

(Three Ball Ten) Juego Triádico Como Posibilitador de Inclusión Social

Karol Vanessa Vanegas Alfaro

2016220083

Edward Ernesto Neira Jimenez

2016220053

Tutor: Juan Manuel Villanueva Godoy

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Educación Física

Licenciatura en Educación Física

Bogotá D.C

2021

Dedicatoria

Este proyecto va dedicado a mi madre, quien me ha enseñado a jamás rendirme, a ser perseverante, y ha sido testigo de todo el esfuerzo y sacrificio que he puesto en sacar adelante esta carrera, a ella quien con sus palabras motivadoras siempre me ayudo a no rendirme, gracias por ser la protagonista más grande en la implementación de este proyecto y por tu disposición para estar en todas las clases ayudándome.

A mi padre, que siempre ha sido ese apoyo emocional y me ha enseñado que se puede ser feliz haciendo lo que uno ama, a él que siempre me motiva a estudiar y a salir adelante quien siempre me apoya en mis planes de vida y está dispuesto a darme todo con tal de verme feliz.

También agradecerles a mis hermanos, Gerson que siempre apoya mis ideas y las hace ver como las mejores, y me motiva a realizarlas, gracias por siempre tener esa disposición para estar conmigo en todo momento. A mi hermanita paula quien fue la protagonista de todas mis tareas prácticas, y fue participe de este proyecto, gracias por tu idea de hacer el proyecto con tus amigos, gracias a ti es posible el resultado de este PCP.

Y finalmente agradecerle a mi pareja, quien me vio frustrada, estresada, y sin embargo siguió motivándome y ayudándome a sacar mi carrera adelante, a ti por tu ayuda en todo momento, por haber hecho parte fundamental de este proyecto, por apoyar mis ideas, por trasnochar conmigo y por ayudarme siempre que más lo necesitaba.

GRACIAS.

Karol Vanegas

Tanto este apartado como todo el proyecto está dedicado a todas estas personas que han sido pieza fundamental para la realización y acompañamiento de todo mi proceso académico, en primera instancia va dedicado a Dios, por darme la salud y las oportunidades necesarias para tener una gran experiencia académica y profesional, que sin importar lo que surja, estaré en manos de él para ser una mejor persona y profesional.

También esto va dedicado a mis padres, a mi madre que ha sido mi piedra angular en toda la carrera, siempre ha estado apoyándome y ha sido ayuda en mis momentos difíciles y de complicaciones; a mi padre por ser también parte de mi proceso, estando pendiente, siendo en muchos momentos la voz de la razón y del cuestionamiento de muchas cosas que surgieron en el camino, los dos han sido los mejores padres que cualquier persona les gustaría tener, han sido mi apoyo emocional en todo momento.

Por otro lado, también me gustaría agradecerles a mis hermanos y sobrinos, ya que fueron tanto mis constantes profesores como igualmente mis compañeros y estudiantes en todo este proceso, ayudando y compartiendo para tener mejores experiencias, sin ellos todo este proceso no sería lo mismo, me han hecho mejor estudiante, persona y profesional.

Y finalmente esto va dedicado al amor de mi vida, por ser mi constante compañía en este proceso y construcción del PCP, siendo mi motivación, mi guía en los momentos donde no encontraba el norte, donde entendió mis frustraciones y me hizo ser más fuerte para sobrepasar las cosas, complementó mis ideas con su sabiduría y experiencia, por entender mis días y semanas de trasnochos y estrés.

A todos ustedes, *Grazie Infinite.*

Edward Neira J.

Tabla de Contenido

Dedicatoria.....	2
Lista de Tablas.....	7
Lista de Ilustraciones	8
Lista de Siglas.....	9
Introducción.....	10
Justificación	11
Contextualización	13
Estado Del Arte	18
Nivel Internacional	22
Manifiesto Mundial de la Educación Física.	22
Nivel Nacional	22
Ley General de Educación (Ley 115 de 1994).....	22
TÍTULO II Estructura del servicio educativo.....	23
CAPÍTULO 2 Educación no formal.....	23
CAPÍTULO 3 Educación informal.....	24
Perspectiva Educativa.....	25
Perspectiva Humanística.....	26
Cultura	26
Ideal de Ser Humano para el PCP	27

Inclusión Social	28
Sociedad	29
Perspectiva Pedagógica	31
Habilidades psicológicas	35
Zona de desarrollo proximal.....	35
Lenguaje	35
Relación cuerpo-lenguaje	37
Enseñanza en la pedagogía social.....	37
Enfoque Desde un modelo social	38
Componente Disciplinar	40
Capacidades Perceptivomotrices y Sociomotrices	40
Sociomotricidad.....	44
Dominios de las acciones Sociomotrices.....	45
Juego.....	47
Lúdica	48
Educación física para la formación	49
Three Ball Ten Como posibilitador de la experiencia.....	50
Implementación.	56
Justificación.....	56
Implementación del Currículo.....	57

Objetivos.....	59
General.....	59
Específicos.....	60
Gamificación como Herramienta Metodológica.	60
Contenidos.....	62
Planeación general.....	62
Unidades Didácticas.....	63
Evaluación.....	64
Criterios de Evaluación.....	67
Ejecución Piloto.....	69
Cronograma de las sesiones.....	70
Planeaciones de clase.....	73
Análisis De La Experiencia.....	93
Aprendizajes como docente.....	94
Incidencia en el contexto y en el sujeto.....	95
Incidencias en el Diseño.....	101
Recomendaciones.....	101
Anexos.....	103
Bibliografía.....	106

Lista de Tablas

Tabla 1. Antecedentes UPN, Nacional, Internacional	21
Tabla 2. Características principales del juego Three Ball Ten.	52
Tabla 3. Temáticas y contenidos a desarrollar en la práctica	62
Tabla 4. Unidades Didácticas para las sesiones.	64
Tabla 5. Cronograma de las sesiones.....	72

Lista de Ilustraciones

Ilustración 1. Componentes y relaciones de las capacidades perceptivomotrices.....	42
Ilustración 2. Componentes y relaciones de las capacidades Sociomotrices	44
Ilustración 3. Relación triádica de los objetivos del Juego Three Ball Ten	52
Ilustración 4. Delimitación gráfica del primer tiempo de Three Ball Ten.	53
Ilustración 5. Delimitación gráfica del segundo tiempo de Three Ball Ten.....	54
Ilustración 6. Delimitación gráfica del tercer tiempo de Three Ball Ten	54
Ilustración 7. Componentes posibilitadores de la implementación y la experiencia.....	68
Ilustración 8. Evidencia de protocolos de Bioseguridad	103
Ilustración 9. Evidencias Fotográficas 1.....	103
Ilustración 10. Evidencias Fotográficas 2.	103
Ilustración 11. Evidencias Fotográficas 3	104
Ilustración 12. Evidencias Fotográficas 4	104
Ilustración 13. Evidencia Fotográfica 5.....	104
Ilustración 14. Evidencia Fotográfica Grupal	105

Lista de Siglas

UPN	Universidad Pedagógica Nacional
PCP	Proyecto Curricular Particular
TBT	Three Ball Ten
EF	Educación Física
LEF	Licenciatura en educación física
PCLEF	Proyecto Curricular Licenciatura en Educación Física

Introducción

La educación a nivel general cuenta con un sinnúmero de diversidad y de contrastes que alimentan cada vez de una manera más enriquecedora el aspecto académico y educativo en la sociedad, así mismo, las clases de educación física cuentan con esta variedad, observándose en el género, la edad, hábitos y limitaciones, aunque viendo esto desde un análisis más complejo, esta multiplicidad no se explota de una forma más acertada en las clases, distinguiendo así estas diferencias como algo negativo y fragmentando el grupo, imposibilitando una sesión con todos los estudiantes que se presentan en este entorno académico.

Es así como se da la oportunidad de crear el camino que conlleve a la construcción del ser humano, utilizando herramientas que propicien espacios de participación e interacción en la clase de educación física, para así posibilitar y potenciar los valores en el sujeto, además de propiciar una inclusión social de toda la población educativa en las clases prácticas.

Justificación

Este PCP pretende generar procesos de inclusión social, por medio del juego cooperativo praxiológico, teniendo en cuenta dos aspectos importantes: el primero que todas las personas puedan ser partícipes, sin importar el género o la edad, o si tienen alguna patología y la segunda: pretende que para que se vea una inclusión social, esta debe permitir una transformación del sujeto tanto en el juego como en la vida diaria.

teniendo en cuenta el abordaje de los aspectos que se ven involucrados en las prácticas de EF, y como estos son plasmados en la vida diaria, se trabajarán los valores como el respeto, la empatía, la equidad y sobre todo el compañerismo por medio de una participación cooperativa, como parte de las relaciones sociales y las construcciones que se evidencian a través de la interacción. Aquí el juego se ve cómo esa práctica corporal que se realiza de manera natural, donde no se ve enmarcado un contexto de imposición a la realización de las clases, viendo un sinnúmero de interacciones que conectan con el mismo desarrollo del sujeto como actor del proceso de enseñanza y aprendizaje que existe en el ambiente lúdico.

