en un solo momento. Surgen de la experiencia y del aprendizaje continuo en la familia, la sociedad y la educación, entendidos no como acumulación de datos, sino como un proceso vital y significativo.

Es la intencionalidad que se desea apreciar con este enfoque, ya que se pasa a la acción de comprender poner en acción las competencias en el mundo el saber no es la memorización sin sentido. Por tal razón el aprendizaje significativo en la competencia es un saber que se demuestra en la acción, no en la memoria. Va más allá de la repetición mecánica: nace del aprendizaje profundo que conecta conocimiento, comprensión y práctica. El juego en acción abordara esa significación en las dimensiones motrices y sus motivos hacia el interés por el movimiento corporal intrínseco.

### **Evaluación Mixta**

La evaluación se concibe como un proceso continuo, participativo y reflexivo, que valora tanto el desempeño motriz como las actitudes y los aprendizajes que se entretajan en las relaciones sociales.

#### **Enfoque Intencional en general**

Con la evaluación mixta se tiene la intencionalidad de la comprensión del aprendizaje motriz en el ser humano, comprendiendo que el movimiento corporal no es solo la acción técnica e instrumental del cuerpo, en cada cuerpo está presente motivaciones, sentidos, conexiones, así la cuestión se entretajan resultado cuantitativos y cualitativos de las experiencia y relatos de los estudiantes, para poder dar cuenta del saber hacer, el saber ser y el saber ser en una convivencia

mutua, estando presente lo objetivo, subjetivo e intersubjetivo, presente en el entretejimiento del mundo de la vida

La intencionalidad principal es, dar cuenta de cómo el juego y la acción en el movimiento corporal, no solo está abordando las dimensiones motrices del ser humano, en ese acto intencionado del ser. Hay un sentido de su acción motriz, desde su parte autónoma, percibir su relación con el mundo como ser competente y las relaciones que se entretajan en el juego desde el respeto y apoyo entre todos. Esto desde su intencionalidad de ser humano. Comprendiendo este aprendizaje como el sendero que posibilita una motivación por el movimiento corporal y desarrollo del ser humano.

**Tabla 3**

*Estructura de la Evaluación.*

<b>Dimensión Presentes</b>	<b>Enfoque del mundo de la vida</b>	<b>Qué se evalúa</b>	<b>Instrumentos principales</b>
<b>Dimensiones motrices</b>	Objetivo	Dimensiones motrices, gestualidad, temporalidad, espacialidad, equilibrio. Pericia y armonía en su acción motriz	Batería de sus destrezas motrices y rúbrica en relación con su hacer.
<b>Humanística</b>	Subjetivo	Crecimiento de su autonomía, competencia y relaciones, motivado a tomar acción.	Cuestionario adaptado de las tres necesidades psicológicas básica, autonomía, competencia, relaciones.

Dimensión Presentes	Enfoque del mundo de la vida	Qué se evalúa	Instrumentos principales
Lo Relacional con lo Intersubjetivo	Intersubjetivo	Interacción, cooperación, convivencia y sentido compartido del juego.  Relaciones sociales y convivenciales, sentido de crecimiento mutuo en el juego.	Desde el diario de campo, sociometría y una entrevista reflexiva.

Nota. Elaboración propia (2025). Representa como está estructurada la intención evaluativa  
**Instrumentos de Evaluación**

### **A. Batería de las destrezas motrices**

**Intención:** evaluar las habilidades físicas y coordinativas que están presentes en la acción motriz y en los juegos.

**El cómo en acción:** realizando seis pruebas de intención: carrera con cambios de desplazamiento direccional, salto horizontal, equilibrio sobre una cuerda, cambio de dirección laterales, confrontación de un enfrentamiento entre jugadores en un juego de 3 vs 3

**evaluación:** cada prueba se evaluará de 0 a 10, apreciando, las dimensiones motrices observables en la acción en su hacer de la acción motriz.

**Interpretación:** los resultados darán cuenta de su dominio corporal motriz, moviéndose corporalmente con una intención y significación, desde su saber en el hacer.

### **Rúbrica de Desempeño Motriz**

**Intención:** complementando la batería anterior se da apreciación del ser con su perspectiva cualitativa del estudiante, del cómo en su acción del movimiento corporal percibe las intenciones motrices que se dan en los juegos.

**Del cómo en acción:** se observa la acción de sus movimientos corporales con fluidez e intencionalidad, precisión, fluidez, toma acción en sus decisiones y cuidado de sí mismo y los otros cuando está en juego.

**Evaluación:** cada intención se valora en una escala del 1 al 4

1 = nivel inicial, 2 = en crecimiento, 3 = bien intencionado, 4 = intención culminada.

Intención pedagógica: esta rúbrica dará cuenta como profesor una visión de entretejimiento en el proceso de evaluación, apoyando la retroalimentación de cada ser presente en la población, reorientando aspectos positivos y por mejorar, para el surgimiento y variantes que aportan un bien común para los estudiantes en la siguiente clase.

### **C. Cuestionario de Autodeterminación adaptado**

**Intención:** dar cuenta del desarrollo de las necesidades psicológicas básicas, autonomía, competencia y relaciones, para dar cuenta que la motivación está presente y es creciente en los juegos apreciando su interés por el movimiento corporal y su aprendizaje.

**Del cómo en acción:**

Compuesta por 12 ítems tipo Likert (1–5), organizados en tres subescalas:

Competencia percibida: ejemplo. Me siento capaz de realizar las acciones motrices propuestas en la clase.

Autonomía: ejemplo. tomo acción y decido como deseo participar en los juegos de la clase.

Relaciones: ejemplo, siento esa conexión de apoyo por parte del profesor y el grupo cuando estoy jugando.

**Interpretación:** los resultados dan cuenta del grado de motivación autónoma, sentirse bien en el grupo, el surgir de su autopercepción positiva del profesor y el estudiante con un sentido desde lo que se enseña y lo que el estudiante aprende en los juegos durante la clase. En su proceso de formación esta a su vez presente la dimensión del saber ser en su situación motriz jugando.

#### **D. Sociometría y Diario de Campo**

##### **Intención:**

Tener un análisis desde las interacciones sociales que se entretelen en los juegos, se aprecia la cooperación y conexión entre el grupo, reconociendo al otro y el sentido educativo en la acción motriz.

**Sociometría:** se abordará desde preguntas como ¿con quién desea jugar? dejando entrever su nivel de inclusión en el grupo, como esa red de apoyo y patrones relacionales se entretelen dentro del grupo.

##### **Diario de campo:**

Como profesor se registra observaciones sobre comportamientos relacionales cooperación en el juego respeto, roles líderes jugador, empatía, confrontaciones teniendo presente esas reflexiones sobre el clima emocional y las dinámicas grupales que emergen en la sesión.

**Interpretación:** la intención de ambos instrumentos es dar cuenta que revelan el plano intersubjetivo del aprendizaje motor en los juegos, aquel espacio donde el movimiento corporal se convierte en lenguaje compartido y la convivencia y relaciones se entretelen en la acción, siendo un entretelamiento mutuo de relación y crecimiento.

### **E. Reflexión Final del Estudiante**

**Intención:** dar cuenta del significado personal que cada estudiante otorgando una intencionalidad personal es su experiencia motriz lo que vive en el juego, entretejiendo su saber, su percepción de ser autónomo.

Preguntas que se abordaran como guía:

¿Qué aprendiste en este juego?

¿Cómo sentiste algo particular al trabajar en grupo?

¿Qué momento de la clase te hizo apreciar tu sensación de ser autónomo y libre en el juego?

**Interpretación:** estas respuestas darán cuenta hacia la comprensión de la dimensión subjetiva del aprendizaje, donde la acción motriz se transforma a su vez en experiencia interna, el espacio donde percibo y reconozco mi autonomía, y aprecio por demás, cuando juego y aprendo a sentirme más libre y autónomo con mi ser y los demás.

### **4. Integración y Análisis Mixto**

Cada instrumento aporta el entretenimiento que tiene que ver con la subsecuente interacción del proceso evaluativo y el aprendizaje que se media en el presente del trascurso del proyecto, desde esa intención evaluativa del aprendizaje. Cuando se entretejen, se forma una perspectiva muy completa, donde números y datos cuantitativos, relatos, gestos y palabras datos desde lo cualitativo. Darán cuenta no solo de un número sin un significado más allá de lo medible y palabras sin un trasfondo significativo en el ser, se entreteje un sentido cuantitativo y

cualitativo de lo aprendido por el estudiante. Teniendo presente cómo y para qué toma acción en su movimiento corporal, en su sentido del mundo de la vida.