Dicho esto, mediante el juego y el uso de la sociomotricidad y las acciones motrices, queremos evidenciar un proceso de inclusión social de una manera integral, para posibilitar la intervención en los contextos de formación, y con base en esto intentar generar experiencias, donde así mismo se entra en discusión y análisis de una forma más profunda teniendo en cuenta las posibilidades existentes y el impacto que deje este PCP desde una perspectiva educativa, formativa y además de esto, con proyección para la transformación.

Por medio de la creación de este PCP se quiere intervenir en una necesidad de la educación, para poder abarcar y encontrar una solución de propiciar espacios de forma positiva a esta necesidad social y educativa que se ira contextualizando con el desarrollo de este escrito, siendo esta inclusión social una parte importante para la transformación desde un enfoque social y de fortalecimiento en el ámbito educativo, encontrando así una educación con la participación de todos, con impacto en contextos y comunidades, aclarando que desde el contexto educativo, observando y conceptualizando la diversidad como la comprensión de que cada estudiante posee ideas únicas, experiencias y fortalezas, esta diversidad como un fuerte para una EF con una gran variedad de contrastes sociales y culturales.

Contextualización

Este PCP gira en torno al componente de la inclusión social que es visto en las prácticas de las instituciones educativas de la ciudad de Bogotá. Una serie de observaciones realizadas deja en evidencia la carente inclusión social que existe en la gran mayoría de las clases de EF, encontrando poca conexión de los estudiantes regulares con estudiantes con discapacidades o limitaciones físicas, generando así una irregularidad en la participación de los estudiantes en las clases de EF. Además del contexto formal, viendo similitudes en los otros contextos de formación (formal, no formal, informal), generando como consecuencias una cierta alienación del sujeto con las prácticas de EF o la discriminación de otras personas por sus limitaciones.

Es así como podemos confirmar que la clase de EF lleva más allá aquellos procesos de formación donde el estudiante se envuelve de forma directa con sus compañeros; por medio de juegos, prácticas deportivas escolares; prácticas recreativas y demás, que son planteadas por el maestro como esas herramientas que hacen implicar a todo el grupo de estudiantes.

Evidenciamos que la mayor falencia convertida en una problemática surge y se genera a partir de la poca participación de algunos estudiantes que no logran interactuar en la clase de EF, debido a sus patologías, ya sean cognitivas o motoras, las cuales no les permiten desenvolverse de una manera acorde a lo que se plantea y se quiere desarrollar en la clase. El PCP pretende por medio del juego dar una posible solución y participación de todos, en la medida que se diseñó una propuesta innovadora, donde también tiene como objetivo apuntarle a una inclusión social mediante un juego praxiológico tomando más precisamente los beneficios de la sociomotricidad en la cual se incluye la acción motriz.

estas serán las principales herramientas, para así adaptar dichos juegos a las prácticas de EF.

Teniendo en cuenta que el ideal de ser humano que se quiere formar por medio del juego es un sujeto que pueda ser incluido, pensar en el otro como un ser que también cuenta, es decir una persona íntegra que a partir de un juego logre cambiar sus actitudes y ser tolerante, respetuoso, compañerista, y que con estos valores siempre reconozcan que la persona que está a su lado es importante, y a su vez, se pretende formar personas con valores y así desarrollar su potencial físico cognitivo.

Es así como vemos que la EF puede generar estos procesos en donde se deje de lado la exclusión y se propicie una participación y cooperación, en la que les permita a los estudiantes sentirse cómodos con lo que hacen y en la manera en que lo hacen, en la medida que se trabaje con un grupo de personas que se reconocen y respetan al otro tanto como a sí mismos, encontrando de suma importancia que la EF pueda generar estos espacios de empatía y equidad.

Actualmente, se resalta más la población con condición de discapacidad, con limitaciones, patologías, con múltiples identidades de género y edad, viendo que se pueden incluir en la vida estudiantil y en la vida social; como futuros docentes de EF se debe permitir procesos en donde cada persona se sienta parte fundamental de cada práctica, por eso desde el PCP se pretende fortalecer las relaciones mediante valores como el respeto la empatía y la tolerancia, sin dejar de lado aquellos factores motrices que permiten a su vez tener en cuenta el desarrollo motor de distintas habilidades, como también la parte cognitiva que le permite relacionarse, pensar, hacer, y desenvolverse en ciertos espacios y

tiempos con los demás, estas pautas pretenden incluir a cada persona como sea posible sin necesidad de excluir de una forma involuntaria o indirecta.

Con lo anteriormente dicho, este PCP está desarrollado para generar procesos de inclusión social mediante este juego en donde todos puedan ser partícipes de una clase de EF, teniendo en cuenta que todos son diferentes y se puede aprender de la diversidad de cada uno, el juego pretende que cada estudiante tenga la capacidad de ponerse en el lugar del otro y seguramente la exclusión se cambiará por una colaboración y participación.

Este PCP esta guiado mediante la herramienta del juego, donde nace a partir de una necesidad de la EF que se identificó en anteriores observaciones e intervenciones en un contexto formal, allí se evidenció la necesidad de la participación de todos los estudiantes, ya que por problemas motores o cognitivos no podrían hacer parte de las clases, es por esto por lo que se vio la pertinencia de crear un juego en donde todos tuviesen la oportunidad de participar de la clase y de esta forma emerge Three Ball Ten (juego praxiológico). Este juego permite procesos de inclusión por medio de la práctica, tienen como objetivo la familiarización y manejo del objeto, potenciar las habilidades básicas (patear, lanzar, atrapar) para su posterior ejecución en el juego y llevarlo al campo de lo cognitivo a través de la ejecución (pensar para realizar el movimiento).

Además de lo anteriormente dicho, otro objetivo está en sensibilizar al estudiante a tener un manejo de su propio cuerpo, teniendo en cuenta las capacidades Perceptivomotrices (Coordinación dinámica General, equilibrio, lateralidad), también tomando en cuenta la sociomotricidad y la aplicación de dos dominios de la Praxiología motriz según Parlebas (1986) donde se pretende generar acciones motrices dependiendo la relación comunicativa y cooperativa de los estudiantes, reforzando allí una libre expresión,

constante colaboración y participación, sensibilidad del estudiante, potenciar los valores, el trabajo y unión en equipo.

Este juego se plantea desde una estructura triádica, ya que sirve para unificar todos los componentes que se evidencian en el transcurso del desarrollo tanto del PCP como en la aplicación y evaluación de las experiencias, tomamos en cuenta el principio triádico:

“El principio triádico es una forma de comprender sistémicamente las relaciones al interior de un sistema. Dos sistemas se enfrentan, uno asume un lado de la triadicidad, forzando al otro a escoger entre los dos restantes. La tensión en la interacción con otro sistema, en términos de ciencias sociales, se llama: contradicción, divergencia, agresividad, conflicto, violencia, lucha por el poder, guerra, cuando se da entre los dos extremos de la triadicidad”
Waldemar. (2002)

Es así como esta correlación de todos estos componentes posibilita nuevas interacciones que, desde el enfoque pedagógico, humanístico y Disciplinar se pueden analizar y sacar experiencias enriquecedoras tanto para el sujeto en formación como para el maestro que está a cargo del espacio académico.

Además, esta estructura también es implementada en la organización y bases teóricas del juego triádico posibilitador de inclusión social, ya vista didácticamente como un juego, tomándolo así, son juegos lúdicos con cierto número o equipos, pero dentro del terreno de las coaliciones, es decir, unión entre personas, grupos sociales, e individuos, donde generan beneficios mutuos y puede beneficiarse del análisis de las estrategias, aprovechando, dentro de ella, el estudio de las estructuras de comunicación de las decisiones, de los pagos, darle valor a las decisiones, particularmente asociándolo al rol y a sus opciones de juego.

A pesar de reconocer estos análisis matemáticos como valiosos para el estudio de los juegos, en este caso se ha considerado más útil para los propósitos en un modelo que justifique más específicamente las triadas en su verdadero escenario lúdico y social.

Por medio de este juego cooperativo le damos una posible solución a la problemática y necesidades vistas en las prácticas de EF donde se realizaron intervenciones a la práctica y hay experiencias recopiladas en anteriores sistematizaciones, debido a lo anteriormente dicho, al igual que la licenciatura de educación física, este PCP busca darle una mirada diferente a la EF, frente a las posturas tradicionales y problemáticas que se han evidenciado en el transcurso de la historia, y con esta implementación modificar las experiencias del sujeto donde este se reconozca como un ser con pensamientos, con participación colectiva e individual, que tiene sentimientos y emociones que pueden ser expresadas en cualquier momento sin afectar su contexto, además que se vea retratado como un ser que sea parte fundamental de la sociedad, que reconozca que sus acciones son importantes para la sociedad y las acciones del entorno que afectan en él.

Todo esto desde las observaciones que se han tenido en anteriores visitas y experiencias, en todos los contextos y poblaciones, intentando que las necesidades y problemáticas sean solucionadas de una manera teórico-práctica, usando todas las herramientas que la LEF nos proporciona, tanto en lo pedagógico, Disciplinar y humanístico y así cumpliendo el objetivo en su totalidad de manera más coherente, eficiente y acabada.

Estado Del Arte

Autor	Año	Titulo	Antecedentes
Córdoba P, Evelyn Lara, Fernando; García Umaña, Andrés.	2017	El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir.	<p>Se toma en cuenta la herramienta lúdica como recurso didáctico y así generar procesos de participación e inclusión en la práctica sin importar el contexto, también, se propone tomar el juego como esa estrategia que favorece al desarrollo de prácticas inclusivas y formación de las personas mediante la práctica.</p> <p>Además, toma en cuenta el saber dialogar como parte fundamental en el proceso de la práctica educativa relacionada al juego y fomentar la participación, la democracia y la igualdad, creando de forma casi directa procesos de enseñanza y aprendizaje; también es visto el juego como un medio de formación holística, donde allí se reconocen las diferencias existentes en el ambiente donde se está inmerso y desde esta acción, darle sentido y significado a dichas diferencias, dado a esto intervienen las estrategias lúdicas del juego que combinan las parte cognitivas afectivas y emocionales de los participantes y desde allí ir formando.</p>
Lavega, P; Planas, A. y Ruiz, P.	2014	Juegos cooperativos e inclusión en	Se examinan las conductas motrices en los juegos cooperativos, en niños con y sin discapacidades físicas, en programas diseñados para la inclusión a las practicas motrices en juegos cooperativos, tomando en cuenta también el aprendizaje

		educación física	<p>cooperativo para el desarrollo integral de los participantes usando cualquier situación y acción motriz para desarrollar dicho aprendizaje con la adaptación frecuente a dichas acciones.</p> <p>Toma también en cuenta los roles de los participantes en el juego, modificando allí, las conductas motrices de las personas con y sin discapacidad, dando así acciones de interacción más inclusiva por parte de los participantes del juego.</p>
Cuéllar de Lucas, Yolanda Pérez-Brunicardi.	2015	Enseñanza cooperativa como instrumento para la inclusión de un niño con trastorno de espectro autista (tea) mediante juegos cooperativos en un aula de educación infantil	<p>Toma como un hecho el dejar el uso de procesos de enseñanza tradicionales educativos donde se centra el docente y desmerita en gran parte la diversidad de conocimiento de los estudiantes. El objetivo es conocer cómo la metodología cooperativa que se a llevar a cabo mejora las relaciones sociales y facilita la inclusión del niño con Trastorno de Espectro Autista (TEA; en adelante), despertando en sus compañeros conductas prosociales, al tiempo que el niño con TEA nos hace partícipes de su entorno.</p> <p>Valorando las posibilidades y las limitaciones con las que hay que afrontarse en las prácticas educativas, se plantea desarrollar un aprendizaje cooperativo el cual se afirma que este favorece las relaciones. Es por ello, que se lleva a cabo una metodología cooperativa. Para mejorar la inclusión de este estudiante.</p>

			<p>A través de juegos cooperativos se favorecen conductas sociales, conllevando a un progreso en la cohesión grupal, así como la generalización a otras actividades y juegos e incluso contextos, dando a entender que se puede dar a una práctica motriz (educativa) que no excluye a nadie y que acoge a todos los que acuden a ella, independientemente de sus características y necesidades (para ser inclusivas tiene que haber diversidad, si el aula es inclusiva admitirá a todos los estudiantes), debiendo permanecer juntos el máximo tiempo posible, dentro de la misma aula y participando de las mismas actividades.</p>
Castillo F, Héctor Mancilla H, Saldivia F, Quezada L, Vivallo G	2014	El juego cooperativo como herramienta de aprendizaje	<p>La investigación se enmarca en la metodología cualitativa y el paradigma interpretativo, toda vez que lo central es comprender las nociones de sentido de estos profesores - sujetos de investigación, en el marco de los juegos colaborativos.</p> <p>En el estudio emerge con nitidez utilizando esta herramienta en virtud del alcance de ciertos aprendizajes no solo basados en la experticia técnica sino más bien en cualidades valóricas relacionadas con la solidaridad, el compañerismo y la superación personal.</p> <p>En el estudio da a entender que el docente de Educación Física está en proceso de constante reconfiguración porque así lo requiere la población, con proyección en la adquisición de</p>

			mejores competencias frente a las exigencias que el sistema actualiza y solicita. Por esta razón es necesario dar más prioridad a toda la población que está inmersa en la práctica y con esto entregarles herramientas para desarrollar habilidades, valores y experiencias cada vez más significativas
Hernandez Merche	2009	La inclusión en el área de educación física en España. análisis de las barreras para la participación y aprendizaje	Se detallan y analizan las principales barreras para la participación y el aprendizaje en el área de Educación Física, también se le da una gran importancia al concepto/término “inclusión”, para una posterior caracterización hacia una escuela inclusiva, observando cómo se concreta la respuesta escolar desde la interdependencia positiva entre el currículo y la organización, la innovación y el desarrollo profesional para dicha inclusión. Además, se presenta una propuesta de estrategias facilitadoras de dicha inclusión en el área de Educación Física, dado que una de las principales barreras para la participación y el aprendizaje tiene como eje la carencia de formación del profesorado en este ámbito.

Tabla 1. Antecedentes UPN, Nacional, Internacional

Es de gran importancia poder identificar las leyes que sustentan y argumentan la cimentación y edificación coherente y completa del PCP tanto a nivel nacional como internacional, estas se consideran oportunas para explicar y dar cuenta de lo que el proyecto curricular pretende realizar.

Nivel Internacional

Manifiesto Mundial de la Educación Física.

Capítulo VIII - LA EDUCACIÓN FÍSICA COMO EDUCACIÓN PARA EL OCIO

Art. 8 - La Educación Física deberá siempre constituirse de prácticas alegres para que pueda crear hábitos y actitudes favorables en las personas en cuanto al uso de las diversas formas de actividades físicas en tiempo para el ocio

Capítulo XV - LA EDUCACIÓN FÍSICA PARA PERSONAS CON NECESIDADES ESPECIALES

Art. 17 - La Educación Física, al ser reconocida como medio eficaz de equilibrio y mejoría en diversas situaciones, cuando es ofrecida a personas con necesidades especiales, deberá ser cuidadosamente adaptada a las características de cada caso.

Capítulo XVI – LA EDUCACIÓN FÍSICA Y SU COMPROMISO CONTRA LA DISCRIMINACION Y LA EXCLUSIÓN SOCIAL.

Art. 18 - La Educación Física debe ser utilizada en la lucha contra la discriminación y la exclusión social de cualquier tipo, democratizando las oportunidades de participación de las personas con infraestructuras y condiciones favorables y accesibles. Manifiesto (2000)

Nivel Nacional

Ley General de Educación (Ley 115 de 1994)

Bajo la constitución política de Colombia se crea esta ley general de educación, la cual regirá los procesos educativos que cumplen con intereses personales, familiares y sociales; teniendo como pilar el derecho a educarse que toda persona tiene.

ARTÍCULO 5o. Fines de la educación. De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines: 3. La formación para facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan en la vida económica, política, administrativa y cultural de la Nación. (p.2)

La formación en la práctica del trabajo, mediante los conocimientos técnicos y habilidades, así como en la valoración de este como fundamento del desarrollo individual y social. Consideraciones: lo planteado en la ley brinda bases para que la globalización y las políticas públicas del sistema educativo se preocupen por el aprendizaje de técnicas para aumentar los niveles productivos del país que, por llevar una educación para el ser, para su vivir y convivir con los demás. (p.3)

Artículo 46: plantea una educación para personas con limitaciones físicas, sensoriales, psíquicas, cognoscitivas, emocionales o con capacidades intelectuales excepcionales, debe ser parte integrante del servicio público educativo, de igual manera hace referencia en el artículo 47 a una educación con calidad donde nadie sea excluido, la ley implica una formación en los maestros.