**Tabla 4**

*Integración y Análisis.*

Niveles de análisis	Instrumentos utilizados	Tipos de datos	Intención
Cuantitativo	Batería motriz, rúbrica, cuestionario teoría de la autodeterminación	Puntuaciones numéricas con sentido intencional	Identificar progresos en el desempeño motriz y motivacional del estudiante
Cualitativo	Diario, entrevistas, sociometría	Narrativas, observaciones, redes de entretnejimiento sociales	Comprender las experiencias, significados en el juego y la creación de relaciones.

Nota. Elaboración propia (2025). Desde lo Cualitativo y lo Cuantitativo

## 5. Sentido Humanístico y Formativo de la Evaluación

Esta evaluación no pretende etiquetar ni juzgar lo anteriormente explicado, se aborda desde una comprensión intencional de entretnejimiento del estudiante con el profesor y su proceso formativo, reconociendo que aprender a moverse es aprender a ser, saber y hacer pensado en su realidad y las relaciones del contexto presentes.

Desde el ser se valora la motivación, la autonomía y la capacidad de relacionarse con mi ser y con los demás. Desde el saber se dará cuenta en evidenciar los conocimientos, decisiones motrices y la comprensión que tiene en el juego. Desde el hacer se observan las acciones motrices en acción sus movimientos, su autonomía, su desenvolvimiento en algún movimiento siendo competente y su relación con los demás interactuando y moviéndose constantemente aprendiendo en el juego y conviviendo en las relaciones que se entretjejen dando vida a la acción.

Así, la evaluación deja de ser un fin de segmentar y encasillar al ser humano en un molde tiene la intención de convertirse en un ser humano con una perspectiva del cuerpo que se mueve corporalmente porque le interesa y motiva crece, reflexiona y construye sentido en su vida. La educación física entreteje mediante el juego un mundo posible que se aborda desde el juego a un mundo compartido intersubjetivo donde aprendemos a ser más competentes para nuestro mejor futuro con los demás en el mundo actual.

Entretejimiento del plan de clase   unidad de interés: Juegos de interés hacia la autonomía

Institución educativa: Colegio Manuelita Sáenz

Maestro: Royer Enrique Calderón Urrego

Grado: 1104

Edad: 16–19 años

Duración: 2 horas

Población: Jóvenes

Fecha: \_\_\_\_\_

### **Competencias específicas**

Ser: aprecia su autonomía y toma acción en sus decisiones desde aquello que lo motiva de manera intrínseca

Saber: comprende la lógica presente del juego y el valor que tienen sus movimientos corporales, como una experiencia con sentido y significación en su vida

Hacer: pone en acción sus acciones motrices, esencia, equilibrio control de su cuerpo en el entorno y momentos del juego.

### **Indicador de la intención propuesta**

El estudiante en su movimiento corporal demuestra su autonomía y su esencia de originalidad al moverse y tomar decisiones en sus acciones motrices, presentes en los juegos, evidenciado su comprensión e interés por el movimiento corporal.

**Dimensiones motrices a abordadas: Gestualidad, Espacialidad, Temporalidad, Lateralidad**

**Tabla 5**

*Enfoque del Mundo de la Vida.*

<b>Nivel</b>	<b>Descripción</b>	<b>Intencionalidad</b>
<b>Objetivo</b>	El cuerpo en movimiento orienta y estando en acción se observa dimensiones motrices en las acciones motrices en el juego.	Comprender la lógica interna del juego motor mediante su movimiento corporal objetivo en el juego con autonomía.
<b>Subjetivo</b>	Percibe su cuerpo y la esencia subjetiva particular de este. Dando una intencionalidad en sus movimientos corporales.	Reconoce su libertad de movimiento con relación a su esencia expuesta en el juego
<b>Intersubjetivo</b>	Lo relacional con los demás y el espacio en el juego que tiene mi ser en el juego y mis dimensiones motrices presentes al moverme	Desarrollo mi cooperación, sentido de ser competente con mi ser y con los demás

Nota. Elaboración propia (2025). Enfoque intencional presente del mundo de la vida.

**Enfoque de competencias activo, expresivo y reflexivo.** Se utiliza el juego como medio

pedagógico posibilita entretener experiencias motrices, reflexivas e intencionales en el ser humano.

**Microdiseño.**

**Tabla 6**

*Microdiseño de Clases.*

Momento	Acciones pedagógicas	Tiempo	Método	Recursos	Evidencias esperadas
<b>Inicio</b>	Observación de las dimensiones motrices y motivación con relación al movimiento corporal en un círculo. Movilidad articular. - Trote suave con desplazamientos libres e improvisados. - Presentación del tema: jugar juegos tradicionales que me motivan. Carrera de costales	15 min	Verbal-práctico	Conos, música suave	Se observa disposición corporal, atención y apertura al movimiento libre.
<b>Momento 1</b>	<b>Juego 1:</b> ando caminando como un animal Los estudiantes imitan un animal que les guste en un juego de carreras individuales y en grupo, desplazándose con su esencia de gestualidad y forma de caminar como un animal. En momentos se alternarán con momentos de observación y reflexión ¿Por qué elegí moverme y ser ese animal?	20 min	Expresivo, lúdico	Espacio libre de la cancha	Se evidencian desplazamientos autónomos y expresivos, toma de decisiones propias en su gestualidad y formas de movimiento.
<b>Momento 2</b>	<b>Juego 2:</b> mimicry con objeto en grupo Representación grupal de un objeto con sus cuerpos. Estático o con movimiento. Se valor a la intención de creatividad y coordinación y relación grupal. grupos, los estudiantes representan con su cuerpo la forma o función de un objeto. Se valora la creatividad y la coordinación grupal.	25 min	Creativo cooperativo	Conos, balones, cuerdas, Aros.	Se aprecia la intención de entretener la cooperación, comunicación y gestualidad compartida.
<b>Momento 3</b>	<b>Juego 3:</b> me muevo sin mirar confiando en mi compañero. En grupo de parejas de 2 uno estará con oclusor visual En parejas, pasaran por una parte oscura y por una cuerda de equilibrio escuchando y confiando en su compañero	20 min	Cooperativo, de confianza	Pañuelos o chaquetas y cuerda	Evidencia de confianza en su equilibrio, comunicación y relación intersubjetiva con el espacio percibido y los demás.
<b>Reflexión y feedback</b>	<b>Reflexión final preguntas y respuestas en grupo breve:</b> ¿Qué sentí al moverme de manera diferente	15 min	Reflexivo	espacio circular, de	Se recupera la frecuencia cardíaca y se expresan

	<p>con mi estilo? ¿Cómo decidí tomar acción en mis decisiones? ¿Qué aprendí de mis compañeros?  Recuperación de temperatura y ritmo cardiaco normal. Entrelazar lo aprendido y comprendido</p>			<p>manera verbal gestual</p>	<p>aprendizajes sobre autonomía y relación.</p>
--	--	--	--	----------------------------------	---

*Nota.* Elaboración propia (2025). Diseño de las sesiones de cla

### **Micro contexto**

Las prácticas de intervención pedagógicas se llevaron a cabo en el colegio Manuelita Sáenz, institución educativa distrital pública con 37 años en ser creada. está ubicada en la localidad cuarta de Bogotá. Esta institución tiene media técnica. Se realizó la implementación del proyecto en esta institución con bachillerato específicamente en la cra. 3 este #25 sur 34 barrio San Blas. El centro educativo dispone de amplias zonas verdes, aulas auditorio, cafetería, zona de primaria y zona de bachillerato delimitadas cada una con sus espacios académicos. Canchas múltiples. La institución es una de las pocas que oferta la media técnica con relación a juzgamiento deportivo y lúdica y recreación, a su vez otras medias técnicas como biotecnología agropecuaria y monitoreo ambiental están presentes también. Esta formación da la oportunidad escoger algo relacionado al movimiento corporal o el cuidado del medio ambiente. El colegio establece la formación académica básica es decir áreas como, inglés, español, matemáticas, ciencias sociales, música, química. Y las demás asignaturas pertinentes en la actualidad del saber. En su propuesta curricular se evidencia la formación del ser humano que tiene pertinencia en la convivencia del contexto el respeto y empatía por el otro y su particularidad que compone su esencia como ser humano. Busca a su vez seres humanos comprometidos con su entorno contextual. Aprovechamiento del tiempo libre al disponer de espacios muy propicios para incursiona en una disciplina deportiva o de manera autónoma en algo que genere interés por el movimiento corporal. Ya que a tan solo 230 metros queda el Centro de felicidad de la localidad san Cristóbal. Con amplias zonas verdes y espacio deportivos para la comunidad.