TÍTULO II Estructura del servicio educativo

CAPÍTULO 1º Educación Formal ARTÍCULO 10. Definición de educación formal. Se entiende por educación formal aquella que se imparte en establecimientos educativos aprobados, en una secuencia regular de ciclos lectivos, con sujeción a pautas curriculares progresivas, y conducente a grados y títulos. (p.3)

CAPÍTULO 2 Educación no formal.

ARTÍCULO 36. Definición de educación no formal. La educación no formal es la que se ofrece con el objeto de complementar, actualizar, suplir conocimientos y formar en aspectos académicos o laborales sin sujeción al sistema de niveles y grados establecidos en el artículo 11 de esta Ley. (p.11)

CAPÍTULO 3 Educación informal

ARTÍCULO 43. Definición de educación informal. Se considera educación informal todo conocimiento libre y espontáneamente adquirido, proveniente de personas, entidades, medios de comunicación masiva, medios impresos, tradiciones, costumbres, comportamientos sociales y otros no estructurados. (p.12) Nacional M. d., (1994)

Con base a lo anteriormente planteado, se puede deducir que la propuesta busca tener un enfoque más profundo en las prácticas de EF, generando así un cambio en las relaciones que están inmersas en ella, desarrollar la inclusión de todos los sujetos que están inmersos en las clases, intentando reconocerse tanto individual como colectivamente, teniendo en cuenta sus formas de pensar, actuar y sentir y valorando el impacto que tiene esto en las prácticas.

Por medio del juego se quiere formar personas íntegras que acepten y apoyen a los demás en su forma de desarrollar ciertas actividades, el juego les permite a las personas ser libres, moverse de manera espontánea, conocer su cuerpo, y deja que las personas observen que pueden o no hacer según sus habilidades, es importante tener en cuenta que en todo juego hay competencia, aunque sea de manera leve o poco visible, pero este va más allá de realizar puntos, porque pretende que los estudiantes socialicen con los demás, entiendan que no todos pueden tener las mismas habilidades y capacidades, por lo tanto sus movimientos o desplazamientos serán diferentes, lo más importante en esto es la cooperación que todos tengan para llegar a jugar mediante la comunicación, teniendo en cuenta que también se pretende seguir potenciando las habilidades y destrezas motrices y cognitivas de cada estudiante.

Perspectiva Educativa

Con base en lo expuesto anteriormente y para la intervención en esta problemática se decide aplicar la perspectiva educativa que consta de tres grandes áreas ofrece el PCLEF definido por la UPN (Universidad Pedagógica Nacional, 2001) en grandes rasgos como un proyecto curricular para la licenciatura de Educación física, que pretende dar una propuesta distinta a lo tradicional, ya que por su carácter flexible abre campo a la innovación, al redimensionamiento conceptual y por ende a las prácticas y sus finalidades formativas y por tanto a la formación de sus profesionales.

El PCLEF gira en torno a la experiencia corporal que se da entre naturaleza y cultura teniendo en cuenta la experiencia del estudiante; el horizonte de formación le apunta al cuidado de sí y aprender a vivir humanamente. Esta definición nos permite dar paso a las tres grandes áreas que maneja la licenciatura de acuerdo con el currículo, las cuales son: lo pedagógico donde interviene el saber-saber, lo humanístico con el saber-ser y finalmente lo disciplinar teniendo como eje el saber-hacer, esto permitirá generar un proceso de forma interdisciplinar e integral; orientado a dar solución al problema identificado en el contexto educativo observado desde nuestra propuesta de PCP.

En el lapso de organización y creación del PCP, se generan preguntas y cuestionamientos claves para alimentar el objetivo del acto educativo y formador, los cuales son ¿Cómo enseñar?, ¿Qué enseñar?, ¿Cuándo enseñar? Y ¿Qué y cuándo evaluar? Estas preguntas se irán desarrollando y se les irá dando respuesta a lo largo del trabajo.

Es importante tener en cuenta que las tres perspectivas mencionadas anteriormente se utilizarán de forma holística, esto para que el proceso se dé en unidad y no de forma segmentada y fragmentada, estas ayudarán a entender lo que se quiere lograr mediante la

propuesta de PCP, TBT teniendo en cuenta la inclusión social; para ello se plantean las tres perspectivas.

Perspectiva Humanística

El desarrollo humano Comprende la creación de un entorno en el que las personas puedan desarrollar su máximo potencial y llevar adelante una vida productiva y creativa de acuerdo con sus necesidades e intereses, este va más allá de lo económico y de la riqueza monetaria, es por esto, que tanto el desarrollo humano, como los derechos humanos se reafirman mutuamente y ayudan a garantizar el bienestar y la dignidad de todas las personas, forjar el respeto propio y el respeto por los demás. Informe Nacional de Desarrollo Humano (2016) p.65

Por consiguiente, en la medida en la que interactuamos con los demás es que nos formamos como seres humanos como lo comenta Vygostky (1979) esta teoría de desarrollo humano plantea que las interacciones sociales con compañeros y adultos más conocedores constituyen el medio principal del desarrollo intelectual; los procesos mentales del individuo como recordar, resolver problemas o planear tienen un origen social.

Cultura

Vygotsky (1979) comenta que “la cultura se produce de manera específica y se desarrolla en esa determinada sociedad”. En consecuencia, las funciones mentales superiores están mediadas culturalmente, se adquieren y desarrollan por la interacción social. En la interacción con las demás personas del entorno, se adquiere conciencia, se

aprende el uso de los símbolos (como es el caso del lenguaje) que, a su vez, permite pensar en formas cada vez más complejas.

Tylor (1987) Nos plantea que la cultura es todo lo “complejo que incluye el conocimiento, las creencias. El arte, la moral, el derecho, las costumbres y cualquier otro hábito y capacidades adquiridos por el hombre en cuanto miembro de la sociedad” p.45 en donde resalta la importancia de reconocer a los demás para que así se pueda dar una reciprocidad. Enlazando esto con Vygotsky, quien dice que el individuo hace parte activa en la construcción de la cultura por medio de las relaciones que existen entre las personas.

Ideal de Ser Humano para el PCP

Para Morin (1999) “el hombre es un ser biológico, pero también es un ser cultural en tanto vive inmerso en un universo de lenguaje ideas y conciencia, se forma de manera integral y no de manera fragmentada” p.117. Se ve entonces al hombre como un ser holístico. Desde una perspectiva propia, este hombre se encuentra atravesado por múltiples factores que van ayudando a su formación humana, cada situación por la que atraviesa va formando su subjetividad en la medida que interactúa con los demás.

Esta propuesta apunta a la formación de un ser humano integral, donde lo que prime sean algunos valores humanos que se pueden dar por medio del juego; de esta manera Camps (2000) plantea que “La misión de la educación es transmitir conocimientos integrados en una cultura y en una dimensión ética. Esto lleva a educar en valores, pero no en los (estéticos, políticos, económicos...) sino éticos, los que forman el carácter y permiten promover un mundo más civilizado” p.65.

Teniendo en cuenta estos valores éticos se pretende que por medio del juego TBT se potencien valores como el respeto, la empatía, la tolerancia, para llegar a propiciar una comunicación y un mejor vivir, es importante mencionar que desde lo observado en anteriores análisis de contextos se ha visto que se han ido perdiendo los valores y que cada vez somos seres más individuales, y que la diferencia es buena cuando es la propia, pero deja de serlo cuando es la del otro, más aún cuando ese otro, en lugar de permanecer lejos para no molestar, se atreve a invadir lo propio, para Camps (2000) una de las razones por la que se llega a la intolerancia es por: “las diferencias físicas o fisiológicas (anormalidades): el homosexual, la madre soltera, el enfermo de SIDA, el retrasado mental”. Desde esta perspectiva y propuesta va encaminada a darle otra mirada al ser humano desde los valores, se necesitan seres humanos que estén en la capacidad de ayudar al otro, de hacerlo parte de la sociedad, un hombre que sea capaz de respetar las diferencias, que sienta empatía y se trate de poner en el lugar de la otra persona, todo este proceso por medio de una buena comunicación, y como lo plantea Vygotsky necesitamos de los otros para formarnos, ya que se apuesta a los seres sociales.

Inclusión Social

Es un proceso mediante el cual se pretende generar una equidad en la sociedad, este proceso garantiza que las personas que pertenecen a diferentes grupos poblacionales tengan las mismas oportunidades de participación, sin exclusión alguna por su condición sexual, racial o étnica, se debe tener en cuenta que esta inclusión social cobija los derechos humanos de cada persona y usa los valores como formación tales como el respeto, la solidaridad, la empatía, “estos derechos ayudan a que las personas no sean discriminadas ni

se les trate diferente por tener alguna patología o discapacidad, se deben propiciar espacios donde se permita desarrollar una inclusión social”. Correa Montoya (2016) p.4

Para la Constitución Política de 1991 de la república de Colombia se protege especialmente el derecho a la equidad y la correlativa prohibición de discriminación cuando indica que “el estado protegerá especialmente a aquellas personas que, por su condición económica, física o mental, se encuentren en circunstancia de debilidad manifiesta y sancionará los abusos o maltratos que contra ellas se cometan”.

Desde una postura propia se observa que las personas con discapacidad en Colombia enfrentan numerosas barreras sociales que las excluyen y vulneran sus derechos humanos por esta razón el tema central del PCP es generar por medio de los valores una inclusión en donde todas las personas puedan ser partícipes ya sean personas con o sin patologías, sin importar la edad ni el género, en donde lo que prime sea esa la equidad, la empatía, y sobre todo el respetar y resaltar los derechos humanos de cada persona que participe del PCP, sin dejar de lado que se desarrollara en una clase de EF, se pretende que esto trascienda para la vida y logre tener mejores seres humanos para la sociedad.

Sociedad

Dependiendo de la sociedad y la forma en la que se interactúe para transmitir cultura a las futuras generaciones, es pieza fundamental para el desarrollo y el proceso mediado y determinado por la influencia de la sociedad y la historia. Proceso por el cual, el sujeto regula sus interacciones sociales y transforman las funciones psicológicas del niño en funciones psicológicas superiores, volviéndolo social y humano.

Goffman (1955) Muestra la Sociedad como “una agregación de interacciones entre personas en vez de una entidad “sui generis” (muy peculiar), dentro de esta visión microsociológica de la sociedad destaca un enfoque denominado el interaccionismo simbólico” p.22. es decir, la construcción simbólica que se genera en la constante interacción. También es necesario comentar que la sociedad es vista como el producto de la intencionalidad, de los intereses o de las motivaciones individuales, enfatizando la contingencia de la acción social de los individuos.

Todas estas acciones sociales dependen del orden social se genera localmente mediante las reglas ceremoniales y los rituales que gobiernan las relaciones cara a cara, es decir, el orden de la interacción está en la base del orden social.

Para Morín (1996) la sociedad es vista como un “sistema abierto y el fenómeno social es un fenómeno multidimensional en el que interactúan coproduciéndose individuo-sociedad-cultura” p.89, además nos comenta que considera la sociedad como un sistema morfogenético (dinámico y creador), producto de la dialógica orden/desorden. Es decir, como un sistema alejado del equilibrio que rompe la continuidad y se bifurca, indeterminado respecto a su futuro.

Concluyendo así que la sociedad solo se puede ver y analizar desde un enfoque transdisciplinar que permite no solo explicar, sino también comprender lo mutuo, evidenciando así la constante relación recursiva entre lo social como sistema morfogenético y la crisis como hecho fundamental de este, en una relación de mutua producción y coproducción incesante.

En la teoría de desarrollo humano es importante dar cuenta que para Vygotsky (1979) el papel fundamental es la interacción social en el desarrollo de la cognición, ya que para él, la comunidad permite el papel central de brindar un significado y esto en el PCP se evidencia en la medida que el juego posibilitará espacios donde se necesite de los demás tanto para aprender como para enseñar y esto contribuirá para observar aquellos procesos donde se puede ver inmersa la subjetividad y la equidad de cada uno, sin dejar de lado la inclusión.

Pero para hablar de aprendizaje y ver cómo se puede desarrollar este potencial humano se debe propiciar una pedagogía que acompañe este proceso para que vaya orientando al docente a cómo actuar respecto al contexto y sus estudiantes y que esté a su vez conlleva un sentido respecto a lo que se pretende, por eso es necesario nombrar la segunda perspectiva la cual también responderá a la pregunta de ¿Cómo enseñar?

Perspectiva Pedagógica

Inicialmente es pertinente mencionar el papel fundamental que cumple la educación, que es un derecho fundamental al que todos deben tener acceso según lo estipula la ley general de educación de 1994 de la república de Colombia , esto a nivel general; pero para este PCP se debe tener en cuenta al manifiesto Mundial de Educación Física, el cual hace referencia específicamente a que este espacio se debe utilizar para propiciar una constante lucha en contra de la discriminación y exclusión social, por lo tanto debe estar en la capacidad de permitir una participación de todos con condiciones favorables y accesibles, Manifiesto (2000).

Teniendo en cuenta lo anterior, es importante asumir un concepto de la educación ya en la práctica, para Láscaris (1955), la Educación es vista como el hacer del educador sobre el educando, que no es hombre todavía “desde el punto de vista de la educación y perfeccionable gracias a la construcción humana” p.40, consiste por parte del educando en la adquisición de hábitos, que, por la asimilación de la cultura, se prepara para la vida, concluyendo así que la educación es conducción, y el verdadero educador debe ser el que conduzca a una vida llena de valor.

Por consiguiente se observarán los procesos de enseñanza para las personas regulares y con patologías, desde el PCP se tendrá en cuenta el nivel de aprendizaje tanto motriz como cognitivo, y a partir de esto se desarrollará el juego, es importante entender que todos aprenden de forma diferente y a su vez el docente debe estar en la capacidad de enseñar y hacer entender lo que pretende de forma clara para todos, para que todos estén en las mismas condiciones y si alguno se encuentra con dificultades podrá contar con sus compañeros para dar solución y resolver el problema.

Como una concepción propia la educación se ha ido convirtiendo en un servicio al que pocos pueden acceder debido a sus condiciones sociales, económicas y políticas, el derecho a la educación es para unos pocos privilegiados. Por esta razón es primordial y fundamental que la educación permita una inclusión social, tanto para las personas que no tienen acceso a este derecho como es la educación; como para aquellas que no se sienten partícipes de un espacio de formación debido a sus capacidades cognitivas y motrices, en esta última el papel fundamental lo debe cubrir el docente propiciando estos espacios de participación y cooperación activa.

De esta forma la pedagogía es vista como el conjunto de saberes del oficio del educador, donde el objetivo central es la enseñanza, esta también “orienta el quehacer educativo y confiere un sentido, esta interpretación reconoce el oficio del educador y también ayuda a orientarlo”. Romero & Espino (2013) p.12

Es así como a lo largo de su historia la pedagogía ha contado con varios modelos pedagógicos que le permiten desarrollarse, de acuerdo con el ideal de ser humano, la cultura, la política, y la sociedad. Según la época o contexto histórico, cada modelo cubría las necesidades que en el momento se requerían. Estos modelos son herramientas que se utilizan para resolver un fenómeno o evento y trata de analizarlo, comprenderlo y darle solución.

Seguidamente los modelos pedagógicos se caracterizan por tener factores como:

- Ideal de ser humano que se pretende formar
- Relación que se da entre docente y estudiante
- Método y técnicas de enseñanza que pretenden desarrollarse en la práctica y pretenden ser efectivos
- Contenidos, lo que se quiere enseñar para potencializar el desarrollo
- Desarrollo en la formación del ser humano y sus dimensiones Ochoa (1994)

Para este PCP se tomará el modelo pedagógico social, ya que para desarrollar la inclusión social por medio del juego es pertinente que como docentes se posibilite la creación de experiencias y vivencias que faciliten su aprendizaje y sobre todo su desarrollo, es posible empezar con acciones motrices básicas a nivel grupal, para generar una

comunicación entre los estudiantes y una cooperación, teniendo en cuenta lo que plantea Vygostky (1979) acerca de las habilidades interpsicológica e intrapsicológica.

El modelo como tal, plantea el desarrollo máximo y multifacético de las capacidades e intereses del estudiante, este desarrollo está influenciado por la sociedad y por la colectividad, donde el trabajo productivo y la educación están inmensamente unidos para garantizar a los estudiantes no solo el desarrollo del espíritu colectivo sino el conocimiento científico-técnico, teniendo en cuenta también el fundamento de la práctica.

Dirigiéndose a la relación que se da en el ámbito de enseñanza- aprendizaje, maestro y estudiante, este PCP es posibilitador que estas relaciones se den, ya que el juego TBT propicia una constante comunicación entre todos los estudiantes de los equipos incluyendo al docente, las mayoría de decisiones y acciones que se van a generar en el juego van a ser conciliadas entre todas las partes, el docente apropia el espacio para que el estudiante proponga, plantee sus ideas, preguntas, soluciones, va construyendo su propio conocimiento a partir de su experiencia con el entorno y el estudiante es responsable de su proceso ya que está en constante aprendizaje no solo cuando descubre y experimenta sino también cuando escucha y aprende del docente de sus mismos compañeros.