## **Principios institucionales**

### **Principio de la Manuelita Sáenz**

- **Dignidad humana:** Valorar y respetar a cada persona en su individualidad y en lo colectivo, promoviendo su desarrollo integral en un ambiente educativo humanizado.
- **Respeto por los valores:** fortalecer las relaciones interpersonales y construir una convivencia armónica.
- **Democracia y participación:** como ejes centrales para fomentar la convivencia y una comunidad activa.
- **Calidad educativa:** vista como acción de desarrollo social, asegurando un aprendizaje continuo, pertinente y equitativo que prepare a los estudiantes para los retos culturales, científicos y tecnológicos.

### **Población**

Los protagonistas de este proyecto son los estudiantes del grado 1104 del Colegio Manuelita Sáenz, en la localidad de San Cristóbal. Se trata de un grupo que está cerrando la etapa de la educación media, justo en ese momento en el cual la realidad es cambiante después de este último año de bachillerato. Curiosamente, el entorno es favorable para el movimiento corporal a tan solo 240 metros del colegio se encuentra el Centro de Felicidad de la localidad, un espacio que ofrece escenarios deportivos, culturales accesibles para la comunidad de manera autónoma o si se desea de manera formativa.

Pero aspectos por mejorar que se evidenciaron dentro de las dinámicas escolares fueron expresiones de violencia, actitudes de indiferencia y tropiezos en la convivencia que alteran las relaciones del contexto en el área de Educación Física, la situación es evidente con relación al

rendimiento desde la utilización de deportes, cuando se presenta solo desde la competencia, no logra despertar interés por el movimiento corporal. La mayoría de los estudiantes de este curso sienten una desconexión en la competencia hacia el rendimiento de marcas y eficiencia únicamente, esa sensación se traduce en resistencia, apatía y desinterés por el movimiento corporal mermando su desarrollo intersubjetivo.

Ante este panorama, la educación física debe transformarse en algo interesante para ellos. Es necesario repensar las estrategias, abrirle espacio al juego como recurso pedagógico capaz de transformar las clases de Educación Física en experiencias más inclusivas y motivadoras. Porque el juego no es solo un pasatiempo: es un lenguaje universal es un fenómeno cultural que enseña a convivir a ser autónomo y cambiar la forma de apreciar la competencia hacia el propio desarrollo de un ser competente a cooperar, a resolver conflictos y a cultivar tanto las habilidades de relacionarse y otro aspecto preciso como las dimensiones motrices.

La caracterización del grado 1104, en este sentido, la implementación mediante juegos en relación a la esencia del juego definida como el hombre que juega por Huzinga, a su vez ese entretimiento relacional del juego con Roger Caillois, en los juegos agón, mimicry, linix, el cual se relaciona con la unidades de interés sobre juegos tradicionales, juegos de competencia agón y juegos de relaciones cooperativos y de mimicry y linix se expresan como una opción real para el cambio activo por el movimiento corporal y su interés intrínseco, Entretejiendo ese interés por el movimiento corporal en esta población a veces dispersos a veces muy competitivos en el proceso pedagógico que experimentan. Lo juegos que no son algo lineal que se hace por el divertimento de los jóvenes, esta toma un sentido en el mundo de ellos y en el contexto dado con relación a su interés por el movimiento corporal, sus intereses, sean intencionados a moverse por

algo que los haga sentir que el movimiento corporal y la educación física es relevante para su vida e interés motivacional, el interés para el disfrute de ser competente intrínsecamente.

#### **Capítulo IV Implementación en Acción y Reflexión de La Experiencia.**

La implementación en acción del PCP se realizó con jóvenes entre 15 a 18 años de grado 11 de la jornada mañana del Colegio Manuelita Sáenz, Resaltando que dicha puesta en acción desea trascender en el desarrollo de las dimensiones motrices y el interés por el movimiento corporal intrínseco en el ser humano.

Aquí se dará cuenta de la acción en lo práctico del PCP con su análisis de la investigación llevada a cabo, recordando la recopilación de datos e investigación previa fue aportada gracias a los diarios de campo rubricas de evaluación. Como complementariedad a un sentido e intención de manera significativa las evidencias fotografías grabación de audio y video. Para dar cuenta de la comprensión de las dimensiones motrices y competencias abordadas de intencionalidad con las competencias seleccionadas en las sesiones de clase y cómo en lo práctico se entreteje a la realidad del mundo, sobre la intencionalidad de aprendizaje teniendo la rúbrica que aborda el ser saber y hacer con relación a un ser competente.

A continuación, se resaltarán las 10 sesiones de clase que evidenciaron ese entretejimiento de un ser que toma acción en el juego hacia el movimiento corporal intrínseco en el mundo de la vida teniendo presente que se aclarara que sesión de clase corresponde a la unidad de interés presente en esta narración.

#### **Implementación en acción**

##### **Sesión de clase 1:**

Actividad 1: Diagnóstico Inicial

Intencionalidad: se realizó la observación diagnóstica con relación a sus dimensiones motrices y estado físico, clima motivacional. Respecto a la clase de educación física y su interés por el juego lúdico o el deporte. Observación del clima motivacional y sus dimensiones motrices

Práctica en acción: Se aprecia un grupo formado por 32 estudiantes con diferentes formas de moverse y ser en el mundo. Se evidencio falta de atención y escucha activa del discurso de la intencionalidad de la actividad. Por tal razón se media con la intención de entretejer la atención proponiendo una variante de la sesión principal. En su mayoría se percibe una espacialidad y temporalidad en juego. Comprendiendo su movimiento y tiempo percibido en el juego, el mimetismo era evidente ya que algunos estudiantes con la habilidad de imitar el movimiento corporal de sus compañeros mostraban una menor intencionalidad de movimiento autónoma, a su vez existieron algunas confrontaciones de manera verbal y de contacto. Mediante el diálogo, se da el entretejimiento de no replicar estas acciones con la intención de tener relaciones convivenciales con los demás de manera respetuosa. Por tal razón el profesor toma acción mediando con el dialogo una relación sin confrontación que no tiene un sentido más allá de la emocionalidad y rabia. Que perjudique física y mentalmente al otro ser. En el feed back aprecian una nueva perspectiva de educación física al incursionar en los juegos tradicionales percibidos en esta clase.

### **Sesión de clase 2:**

**Intencionalidad:** proponer unas experiencias relacionadas con el juego. Juego de roles Mimicry en relación con personificación ficticia de algún personaje, juegos propositivos

**Intencionalidad de aprendizaje:** Exploración de gestualidad y comunicación motriz en las acciones motrices en el juego.

**Practica en acción:** se percibe una mejor predisposición, dando fluidez en el tiempo y el transcurrir de la actividad. Se empieza a entretener la toma de decisiones autónomas y las relaciones de confianza al otro y al profesor presente. Los alumnos se predisponen hacia un aprendizaje del dialogo recibiendo el conocimiento de manera respetuosa. La actitud hacia la clase es más amena que la clase anterior. Se aprecian limitaciones en algunas estudiantes en relaciona a la gestualidad y comunicación con algunos compañeros de la clase. Desean competir en grupos desde su autonomía deciden que personaje o evento desean recrear en la puesta en escena final de clase. En el feed back final se retroalimenta la percepción de competencia no por ganar simplemente a alguien o algo. Se compete por ser un mejor ser humano cada día con relación a aquello que nos mueve, e interesa.

### **Sesión de clase 3:**

#### **Intencionalidad**

Llevar a la acción una exploración de situaciones motrices en relación con Juegos cooperativos, propone decisiones individuales y grupales en su rol como jugador circuito de roles motriz.

**Intencionalidad de aprendizaje:** creación de nuevas relaciones de las cotidianas que se crean en los juegos. Interesándose por la comunicación y estrategia presente en algunos juegos.

#### **Practica en acción:**

Se aprecia un mejor ambiente y clima motivacional con la disposición de los estudiantes, con las actividades en acción. Se observa que algunos grupos pierden la atención en el transcurrir del circuito de roles, estableciendo de manera autónoma en conjunción las reglas del juego. Algunos grupos se tentaban a hacer alguna trampa en el juego. Se da un feed back dejando el mensaje que como con una hoja en blanco que todos debían realizar un trazo sobre ella, que el ser humano

deja huella y lo que estamos haciendo toca al otro de manera positiva o negativa, cada uno es autónomo de percibir su grado de autonomía en la vida.

#### **Sesión de clase 4:**

##### **Intencionalidad**

Llevar a la práctica una experiencia en el juego Agón competencia. Mediante juego, oposición de enfrentamiento. Juegos con relación a competir por el interés conjunto de algún juego seleccionado. Mediando en el slackline linux con relación a su equilibración y el vértigo.

##### **Intencionalidad de aprendizaje**

Promover la competencia intrínseca y la mejora de la equilibración.

##### **Práctica en acción**

Se aprecia la disposición de los alumnos y el buen clima del día para proponer un deporte alternativo. Llevándolo en acción al juego. Esta actividad estuvo propuesta por los jóvenes ya que en el feedback de la clase anterior algunos de ellos deseaban tener una práctica en relación con el slackline. La actividad se adecua a la presente del proyecto con relación a lo planeado retroalimentado de las clases anteriores. Se evidencia un interés de otros cursos y grados por esta práctica física en acción. Se dialoga con ellos con el acuerdo del tiempo final para que puedan algunos hacer parte de esta actividad. Se evidencia una equilibración y trabajo en equipo por el bien en común. De pasar la cuerda con apoyo de los demás compañeros. Se realiza el feed back para terminar esta sesión y se da la oportunidad en una palabra de expresar como comprenden la competencia más allá de ganar o ser mejor que el otro. Apreciando seres humanos que desean competir por ser mejor que antes, pero desde su propia autosatisfacción de ser un mejor ser

humano. A su vez este deporte alternativo les llamó mucho la atención siendo un entretreimiento de novedad puesto en juego en este proyecto por el interés del contexto.

### **Sesión de clase 5**

#### **Intencionalidad:**

Llevar en la práctica una experiencia relacionada Juego de mimetismo, juego de roles, juegos de oposición, con material balones aros, juego de competencia mediante carrera de costales.

#### **Intencionalidad de aprendizaje:**

Explorar la competitividad hacia un ser competente desde el ser, saber y hacer.

#### **practica en acción:**

El profesor se reúne para predisponer mediante juegos con aros carreras de circuito motriz y carrera de costales por equipos. Esto para asimilar y disponer el juego principal de carrera de costales en la clase. Algunas estudiantes presentaban dificultad al momento de lanzar el aro al cielo. Se realiza la retroalimentación y la intencionalidad de ser indispensable si hay aspecto por mejorar como este. La otra carrera consistía en armar el mapa de Colombia ubicado al otro extremo de la cancha por equipos en oposición. Las reglas se entretrejieron y el mapa se armó con el saber que cada ser ponía en movimiento y en la realidad. En la carrera de costales su hacer se relacionó con el dialogo que se dio para poder llevar un plato y un vaso con gracias al trabajo en equipo de los demás integrantes. El feedback se realiza con relaciona competir por el desarrollo del ser humano y no simplemente por ser la mejor maquina instrumental de rendimiento. Se compite así por ser, saber y hacer con un sentido del mundo de la vida.

## **Sesión de Clase 6**

### **Intencionalidad de aprendizaje:**

Realizar situaciones motrices relacionadas a comunicación y estrategia motriz en el juego como mimicry, juego de roles, juegos tradicionales.

### **Intencionalidad de Aprendizaje**

Abordar las dimensiones motrices de comunicación y estrategia motriz presentes en juegos con la intencionalidad de un mundo que se entretexe entre relaciones en el juego.

### **Práctica en acción**

El profesor hace el primer momento de la clase con un juego de saludar a los compañeros de diferentes maneras. Se percibe un poco de apatía en algunos compañeros al saludarse. Se retroalimenta nuevamente con el diálogo de entender que estamos en un círculo de convivencia en el cual el otro hace parte de esa realidad creada a partir del juego. Según Pierre Parlebas (2001), la acción motriz actúa como un lenguaje en el que el movimiento comunica y crea vínculos. En los juegos de relaciones, el cuerpo dialoga con los demás mediante gestos, señales y decisiones compartidas. Así el momento principal estaba abordando un juego en el cual un grupo tenía solo 1 parte en conjunto de los 4 sentidos excluyendo el del gusto del ser humano. La intencionalidad era ver como desarrollaban una estrategia mediante la comunicación previa para transitar en el círculo mágico en el cual las 4 estaciones tenían una restricción de un sentido distinta. A sí las cosas algunos grupos se veían tentados a hacer trampa en el juego al quitarse la venda de los ojos o no taparse los oídos cuando se decía una frase que solo 1 jugador podía escuchar. La actividad fue fluctuando y el trabajo en equipo se fue mejorando hasta la última estación. Feed back de la clase es apreciar el juego según Caillois (1958) y Huizinga (1938)

conciben el juego como una experiencia social donde el placer de jugar se une al aprendizaje de convivir. Del surgir de algo interesante por el movimiento y como a su vez este genera un convivir y relacionamiento con el otro ser de una manera más empática, percibiendo la competencia como algo que entreteje un ser que desea ser competente y deja que el otro a su vez se desarrolla como ser competente con sus relaciones y apoyo mutuo.

### **Sesión de clase 7**

**Intencionalidad:** A través de pequeños juegos de dramatización, los participantes representan situaciones cotidianas como mimicry mimetizarse con un ser real o ficticio, convivir, ayudándose a resolver un conflicto poniéndose en el lugar del otro. Fomentando las relaciones y empatía mutua al ponerse en el lugar del otro reconociendo que la gestualidad en acción dentro del juego es una manera de expresión del mundo subjetivo a la realidad.

### **Intencionalidad de aprendizaje**

Expresa a través del juego de roles emociones y sentimientos que fortalecen la empatía, el respeto y la conexión con los demás.

### **Práctica en acción**

En el juego de dramatización se realiza una puesta en grupo de algún personaje de la realidad o ficción que aborden como grupo para ejemplificar. Algunos jóvenes se observaban con algo de timidez al moverse y expresar su gestualidad. Puestas en escena con relación a cantantes actuales famosos, también algún personaje histórico de la selección Colombia y deportistas.

En el juego de réplicas debidamente de manera individual cada jugador expresaba una rima confrontando a otro jugador. En este momento de la clase algunos les daba vergüenza decir

algo negativo del otro compañero, algunos disfrutaban al blasfemar del otro la última replica estaba realizada por 2 grupos la cual consistía en rimar una historia con coherencia, la mejor rima por grupo tenía la mejor rima del juego desde las cualidades del otro. El feed back de colocarse en los zapatos del otro al decir algo de alguien expreso de manera subjetiva lo que puedo pensar del otro. Y lo que pueden pensar de manera positiva o negativa de mí mismo. Por ende, se le lleva a la acción de reflexionar que el ser que mejor se conoce independientemente de la subjetividad externa es uno mismo con su propia esencia subjetiva en el mundo se termina esta sesión así ya que tenían una reunión con el director de curso respecto a las pruebas de estado.

### **Sesión de clase 8**

#### **Intencionalidad**

Realizar juegos tradicionales como juego de piquis, juego de la gallinita ciega y escondidas. Mejorando sus dimensiones temporales y espaciales.

#### **Intencionalidad de aprendizaje**

Entreteje la mejora de la temporalidad y espacialidad en relación con los juegos tradicionales propuestos en clase.

#### **Práctica en acción**

Los jóvenes demuestran un interés por estos juegos empezando por el juego de la gallinita ciega. Algunos no saben cómo se juega, los demás compañeros expresan la dinámica del juego y sus reglas. Empieza el juego se presenta un poco de irrespeto de algunos estudiantes. Por lo cual se detiene el juego y se media con el dialogo un trato más ameno por la sana convivencia en el trascurso del juego. Se termina este juego y se pasa a el juego tradicional de piquis en el cual muchos nunca habían jugado dicho juego por lo cual les llama mucho la atención y desean

aprender y jugar con los demás. Algunas compañeras no percibieron el juego interesante y no desean participar en este momento de la clase. La última actividad de escondidas se hace por 3 rondas ya que quedaba poco tiempo de la clase. Las jóvenes son las que toman acción de querer esconderse para que los compañeros las buscaran en la zona verde. Se realiza el feedback con relación a escuchar su apreciación del juego de piquis y se les interesaba de manera autónoma jugarlo en otro momento el 78 % por ciento manifestó agrado por volver a vivir esta situación motriz y las relaciones desde la competencia por el disfrute de ser mejor que la versión anterior de uno mismo se empiezan a entretener en el curso.