Teniendo en cuenta el tipo de aprendizaje y lo que se pretende desarrollar en el PCP esto se da a partir de tres conceptos de los cinco que plantea Vygotsky (1979) para seguir dando cuenta de esta relación aprendizaje enseñanza.

Habilidades psicológicas

Hacen referencia a dos términos, el primero es la habilidad interpsicológica, que se caracteriza por enfatizar que primero se aprende con los demás ya sea en la sociedad, cultura, o institución, y seguidamente se interiorizan todas estas enseñanzas ya sean motrices y cognitivas, para realizarlas de manera individual, a esto se le denomina habilidad intrapsicológica. De esta manera el desarrollo pleno del individuo llega cuando interioriza dichas habilidades.

Zona de desarrollo proximal

Da cuenta de lo que la persona puede hacer por sí misma, teniendo en cuenta las funciones que no se desarrollan aun completamente y por ende se necesita de ayuda para adquirirlas o mejorarlas, en este caso las interacciones con los adultos y con los compañeros en la zona del desarrollo proximal le ayuda al niño a alcanzar un nivel superior de funcionamiento y de subjetividad.

Lenguaje

Las habilidades cognitivas están mediadas por las palabras, el lenguaje y las formas de discurso que actúan como herramientas psicológicas para facilitar y transformar la actividad mental. Además, el lenguaje desde la infancia es esencialmente social, “producto de relaciones de entorno próximo y transferido a través de comportamientos del mismo sentido social, egocéntricas (para sí mismo) como de carácter comunicativo (relación entre otros)” p.20 Zegarra & Garcia (2007).

Mencionado lo anterior el instrumento cultural, para Vygotsky, lo más representativo que existe para el desarrollo del pensamiento es el lenguaje, lo ve como una mediación que se puede dar en el desarrollo de cada individuo, en las habilidades psicológicas.

Este lenguaje Vygotsky lo divide en tres momentos:

- 1- lenguaje social: Como aquel discurso social se dirige y se adapta intelectualmente a los demás.
- 2- lenguaje egocéntrico: El discurso privado es un discurso vocalizado y adaptado a uno mismo. Por lo tanto, el discurso privado es pensamiento vocalizado.
- 3- lenguaje interno: El habla interna es la experiencia de hablarse a sí mismo en silencio. Esto parece ser un lenguaje sin sonido, un habla sub-vocalizado o, como declara en su última obra, un pensamiento verbal.

Entonces comentando y recopilando todo lo anterior, para este autor el desarrollo se da de afuera hacia adentro es decir de la sociedad hacia el individuo:

Lenguaje social → Lenguaje egocéntrico → Lenguaje interno

En esta medida Vygotsky plantea tres modalidades en el desarrollo de significado en las palabras:

1. El pensamiento sincrético: Aquí priman los criterios subjetivos para realizar agrupamientos de cosas.
2. El pensamiento en complejos: La agrupación de objetos se realizan sobre las propiedades reales de ellos, se utilizan operaciones reales concretas.

3. El pensamiento conceptual: Presupone la “capacidad de abstracción” p.54. Parra (2003)

Relación cuerpo-lenguaje

Tomamos en cuenta la visión de conciencia del cuerpo para Merleau-Ponty (1966) donde a grandes rasgos comenta que “se puede definir el cuerpo ya no como objeto del mundo, sino como nuestro medio de comunicación con él”. p.6, y así, mediante el lenguaje, como ejercicio y parte de la comunicación es mismo eje del ser humano, en el que se reconoce de forma explícita la capacidad de convivencia y el alcance del sujeto, imprescindible para una existencia en sociedad, es decir que todo lo que tiene que ver con el sujeto obligatoriamente pasa por el lenguaje y por la comunicación. El cuerpo mismo se convierte en un elemento de la comunicación, expresivo y vivenciado por experiencias, acciones, relaciones e interacciones.

Estos escenarios sociales posibilitan oportunidades para que los estudiantes trabajen en forma cooperativa y dan solución a problemas que tal vez no se podrían resolver de manera individual, por consiguiente, este trabajo en grupo posibilita la crítica mutua aquella que propicie espacios de aprendizaje con esa ayuda grupal que los lleve a la solución de problemas y a la reflexión. Ochoa (1994).

Enseñanza en la pedagogía social

Desde este modelo se comienza una relación con lo que se quiere realizar en la práctica, posibilitando así un inicio de ruta para la enseñanza y en cuestión de las posibilidades pedagógicas para el proyecto:

- ❖ Los retos que se toman son específicamente de una realidad en este caso de una necesidad que se evidencio en la EF, estos no pueden ser ficticios o inventados, y estos van enfocados a las necesidades de los estudiantes.
- ❖ Estos problemas tanto para el modelo como para el PCP se deben trabajar de manera integral y con la comunidad involucrada, en el contexto que se pretenda y mediante una práctica contextualizada.

La observación juega un papel fundamental en la enseñanza ya que posibilita guiarse de otros compañeros para realizar los que se le dificulta, todos los estudiantes inmersos pueden dar su opinión, acuerdos, desacuerdos, esta participación debe estar guiada por fundamentos y argumentos sostenibles.

- ❖ Este proceso de enseñanza aprendizaje debe tener tanto la participación constante del docente como también la del estudiante es una correlación que permite generar una comunicación constante y propuestas que la apoyen.

Enfoque Desde un modelo social

Se toma en cuenta esta perspectiva ya que se cree sobre la importancia del estudiante y la formación de su mundo cognitivo y el mismo aprendiz construyéndose desde una manera socio-cultural, allí interviene de forma directa estos procesos de comunicación, posturas socializantes, y de constante aprendizaje y es así como “el estudiante juega un papel central, pues él entra en la situación de aprendizaje, como sujeto que construye significados y resuelve problemas, motivado intrínsecamente por sus experiencias pasadas y presentes” p.116 Soler (2006).

El otro componente que ayuda a edificar el aprendizaje desde este modelo social es el papel del maestro, debido a que es el actor en la parte de las elecciones de tareas, objetivos y destrezas que se quieren aprender a través de la experiencia y el hacer conscientemente. Es así como el maestro debe ser reflexivo en la manera de que sus creencias y convicciones son importantes a la par del constante deseo de superación tanto para él como para los estudiantes, y así sean “guías facilitadores de “reconstrucción” tanto en el mundo cultural y/o personal” p.120 Soler (2006).

Se abarca también con un aspecto motivacional dado en gran parte por el estudiante, ya que la misma experiencia modifica su conducta y su hacer para que de manera secuencial siga queriendo ser parte de la práctica, todo esto desde juegos, simulaciones, desempeño por roles, actividad por equipos y demás; teniendo en cuenta que debe ser parte fundamental esta constante interacción con las demás personas para que así se siga circulando toda clase de conocimientos y aprendizajes.

Es así como este enfoque social da ese valor del compromiso por parte de todos los agentes que están inmersos en la experiencia, todo dispuesto a generar nuevas reflexiones, cuyos elementos fundamentales sean la constante relación, elementos expresivos que tienen significados simbólicos y el autoconocimiento de las personas con su entorno, así para generar estos procesos de aprendizaje, que de una u otra forma son significativos ya que son pieza fundamental para la formación educativa del sujeto.

Componente Disciplinar

Para el componente disciplinar hay que especificar que este es visto y empleado como herramienta principal, y de acuerdo con las necesidades que plantea la problemática, se utilizará la sociomotricidad como campo de saber de la EF. La sociomotricidad como elemento principal facilita la relación entre dos o más personas en este caso especialmente en los juegos y actividades físicas que se promueven en las prácticas educativas.

Además de esto, existen muchos más componentes desde lo disciplinar que ayudará a la construcción del PCP con unas bases sólidas que ayuden a la correcta edificación de lo que se quiere realmente implementar y los resultados que queremos que se den.

Capacidades Perceptivomotrices y Sociomotrices

Se entiende las capacidades como “una potencialidad de desarrollo tanto en un gesto o una acción, dependiendo también de ello en los procesos de maduración y de aprendizaje que se desenvuelven a una cualidad en las diversas capacidades que se ejerzan” p.34 Castañer & Camerino (1996).

Se ve que las capacidades Perceptivomotrices como estas que están derivadas de la estructura neurológica, específicamente dependientes del funcionamiento del sistema nervioso central (SNC) como lo es el equilibrio y los diferentes tipos de coordinación, donde de manera específica se encuentra todo este análisis propioceptivo de reconocimiento del propio cuerpo (**Somatognosia**) y el reconocimiento del mundo exterior, donde implica el conjunto de relaciones con los objetos y los demás, referenciando aquí el

cuerpo del otro, todo dentro de las coordenadas espacio-temporales ya establecidas desde un primer momento, también conocida como **Exteronogsis**.