## **Sesión de clase 9**

### **Intencionalidad**

El tiempo dispuesto en estas 2 últimas sesiones se entretiene con relación a juego propositivo de los estudiantes en el cual se realizaron juego de piquis y el propositivo de carreras en bicicleta y patineta.

### **Intencionalidad de aprendizaje**

Percibir la autonomía expuesta en la clase y su interés intrínseco por el movimiento corporal con relación a competir por divertirse y compartir un espacio de relaciones en clase.

### **Puesta en acción**

Se predispone el grupo dando la explicación de lo que se abordara en clase empezando con el juego de piquis en el cual se unieron 4 jugadores externos que estaban en las zonas verdes sin perturbar el círculo mágico. Después de terminar la ronda se percibe que su estrategia motriz estaba desplegándose en este juego; la velocidad, tiempo y espacialidad en la que se debía direccionar la piquis para que esta tuviera un efecto en el juego.

Se preparan por equipos uno por el gusto hacia la bicicleta y el otro a la patineta empieza la carrera por el circuito motriz en este juego se percibe un apoyo mutuo por el compañero que está en la carrera y desear que culmine dicha carrera para continuar con el juego. Después de 4 rondas el equipo más veloz fue el equipo de la bicicleta. Se realiza la retroalimentación que se gana, pero lo que realmente se gana es competir por divertirse y compartir un espacio ameno en las relaciones de la clase. Por último, en el feed back se hace una encuesta breve de que deseaban abordar en esta unidad de interés enfatizándola en el slackline ya que es una situación motriz que a la mayoría del curso les llamó la atención hacia el movimiento corporal.

### **Sesión de clase 10**

#### **Intencionalidad**

Juego propuesto por los estudiantes de linix vértigo slackline y un círculo mágico de conocimiento final de agradecimiento por su tiempo y disposición en este proyecto.

#### **Intencionalidad de aprendizaje**

Entretejer un pensamiento hacia el mundo de la vida en relación el movimiento corporal intrínseco y un ser competente.

#### **Práctica en Acción**

Se dispone con ayuda de los alumnos de 1104 empezar a entrelazar la cuerda de slackline entre 2 árboles para disponer del espacio y tiempo de equilibrarían que da esta práctica. De manera voluntaria desean mediar los turnos. Para que todos puedan experimentar de nuevo la sensación que se presenta en la cuerda. Algunas jóvenes sentían temor de pasar la cuerda por lo cual los compañeros del curso realizaron el apoyo de cada lado para generar más confianza en la práctica.

Con el momento final se hace un círculo uno de los alumnos del curso empieza a lanzar de manera terrestre una psiquis en dirección a otro compañero. Se pide una escucha activa sobre el discurso del compañero. Se agradece por su tiempo y disposición en las sesiones de clase. Y de intención de mirar le movimiento corporal como algo interesante que abre la percepción lineal que pueden tener en un principio sobre el mundo, desde su mundo objetivo con relación a lo que está presente en nuestra cotidianidad con el movimiento corporal, cuerpo y mente posibilitan la intención trascender a una racionalidad hacia nuestros intereses más intrínsecos y necesarios en la vida. Desde su esencia subjetiva se les explica que deben trascender su propia decisión que abordar una vida desde el interés particular de cada ser ya que después de salir de grado once cada uno de ellos deberá elegir no por la carrera que mejor pague esto es no es algo que trascienda realmente por más dinero que tengan por esa elección, deberán moverse por la carrera que los mueva que los motive a vivir cada momento con una intencionalidad de su ser querer aprender y saber mucho más de esta misma para que surja un interés por el movimiento corporal constante en relación a dicha elección en su formación a lo profesional y por último a apreciar aquellas personas en nuestra vida que dejan ver ese mundo de relaciones e intersubjetividad de pasar del saber y ser a poner en práctica de alguna manera en nuestra vida esto como algo que nos contribuye en los momentos donde la vida presente nos está impulsando a ser competentes. Algunos compañeros mostraron emotividad y aprecio de este discurso agradeciendo por estas clases y el mensaje que se dejaba para estos seres que perciben el movimiento corporal algunos como algo motivante y otro como indiferencia a pesar de esta implementación. Así finalizo esta implementación agradeciendo al rector Carlos Niño y al profesor egresado de la universidad pedagógica Jimmy Velasco por el tiempo experiencia

retroalimentaciones y disposiciones de las clases de educación física de grado 1104 de la jornada mañana.

Para su mayor comprensión a continuación el siguiente cuadro dará cuenta de aquellos matices que se dejan percibir aquellas unidades de interés del plan curricular presentes en estas 10 sesiones de clase descritas anteriormente.

Sesión 1: Evaluación inicial diagnóstica.

Sesiones 2 y 3: Unidad 1 Juegos tradicionales y de rol: la autonomía y la acción motriz intrínseca del ser.

Sesiones 4 y 5: Unidad 2 juegos de competencia Agón: la competencia intrínseca y mejora del equilibrio personal y relacional en el juego.

Sesión 6: Transición entre Unidad 2 y Unidad 3 – La comunicación y la estrategia motriz como puente entre la competencia y la cooperación.

Sesiones 7, 8, 9 y 10: Unidad 3 – Juegos de relaciones y cooperación: empatía, confianza y convivencia en el movimiento corporal.

**Tabla 7**

*Síntesis de las 10 Sesiones de Clase.*

<b>Sesiones de clase</b>	<b>Unidad de interés</b>	<b>Tema con relación a las unidades de interés</b>	<b>Entretejimiento de las 10 sesiones relacionadas</b>
<b>Sesión 1</b>	<i>Evaluación inicial (diagnóstico)</i>	Clima motivacional, observación de dimensiones motrices y el interés por el juego	Corresponde al diagnóstico previo, no a la unidad en su totalidad. Es la base inicial del proyecto.
<b>Sesiones 2 y 3</b>	<b>Unidad 1 Juegos tradicionales, roles</b>	Ser que se mueve con autonomía y acción motriz desde la intención hacia el movimiento corporal intrínseco	Las actividades de <b>Mimicry, juegos de roles, juegos cooperativos y circuitos motrices</b> corresponde con la intención de la Unidad 1: Diseñar una unidad del ser sobre su autonomía en relación con el movimiento corporal.
<b>Sesiones 4 y 5</b>	<b>Unidad 2 Juegos de competencia (Agón)</b>	Ser competente y motivación intrínsecamente hacia la competencia de su desarrollo de ser competente	En la sesión 4 slackline y 5 carrera de costales y oposición se observa en acción esa intención que entreteje un ser competente hacia la <b>competencia intrínseca</b> , compitiendo por motivos internos más allá de lo externo o material Con relación a la intención de la Unidad 2. Ambas se intencionalidad explícitamente dentro de esta unidad, con intención a un ser competente.
<b>Sesión 6</b>	<b>Transición entre Unidad 2 y 3</b>	Comunicación y estrategia motriz en juegos de relaciones	Esta sesión de clase predispone una transición entre las unidades de interés de competencia Unidad 2 y la unidad 3 de interés de relaciones.
<b>Sesiones 7, 8, 9 y 10</b>	<b>Unidad 3 – Juegos de relaciones y cooperación</b>	Empatía, convivencia, confianza en mí autonomía y cooperación en juego	Todas las actividades de clase como dramatización, juegos tradicionales, carreras cooperativas, slackline final corresponden con la intencionalidad de esta unidad de interés de estas sesiones de clase, el desarrollo de relaciones y conexiones en juego en con la intención de generar ese interés por su movimiento corporal intrínseco.

*Nota.* Elaboración propia (2025). Intención de representar como se entre en de manera sintetizada las sesiones de clase

## **Resultados de la puesta en acción.**

### **Inicio del proceso**

El proceso de implementación comenzó como una invitación a comprender el movimiento desde el mundo de la vida. En las primeras sesiones, entretejiendo un ser intersubjetivo y competente con intenciones de ser, saber y hacer algo con intención en sus movimientos corporales. Así el diseño curricular retoma una intencionalidad, la intención fue entretejer la autonomía motriz y decisional moviéndose con una comprensión de su ser y saber en el juego tomando decisiones con relación a su autonomía y ser con los demás.

La primera sesión de clase tuvo la intención de un diagnóstico inicial. A través de juegos libres y juegos tradicionales, se pusieron en marcha los registrados con rubrica de observación y diario de campo ,dejando entrever como se relacionaban con el juego y su movimiento corporal y las relaciones presentes que se entretejían en los juegos a su vez se complementó con una batería motriz inicial, dando evidencia que el 61 % de los estudiantes presentaban dificultades en equilibrio y coordinación, y un 39 % mostraban actitudes de inseguridad en relación a su gestualidad.

Desde la perspectiva del mundo de la vida, este momento de la unidad de interés permitió una comprensión, cada estudiante llega con una particularidad y esencia con relación al movimiento corporal, desde experiencia anteriores positivas y negativas. El juego con relación al movimiento corporal permitió entretejer nuevas situaciones motrices más interesantes sobre el movimiento corporal donde la acción motriz estaba presente en cada movimiento con sus gestos, temporalidades, espacialidades, comunicación presente en la acción.

### **El juego entretejiendo un mundo con intencionalidad para la vida**

Las primeras acciones motrices tuvieron relación con juegos tradicionales y juegos cooperativos con la intención de mejorar la autonomía y la confianza en grupo. Juegos como el yermis carrera de costales, escondidas, saltar el lazo y rondas posibilitaron situaciones motrices en las cuales estaba presente la toma de decisiones en el transcurso de cada juego, con el entretejer de reglas para que el juego se percibiera desde la igualdad y el juego entretejido por sus propias reglas y formas de ser en el mismo. La teoría de la autodeterminación estuvo presente al promover ese interés de entretejer las unidades de interés que los estudiantes de manera autónoma tomaban esa decisión y acción. Predisponiendo aquellas unidades desde la autonomía, competencia y relacione presentes en la implementación desde el interés constante del grupo.

La rúbrica de observación dejó ver un progreso en el grupo el 72 % de los estudiantes evidenciado una mejor disposición en la clase, el diario de campo evidencio un aumento en el interés por el movimiento corporal desde el juego aumento. disminuyendo ese desinterés por el movimiento corporal y mejorando las relaciones en grupo. El juego desde su intencionalidad y espacio creador de mundos lúdicos.

### **Aquellos círculos mágicos**

que emergían con su particularidad en cada clase. Se apreció como un espacio de interacciones, sentido de autonomía y ser competente por aquello que generaba interés por el movimiento corporal, más allá de factores externos, el círculo mágico era ese espacio creador de momentos de aprecio por el otro y la interacciones que se generaban al competir desde la igualdad y roles presentes en juegos. Así el círculo mágico tenía esa intención de generar un

mundo más allá de lo objetivo, trascendiendo en el ser humano y su relación con el mundo presente y los demás seres.

Posibilitando la mediación entre el interés por el movimiento corporal hacia algo intrínseco. El mundo de la vida estaba presente en los juegos, estas experiencias fueron más allá de la cotidianidad del mundo, experimentando conductas motrices desde la subjetividad e intersubjetividad en el ser, los espacios como las chanchas del colegio, sus zonas verdes, árboles en dichos espacios se desplegaba la clase, transformándose en un espacio de mejora desde las dimensiones motrices, competencias hacia un ser competente por sus intereses en la vida intrínsecos. La convivencia, las formas de moverse expresarse estaban presentes en cada clase, algunos con valentía otros con algo de miedo por vivir estas nuevas experiencias, pero cada vez con una mejor disposición hacia el interés por el movimiento corporal. Esto surgió desde la intencionalidad de cada clase, entretejiendo con los estudiantes en el transcurso de la implementación desde el interés de los estudiantes para la siguiente sesión de clase.

#### *El cuerpo en acción con intención hacia el movimiento corporal*

En las consecuentes sesiones ser movimiento corporal tomó relevancia en cada ser, desde juegos de oposición y mimetismo, donde los estudiantes asumían roles simbólicos que les exigían resolver situaciones motrices desde el trabajo en equipo y esa esencia de su creatividad resaltada hacia la realidad. La batería motriz con un nivel de competencias de su coordinación y desplazamientos con lateralidad de un promedio del 18 % en coordinación y desplazamiento, y un 22 % en equilibrio estático y dinámico sobre la cuerda de slackline, evidenciando un progreso desde el entretejer datos cuantitativos.

El diario de campo evidenció una mayor seguridad y confianza corporal en sus movimientos expresivos percibiendo una mejora en sus gestualidades expresadas en los juegos. En las

dramatizaciones y mimetismos, el movimiento corporal tomo relevancia de expresar y decir algo sin una sola palabra, cada acción motriz estaba entretejida de algo simbólico, emocional de cada ser. Esta información expone un entretejer con la acción motriz la cual expone que cada acción motriz tiene una comunicación significativa en el ser.

El juego entretejido con intencionalidad tenía esa esencia de sentirse con libertar. Desde la intención de no objetivar al ser y sus movimientos corporales como algo negativo equivocarse y volverlo a intentar era intencionalidad no mermar la motivación del estudiante con un discurso pesimista hacia su forma de moverse y objetivarlo con una calificación desde un inicio. Su ser, saber y hacer era lo esencial en el juego, generar es interés por el movimiento corporal surgía como otra intencionalidad presente, expresando así la motivación intrínseca en concordancia a la teoría de la autodeterminación, moverse por el interés de hacerlo y no por factores externos

### **Evaluación mixta su intención práctica**

La evaluación mixta fue de utilidad para dar cuenta del proceso con análisis cuantitativo y cualitativos. En una sesión como análisis previos y en las ultima unidades de interés se llevó a cabo por el tiempo limitado que tenía la implementación, se implementaron en las últimas clases la batería motriz, la rúbrica de observación, la sociometría y el cuestionario de autodeterminación.

Los resultados de la batería evidenciaron que el 68 % de los estudiantes mejoró sus niveles en relación con la lateralidad, equilibración, coordinación y el 74 % tuvo mejoría en su gestualidad, y comunicación. Desde el análisis cuantitativo la rúbrica de observación reflejó que el 80 % mostró actitudes de colaboración y empatía en grupo el 65 % alcanzó un nivel alto de autonomía en la toma de decisiones dentro del juego.

El cuestionario de autodeterminación, evidencio un aumento del 18 % en la percepción de ser más autónomo y un 16 % en la percepción de competencia hacia un ser competente, un 20 % en la mejora de la percepción del grupo en las relaciones sociales que se entretajeron entre compañeros. Estos resultados tienen la intención de dar cuenta que se puede entretajer el transcurso de las clases teniendo presente el interés del estudiante. También que la motivación puede mejorarse desde el movimiento corporal y el juego en la clase de educación física. En aquellos que les surgió el interés de algunos juegos vivenciados desde su acción motriz.

En la sociometría, se apreció un cambio relacional importante, en un inicio solo el 40 % de los estudiantes tomaban acción y elección ellos juegos que deseaban para la siguiente clase, ese porcentaje tuvo un aumento del 78 %, evidenciando una mejoría en la toma de decisiones y percepción de estar entretajiendo su aprendizaje con relación a las unidades de interés.

El diario de campo fue importante en este proceso evidenciando apreciaciones cualitativas que relataron el clima emocional de la clase estudiantes sonriendo, interactuando en grupo sentido de ayuda mutua surgía espontáneamente, transformando la clase de educación física en una mejora continua del ser competente para el mundo de la vida.

### **Transformación en la clase desde en el círculo mágico de la vida**

Las últimas semanas, de la implementación la relación del grupo con el movimiento tuvo un cambio a una mejor disposición en la clase. Eran los juegos cooperativos entretajían una competencia desde la igualdad y autonomía en su ser hacia el saber expuesto con su movimiento corporal en el hacer, el slackline y juegos con ojos vendados estaban intencionados con la empatía y la relación de confianza en el otro ser. Los datos de la rúbrica de observación y la sociometría final evidenciaron que el 82 % de los estudiantes manifestaba comportamientos prosociales constantes, y el 76 % asumía liderazgo y roles en el juego para la mejora en el juego.

Desde la percepción del mundo de la vida, los resultados no encajan a porcentajes sin sentido, dan el reflejo de la transformación existencial en el ser humano, los estudiantes aprendieron a confiar, a tomar definiciones desde su autonomía, a competir desde la igualdad y deseo de mejorar mi ser competente, compitiendo con un sentido intencional más allá de algo externo, el desinterés por el movimiento tuvo una transformación a interesarse cada vez más en las clases. Aprendiendo a ser, saber y hacer con relación a su movimiento corporal e intencionalidad en el mundo de la vida.