Existen componentes fundamentales en el desarrollo de las capacidades Perceptivomotrices las cuales son las siguientes:

- ❖ **Espacialidad:** Entendida como el desarrollo del reconocimiento del espacio que ocupa su cuerpo el cual tiene la posibilidad de orientarse en el espacio, generando así la lateralidad.
- ❖ **Temporalidad:** Entendida como el desarrollo del reconocimiento de un tiempo determinado, que tiene implicaciones cualitativas y cuantitativas, visto en el movimiento humano se evidencia el ritmo.
- ❖ **Corporalidad:** Entendida esta como la noción del propio cuerpo, la representación consciente precisa y global del propio cuerpo, en estaticidad o en movimiento.
- ❖ **Equilibrio y coordinación:** Es la manifestación de todos los componentes Perceptivomotrices.

Con lo anteriormente explicado, es de suma importancia el abordaje de estas capacidades ya que son pieza fundamental para el desarrollo y formación del sujeto mediante la relación con el entorno, consigo mismo y con el entorno desde lo motriz, clave importante para la realización del juego praxiológico que se quiere implementar.



CAPACIDADES PERCEPTIVOMOTRICES

Ilustración 1. Componentes y relaciones de las capacidades Perceptivomotrices

Debido a que existe el componente de las relaciones sociales y la comunicación, también entran otros tipos de capacidades propias del ser humano las cuales son las capacidades Sociomotrices, que son las que posibilitan los fenómenos interactuantes y comunicativos del sujeto, que a su vez le preparan en su dimensión proyectiva es decir lo que de manera libre y natural se puede hacer en movimiento, donde intervengan procesos de enseñanza y aprendizaje.

Estas capacidades están solidificadas desde el lenguaje corporal, dotado así del potencial creativo e imaginativo del sujeto, así mismo como las capacidades Perceptivomotrices, las capacidades Sociomotrices también tienen componentes fundamentales para el desarrollo de estas, las cuales son

- ❖ **Comunicación:** Entendida como la intención de expresar algo, desde la emisión y la transmisión, con una pronta conexión con el receptor
- ❖ **Interacción:** Entendida como la acción y reacción entre dos o más personas, generando así situaciones y bases de intercambio con el entorno, generando, creando procesos de colaboración y/u oposición entre otros sujetos.
- ❖ **Introyección:** Entendida como la parte reflexiva que tiene el sujeto en cualquier acción, con su participación consciente en procesos de autorregulación y apropiación de la experiencia motriz, que lo conlleva a tener procesos de imaginación.
- ❖ **Juego Colectivo:** La manifestación de todos los componentes de la capacidad Sociomotriz en una práctica corporal

Desde estas capacidades Sociomotrices se hace un hincapié ya que son también parte fundamental para la implementación y el abordaje del desarrollo integral desde las prácticas de EF que se realicen en el momento de la implementación y también porque de allí se basa el campo de saber en dónde se ha enfocado para tener una conceptualización más completa y funcional para el PCP. En conclusión, con estas capacidades se puede evidenciar así una construcción en tanto la parte perceptiva en la manera que existe una

conexión cuerpo espacio- tiempo y en la construcción social, mediante las relaciones y las comunicaciones en un entorno determinado.



CAPACIDADES SOCIOMOTRICES

Ilustración 2. Componentes y relaciones de las capacidades Sociomotrices

Sociomotricidad

Para Parlebas (1986) “la sociomotricidad reúne el campo y las características de las prácticas correspondientes a las situaciones sociomotrices” p.4. El rasgo fundamental de estas situaciones es la presencia de una comunicación o interacción motriz implicada en la realización de una acción motriz y el eje central es la relación que establece la persona que actúa con los demás interventores.

Parlebas también expone que dentro de la sociomotricidad, las acciones motrices se pueden establecer con ciertos dominios (con adversarios/sin adversarios, con compañeros/sin compañeros, con incertidumbre/sin incertidumbre del espacio), lo más favorable es tener en cuenta estos dominios si lo que se quiere es mejorar las relaciones

interpersonales a través de la sociomotricidad, sin omitir la importancia de la oposición ya que en ella también se establecen relaciones interpersonales que son importantes de analizar, por lo cual se hace necesario el proceso reflexivo. La sociomotricidad reúne el campo y las prácticas correspondientes a las situaciones motrices, donde el eje central es la relación que establece cada persona con los demás asistentes.

En un marco de la EF en décadas anteriores, el uso de la psicomotricidad era muy notable, debido a esto, Parlebas acuña una palabra que se transformará en la clave de su universo teórico: "sociomotricidad" y la opone a psicomotricidad. El componente Sociomotriz es todo aquello que hacemos compartiendo con otros, sean los otros adversarios o compañeros o ambos a la vez y, como contrapartida, psicomotor es lo referido a aquel sujeto que se mueve o se desenvuelve en solitario.

Dominios de las acciones Sociomotrices

Los Dominios de la acción motriz, se refieren a los campos de todas las prácticas motrices que se ven de una manera más uniforme, entonces, dependiendo del dominio que se empleen, existen ciertos números de comportamientos donde interviene el interés y, allí de manera implícita, se generan la transferencia de aprendizajes, la cohesión social y el componente de lo afectivo y emocional. Complementando el concepto de los dominios Burgues (2011) nos explica que:

“Este concepto permite organizar de modo científico las diferentes clases de experiencias motrices que se pueden activar al emplear juegos, ejercicios, danzas, deportes o cualquier situación motriz. A partir de una concepción sistémica, y al combinar de manera binaria los criterios de interacción motriz y de relación con el espacio se pueden establecer ocho dominios de acción motriz (cuatro asociados a situaciones psicomotrices, de cooperación,

de oposición, de cooperación-oposición, que a su vez pueden combinarse con el criterio de incertidumbre en la relación con el espacio: estable o inestable)” (p.1)

Desde la construcción de este PCP se tiene muy en cuenta las experiencias y conductas motrices, entendiéndolo como “la organización significativa del comportamiento motor” Parlebas (2001) p.154 y que los sujetos desarrollan en la práctica, así que se toma muy en cuenta la importancia de los dominios que se evidencian en la acción motriz, por eso se centra en los dominios donde intervenga el desarrollo de aprendizajes bajo problemáticas constantes, constante participación de los sujetos.

Es así como tomamos en cuenta el dominio de “prácticas motrices de colaboración en un medio estable”. Burgues (2011) comentando que este dominio:

“Ofrece un sinnúmero de situaciones que hacen emerger conductas asociadas a la comunicación motriz, el pacto, el sacrificio generoso en la colaboración, tomar la iniciativa, crear respuestas expresivas y originales, respetar las decisiones de los demás. Igual que en la vida cotidiana, el grupo es autónomo para decidir de modo solidario la solución de los problemas; por ejemplo en un contexto democrático las relaciones sociales llevan a tener que solucionar problemas tales como la violencia, la falta de agua, la contaminación, los incendios, la discriminación, la desigualdad entre géneros, la necesidad de darse a entender por signos cuando se va a un país extranjero...; los cuales difícilmente encuentran una respuesta sino es mediante la cooperación de todas las personas implicadas.” (p. 18)

Es así como por medio de este dominio se intenta analizar y estudiar todas estas acciones motrices y conductas que se ven reflejadas en las prácticas de EF, donde todos los estudiantes tienen diferentes experiencias y vivencias, aún más cuando el aspecto cooperativo toma gran importancia.

Juego

Siguiendo con la sociomotricidad es pertinente mencionar el juego, ya que es una actividad recreativa que al igual que en las acciones motrices cuenta con uno o más integrantes y su función principal es propiciar un entretenimiento, una diversión, permite interactuar con la realidad y a su vez es generador de cultura; todo esto se da sin dejar de lado que por medio del juego también se puede lograr un papel educativo.

En su obra "homo ludens", Huizinga (1972) define el concepto de juego como:

"una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de límites de tiempo y espacio determinados, según reglas obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría, así como de la conciencia de que, en la vida cotidiana, es diferente" (p.32)

Podemos aportar con lo anteriormente dicho que el juego es un elemento clave para el desarrollo, sin importar si es usado en edades infantiles, en jóvenes o adultos, ya que tomamos el juego como una actividad placentera, libre de toda limitación y creada para la espontaneidad sin un fin determinado desde un enfoque llevado a la competencia.