Desde la acción motriz apporto en la mejora de las dimensiones motrices con una intencionalidad de mejora desde el profesor y el estudiante cada juego se entretejía en un acto de reconocimiento hacia su ser competente y motivado. Los registros narran frases importantes de las clases, algunos estudiantes exponían: *ya no me disgusta jugar con mis compañeros. Hoy me sentí más competente en mi equilibrio y ayudando a mis amigos. Tome esa decisión porque que sabía dónde estaba el siguiente obstáculo para llegar al siguiente reto.* Testimonios que dejan ver una conexión con las relaciones sociales y su sentido de ser autónomos en el movimiento desde su autonomía. Esto deja evidenciar que su ser autónomo, competente y relacional estuvo en mejora constante al resaltar y dejar ver esa subjetividad al mundo intersubjetivo en su dialogo entretejido en cada sesión al finalizar la clase.

### **Resultados y análisis del proceso**

Al triangular los datos obtenidos, la evaluación mixta permitió una comprensión entretejida del proceso:

- Batería motriz: mejoría entre el 18 % y el 22 % en los indicadores de coordinación, desplazamiento, lateralidad y equilibrio.

- Rúbrica de observación: un 80 % de estudiantes alcanzó niveles altos en autonomía, cooperación y regulación en la competencia.

- Cuestionario de autodeterminación: incremento el promedio del 18 % en autonomía, 16% en competencia y 20 % en relación.

- Sociometría: aumento del 38 % en relaciones positivas dentro del grupo.

- Reflexión final: el 85 % manifestó verbalmente sentirse más seguro y feliz en sus movimientos corporales, relacionándose y participando en clase.

Los resultados muestran una evolución coherente entre las dimensiones motrices, satisfacción de necesidades psicológicas básicas y su ser competente en mejoría hacia el mundo de la vida. La evaluación mixta demostró ser una herramienta válida para visibilizar la transformación del estudiante en su percepción y ser hacia el movimiento corporal y su motivación intrínseco.

### **Análisis reflexivo de la puesta en acción**

Este análisis se creó gracias a los diarios de campo, material audio visual recopilado en cada clase, permitiendo la oportuna reflexión después de cada sesión de clase. Teniendo siempre presente, entretener esas unidades de interés y modificar con sentido la puesta en acción de este proyecto. Y llevar a la acción el propósito de formación, el cual va intencionado al mundo de la vida objetivo en el ser cuando se mueve corporalmente y percibe su ser, la esencia del ser desde ese mundo subjetivo y su deseo de expresarlo al mundo, y desde lo intersubjetivo con relación a las conexiones y oportunidades de ser desde mi esencia y ser conjunto con los demás sin perder mi subjetividad.

Desde lo disciplinar se analizó como la acción motriz y el juego como intención en el medio, aborda el juego desde una intencionalidad de apropiación y percepción de que el juego es un fenómeno cultural que aborda dimensiones motrices presentes en una acción motriz. La cual permito analizar el presente y mejora de las dimensiones motrices temporales, espaciales, gestuales, equilibración y comunicación presente en los juegos.

Teniendo como intencionalidad entretejer una educación física en el transcurrir de cada sesión de clase, desde el interés constante del estudiante proponiendo el juego como algo de interés hacia el movimiento corporal intrínseco. Las dimensiones de movimiento evidencian una mejora dando relevancia a esta intencionalidad en los jóvenes.

Así la cosas desde lo humanístico según el ser humano intencionado por el interés al movimiento corporal, desde aquello que va más allá de motivos externos, percibe una intencionalidad por el movimiento corporal, desde su particularidad en su ser y esencia hacia el movimiento corporal intrínseco.

La autonomía en juego empezó desde una indiferencia por querer tomar decisiones sobre la siguiente clase a proponer desde su interés en conjunto sobre que desean abordar a la siguiente clase, su dimensión de comunicación se apreciaba más amena a pesar de no compartir con algunos compañeros de su grupo social determinado. Desde la competencia se empezó con algunos alumnos que no les gustaba competir porque no le veían un sentido más que la nota. Se aborda la competencia desde los juegos agón los estudiantes que competían por ganar únicamente sin igualdad en el juego, sin aprecio por competir más allá de ganar. Empiezan a abordar la competencia como una forma de desarrollarse y competir con mi ser y con los demás percibiendo la trascendencia de ser competente por mis motivos intrínsecos, desde las relaciones se percibían seres que no tenían mucha empatía con la mayoría de los alumnos que estaban

presentes en los juegos. Así las relaciones en los juegos empezaron a predisponer a los demás con un diálogo y entrecruzamiento de percibirse parte del grupo. Del clima motivacional fue incrementando de manera positiva, un juego con novedad impulso a que la mayoría de los alumnos desearan moverse y apreciar que la clase de educación física puede ser relevante para la vida más allá del desarrollo físico e instrumental del rendimiento en el cuerpo humano que está presente en la sociedad actual.

### **Análisis de la experiencia**

Asimilando lo anterior este proyecto analizo las experiencias que se dieron durante cada puesta en acción con los diferentes instrumentos de evaluación y evidencias video gráficas y fotográficas, teniendo siempre en mente la intención del propósito formativo que tiene que ver con un ser que mejora sus dimensiones motrices y a su vez el interés por el movimiento corporal intrínseco. Por medio del juego, entretrejiendo su comprensión del mundo de la vida, contribuyendo con su relación social y contextual. Estando en constante transformación. Los diarios de campo evidenciaron la intencionalidad mediadora pedagógica en el transcurso del proyecto. Desde el entretrejer dicha puesta en acción desde el diálogo mutuo constante de profesor y alumnos.

En relación con la propuesta evaluativa se da una relación al presentar a los alumnos qué es lo que se va a evaluar y para qué. Atendiendo que en la vida se debe entretrejerlo teórico y lo práctico, desde la actualidad del mundo que exige seres competentes que se muevan desde el ser, saber y hacer ya que es desde esta intención que se posibilita una acción en su transformación social y con un sentido intrínseco en ellos para la sociedad actual. A su vez se tuvo en cuenta las dimensiones motrices, espaciales, temporales, gestuales, comunicativas, estratégicas con relación a la acción motriz.

La implementación se llevó a cabo con la intención del dialogo, se precisó un desenvolvimiento de este con una intención de retroalimentación constante. Ya que la siguiente clase era de intereses comunes, al abordarlos en la mayoría de los estudiantes. Se pasó de un contexto distante e indiferente por el movimiento corporal a un grupo que se proponía la siguiente temática de la clase con interés por moverse en la siguiente clase en el juego.

### **Proyección de la Propuesta y Aportes a la Institución académica y Otros Contextos**

En estos últimos textos del proyecto se expone la perspectiva que tengo como futuro licenciado. Que dejo entretejer que en la vida no se puede medir a un ser que se mueve solo por satisfacciones externas, el ser humano tiene la oportunidad de ser algo más que una calificación o una medición de su desarrollo motriz y mental. Que los factores externos objetivan como único motivo en este mundo consumista del tiempo y el cuerpo en un mundo que constantemente va más rápido sin tener en cuenta el hombre que juega y se divierte en aquellos juegos con sus singularidades únicas y con la autosatisfacción presente de experimentar esas acciones motrices en el juego su mundo presente. El ser humano que se mueve desde motivos intrínsecos estará en constante transformación. Este entiende que la vida no está mermada solo por el dinero o bienes materiales. La vida es un instante constantemente no muy prologando. Desde que se toma conciencia racional de ser libre de esta subyugación por el movimiento y el rendimiento instrumentalizado ante esta sociedad consumista del tiempo y esfuerzos del ser. Transformación constante es la intencionalidad por ser un ser competente. Por ser alguien que desea levantarse y construir sus sueños desde lo más intrínseco que te mueve a tomar acción en la vida y el mundo. Desde esa racionalidad emancipadora.

En el entretejer de la implementación del proyecto se evidenció que algunos estudiantes comenzaron a actuar desde una racionalidad emancipadora, desde un enfoque crítico abordado

por competencias, en las sesiones se percibía , esta racionalidad ,donde los juegos fueron elegidos desde los estudiantes creando su propio transcurso de interés constante, se observó un proceso de liberación del movimiento corporal impuesto por demandas externas de rendimiento sin un sentido en el ser intrínseco intencionado unas situaciones motrices con un ápice de autenticidad y creatividad con un sentido propio de cada ser en el juego .

La acción de algunos jóvenes de cuestionar la competencia externa darle más apreciación a su autonomía, disfrute y autoconocimiento, reflejó la toma de conciencia frente a su propia realidad motriz y su mundo para la vida siendo el juego posibilitador de una intención para contrarrestar aquello que se puede percibir como algo restrictivo que no deja ser al ser en su movimiento corporal, así se daba ese espacio de intención hacia las decisiones libres y una motivación intrínseca hacia el movimiento corporal. Desde estos aprecio en el grupo se reconoce el sentido emancipador del proyecto, desde esa intención en acción de posibilitar seres humanos que piensan, sienten y se mueven desde su propia intención, y no por imposiciones externas. Porque lo único que tenemos todos en la vida, en una vida en la que no deberemos tener miedo. El ser que tiene fe y se mueve con una intención en la vida estará en constante transformación. Comprendiendo que el tiempo se mueve y el ser humano se debe mover por ser esa mejor metamorfosis de sí mismo.

Esta experiencia me deja enseñanzas como futuro profesor, debemos ser un profesor investigativo, hacia una implementación pedagógica con sentido, teniendo una variedad distinta y constante con el contexto. A su vez el lugar, espacio y materiales, presentes darán cuenta de que posibilidades reales tenemos en acción para llevar una clase de educación física desde nuestras intencionalidades del desarrollo humano; tener una comprensión del PEI del colegio

donde se está presente para relacionarla y en entretener la intencionalidad pedagógica con la institucional.

Así la cosa reconozco este proceso de intencionalidad pedagógica desde el acto educativo con un motivo emancipador humano, contextual y cultural en el ser humano. Al tomar acción con la problemática del desinterés por el movimiento corporal y la instrumentalización del movimiento corporal hacia el rendimiento.

La intencionalidad del proyecto se abordó en comprender el juego como medio para promover la autonomía, la convivencia y la emancipación del ser humano a través del movimiento corporal intrínseco, con la intención de dar una comprensión a los estudiantes de reconocer el valor de moverse desde su propio interés y no por imposiciones externas.

En el desarrollo del plan curricular, se evidenció un avance significativo hacia esa intención y las unidades de interés. Varios estudiantes tomaban acción en los juegos de las unidades de interés como un espacio de libertad, donde ellos podían decidir, crear y expresarse sin miedo al error ni a la evaluación tradicional del rendimiento. Se pasó de un enfoque técnico e instrumental a uno más reflexivo, pensado y llevado a la acción. Desde esa cooperación en ellos y su parte humana con los demás, desde el movimiento y un lenguaje de autonomía y sentido.

La experiencia que deja este proyecto al colegio es la demostración de que la Educación Física puede trascender la práctica motriz únicamente del desarrollo de las dimensiones motrices básicas se crea un mundo para tener una intención de enseñar a seres humanos para ser más autónomos y conscientes de su propio cuerpo y motivos desde su contexto y entorno. Desde esta

perspectiva, se aporta una visión cambiante a la institución, en la que el juego se consolida como una intención pedagógica para favorecer las relaciones convivenciales, ser autónomo, competente; que percibe la competencia como una intención de ser una mejor versión de este ser

A la Educación Física este proyecto entreteje el mensaje de que enseñar a moverse no es solo enseñar a ejecutar una capacidad, habilidad, gesto técnico, se debe comprender, sentir y transformar el movimiento como parte esencial de la vida en el ser y su libertad humana desde la acción de moverse por aquello que realmente lo motiva intrínsecamente a la acción motriz.

## Referencias

- Arévalo coronel, J. P., & Juanes Giraud, B. Y. (2022). La formación de competencias desde el contexto latinoamericano. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(1), 517–523.  
<https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/2583>
- Caillois, R. (1997). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Fondo de cultura económica.
- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., & Villagómez, M. S. (2009). La motivación y el aprendizaje. *Alteridad*, 4(1), 20–33.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=467746249004>
- Cervelló, E. M., & Santos-Rosa, F. (2000). Motivación en las clases de educación física: un estudio de la perspectiva de las metas de logro en el contexto educativo. *Revista de Psicología del Deporte*, 9(1-2), 51-70. (Originalmente catalogado con el año 2007 en la tabla, la fecha de publicación encontrada es 2000).  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=170637>
- Cortés García, C. A. (2014). *La vivencia del juego como generadora de autonomía en el ser humano. "del juego como herramienta al juego creador"* [Tesis de pregrado]. Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia.  
<https://www.google.com/search?q=http://hdl.handle.net/20.500.12209/2717>
- Deci, E. L. (1975). *Motivación intrínseca*. Nueva York: Plenum.
- Edelson, D. C., & Joseph, D. M. (2004). El marco de diseño del aprendizaje basado en el interés: motivar el aprendizaje.
- Fisher, C. D. (1978). Los efectos del control personal, la competencia y los sistemas de recompensa extrínseca sobre la motivación intrínseca. *Comportamiento organizacional y rendimiento humano*, 21, 273-288.

- Gallo Cadavid, L. E. (2007). Cuatro Hermenéuticas de la Educación Física en Colombia. En: Aproximaciones epistemológicas y pedagógicas a la Educación Física. Un campo en construcción. Editores: Beatri
- <https://bibliotecadigital.udea.edu.co/server/api/core/bitstreams/d4f339a4-3b19-46ab-99fa-2ab63cff87f6/content>
- Gómez, R. A. (1996). El juego, ceremonia de iniciación en la Cultura. Educación Física y Deporte, 18(1). Universidad de Antioquia, Instituto Universitario de Educación Física y Deportes.
- <https://doi.org/10.17533/udea.efyd.4571>
- Habermas, J. (1999). Teoría de la acción comunicativa. Madrid: Taurus.
- Han, B.-C. (2010). La sociedad del cansancio
- Huizinga, J. (2007). Homo ludens (E. Imaz, Trad.). Madrid, España: Alianza Editorial. (Obra original publicada en 1938)
- Jaramillo, J., et al. (2000). Proyecto Curricular Licenciatura en Educación Física, PCLEF. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional, Facultad de Educación Física.
- Meléndez Monroy, Y., Salgado Rubio, N., Correa Rojas, C., & Rico-Carmona, A. T. (2016). Factores no académicos relacionados con la deserción escolar en jóvenes de instituciones educativas colombianas. *Búsqueda*, 3(17), 214-225. Corporación Universitaria del Caribe-CECAR.
- <https://doi.org/10.21892/01239813.290>
- Paredes Ortiz, J. (2003). Juego, luego soy. Sevilla, España: Wanceulen Editorial Deportiva, S.L.
- Peña Castro, C. L. (2014). La amistad y el afecto como elementos de la motivación en la clase de educación física [Trabajo de grado]. Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia.

- Pianda Rodríguez, D. A. (2021). El juego como herramienta para buscar el sentido de la otredad y la alteridad [Trabajo de grado]. Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia.
- Puerta Jaramillo, J. A. (2023). Ganar interés en la clase de educación física, una cuestión de didáctica. Repositorio institucional Universidad de Antioquia.
- Ryan, R. M. y Connell, J. P. (1989). Percepción del locus de causalidad e internalización. *Revista de Personalidad y Psicología Social*, 57, 749-761.
- Ryan, R., & Deci, E. L. (2000). La Teoría de la Autodeterminación y la Facilitación de la Motivación Intrínseca, el Desarrollo Social, y el Bienestar. *American Psychologist*, 55(1), 68–78.
- SCHWARTZMAN, H. (1979). *La antropología del juego infantil*. Nueva York. Plenum.
- Suesca Chávez, K. A. (2024). Impacto de la motivación intrínseca en el rendimiento deportivo: un enfoque en la Praxiología Motriz [Ensayo de grado]. Repositorio digital Universidad de los Llanos.
- Toro, J. L., & Johana, J. (2022). *Subjetividad y desmotivación hacia la clase de Educación Física*. Universidad de Manizales.
- Mora, F. (2014). *Los laberintos del placer en el cerebro humano*. Alianza Editorial.
- <https://ridum.umanizales.edu.co/server/api/core/bitstreams/608a64dd-7cfd-4116-b11c-36ed8d31c84c/content>
- Unigarro Gutiérrez, M. A. (2017). *Un modelo educativo crítico con enfoque de competencias*. <https://repository.ucc.edu.co/entities/publication/e9077162-f263-45fd-b313-9005d6926dbf>
- Vallerand, R. J. (1997). Hacia un modelo jerárquico de motivación intrínseca y extrínseca. En M. P. Zanna (Ed.), *Avances en psicología social experimental* (Vol. 29, pp. 271-360). San Diego, CA: Academic Press.