El juego ya visto desde el componente educativo se destaca como una herramienta para los procesos de enseñanza-aprendizaje, todo esto envuelto desde la lúdica, ya que permite a los niños fomentar sus habilidades y capacidades y en la misma medida favorece el progreso del aprendizaje, la cooperación y la convivencia con los demás sujetos que están implícitos en la práctica, así desencadenando más acciones y "ayudando a canalizar todos los impulsos relacionados con las tendencias básicas de comportamiento en el ser humano, agresividad, afecto, y el placer"p.22 Velez (2005).

El juego puede ser utilizado desde distintas formas de percepción y de uso, puede ser recreativo, también como iniciación a una práctica deportiva, de manera terapéutica, etc. Conociendo esto, se hace importante identificar cuáles son los tipos o clasificaciones del juego que existen para tener un mejor abordaje teórico y así implementarlo de manera coherente en el momento de la aplicación y vivencia en la práctica.

Según Riba (1967) comenta que existe una clasificación o identificación del juego, donde el juego puede ser: un juego motor (1), un juego imaginativo (2), juego constructivo (3), juego receptivo (4) y juego de Relación (5), cada uno de ellos teniendo en cuenta un conjunto de características esenciales que se prestan para su propia construcción y desarrollo en la acción.

Para el PCP se toma en cuenta muy en cuenta los juegos de tipo (1) y los juegos de tipo (5), ya que sus características se prestan de manera importante para el objetivo que se quiere en las prácticas que se van a aplicar, con estas dinámicas se verán fortalecidas estas falencias y problemáticas que se vieron y expusieron anteriormente.

Lúdica

Para propiciar espacios de recreación y participación es primordial tener en cuenta la parte lúdica que es una dimensión del desarrollo de los individuos siendo parte constitutiva del ser humano, esta le permite al ser humano comunicarse, sentir, expresarse, también esta capacidad lúdica se desarrolla principalmente articulando las estructuras psicológicas globales tales como las cognitivas, afectivas y emocionales.

Siguiendo con este orden holístico, el juego hace parte de la lúdica, como la lúdica hace parte del juego, estas atraviesan una experiencia vital para el sujeto y se reproducen socialmente a través de la socialización y las relaciones con demás sujetos. La lúdica encierra entonces cualquier tipo de actividad cotidiana que implique actividades simbólicas e imaginarias para el sujeto, todo directamente introducido en el juego, ya sea el humor, el lenguaje, el amor y el afecto, esto actuado y puesto en escena sin ninguna recompensa, aunque es visto que se es devuelto con la misma gratitud y felicidad en el mismo momento.

Finalmente se pueden relacionar los tres factores de Vygotsky, Ochoa y Parlebas, en la medida que aprendemos de acuerdo a la interacción social y motriz que se genera en cierto espacio en particular, teniendo en cuenta que aprendemos de los otros y de lo otro y, a partir de este proceso se desarrolla la subjetividad que será meramente propia, la cual expresamos mediante el lenguaje verbal como el no verbal el cual incluye signos, símbolos, señas, entre otros, propiciando una comunicación activa para el proceso de inclusión social que se pretende desarrollar.

Educación física para la formación

Desde un inicio se debe tener un concepto de EF acorde que sea de apoyo para la construcción de las prácticas que se quiere fomentar, se toman en cuenta las palabras de Calzada (1996) donde comenta que “la Educación Física es el desarrollo integral del ser humano a través del movimiento”. (p.123) entendiendo el término integral como todas estas dimensiones del ser humano, a saber: físico (cuerpo), mental (inteligencia), espiritual y social.

Es así como desde la EF se pretende un enriquecimiento de los sujetos desde la misma educación integral, donde se genere una formación en la relación consigo mismo, con las otras personas y con el mundo que los rodea. Además de esto es pieza fundamental para el desarrollo físico, moral y emocional, donde sea capaz de modificar los comportamientos y actitudes desde un enfoque social.

Three Ball Ten Como posibilitador de la experiencia.

Este es un juego creado por los creadores de este escrito, elaborado desde un inicio gracias a las experiencias vividas en las intervenciones a la práctica en los semestres de profundización I (Semestres 5, 6 y 7) y también debido a unas recopilaciones de reflexiones y análisis generadas en el transcurso de nuestro proceso de formación en la universidad. Este es un juego que nace a partir de una necesidad de la EF que se identificó en anteriores observaciones e intervenciones en un contexto, donde se evidenció la necesidad de la participación de todos los estudiantes, ya que por problemas motrices o cognitivos no podrían hacer parte de la práctica, es por esto por lo que se vio la posibilidad de crear un juego en donde todos tuviesen la oportunidad de participar de la clase y de esta forma emerge Three Ball Ten.

El juego permite así procesos de inclusión por medio de la práctica de este mismo, ya que sus bases de edificación de las prácticas se encuentran los procesos sociomotrices, las relaciones sociales de los individuos, la comunicación y demás componentes que posibilitan generar una cohesión más compacta en todos los sujetos actores de la práctica de EF. Además de esto, tienen como objetivo la familiarización y manejo del objeto, potenciar las habilidades básicas (patear, lanzar, atrapar, agarrar, etc.) para su posterior ejecución en

el juego y llevarlo al campo de lo cognitivo a través de la ejecución (pensar para realizar el movimiento); hilando así de una manera más eficaz y coherente todos estos elementos disciplinares que se evidencian en las acciones hechas por las personas que intervienen en el juego, tanto maestro como estudiantes.

Con todo lo anteriormente dicho, ya visto en el juego, se quiere llegar a generar acciones motrices dependiendo la relación comunicativa y cooperativa de los estudiantes y, allí reforzar una libre expresión, constante colaboración y participación, darle importancia a la sensibilidad del estudiante y potenciar los valores y el trabajo y unión en equipo.

Este juego también se basa desde la perspectiva de la triada, desde su forma donde podemos ver que se centra específicamente en los procesos de inclusión, las actividades de cooperación y el elemento de equidad en la práctica. Entonces, es por medio del juego desde la perspectiva de triada donde se intenta hacer estas conexiones, tanto en lo lúdico, con los componentes del lenguaje, los símbolos, la interacción y las acciones de los sujetos, la multiplicidad de conductas que emergen a través del hacer, en estos espacios que presta las prácticas de EF, dándole un toque académico y pedagógico para que así se pueda tener la posibilidad de aprovechar todos estos resultados para la constante construcción de la enseñanza y el aprendizaje.

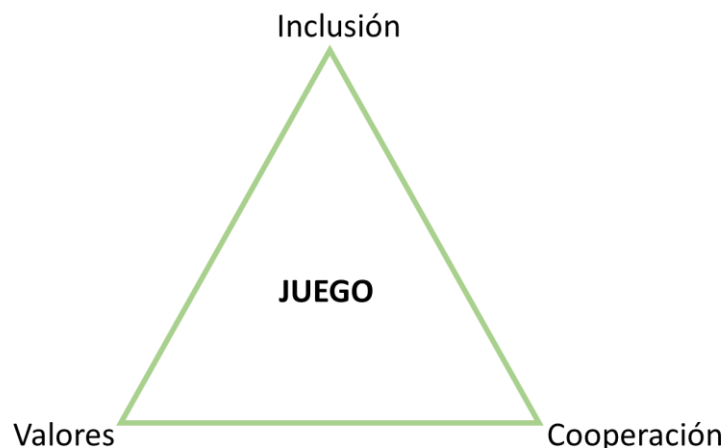


Ilustración 3. Relación triádica de los objetivos desde lo social en el Juego Three Ball Ten

Además, podemos ver la triada desde su construcción, ya que esta para salirse de la cotidianidad de los demás juegos escolares que se ven a diario, colocando nuevas reglas, nuevos tiempos, recopilación de técnicas y el abordaje de un juego sin el componente de la competitividad tan enmarcado. Aquí damos de una forma resumida las características principales del juego TBT:

Duración:	3 tiempos (10 min x Tiempo)
Objetos:	3 pelotas (Pequeña, mediana, grande.) se cambia el tipo de pelota por cada tiempo
Delimitación:	3 canchas diferentes x cada tiempo transcurrido
Reglamentación:	Ellos son los propios jueces y la puntuación se da en cada zona de marcaje. Uso del sistema de puntuación x anotación
Número de Jugadores:	No hay un número exacto de jugadores por grupo
Número de Grupos:	Existen 3 grupos jugando a la vez

Tabla 2. Características principales del juego Three Ball Ten.

Encontramos aquí una estructura propia en el juego, donde se identifica características como delimitación del espacio, orientación de los arcos y equipos, posición de las diferentes pelotas, entendiendo esto como una forma de diversificar el juego, tomando en cuenta la libertad de elección en las modificaciones de las mismas características como parte de la involucración de los estudiantes en como mejor se juegue y participe.

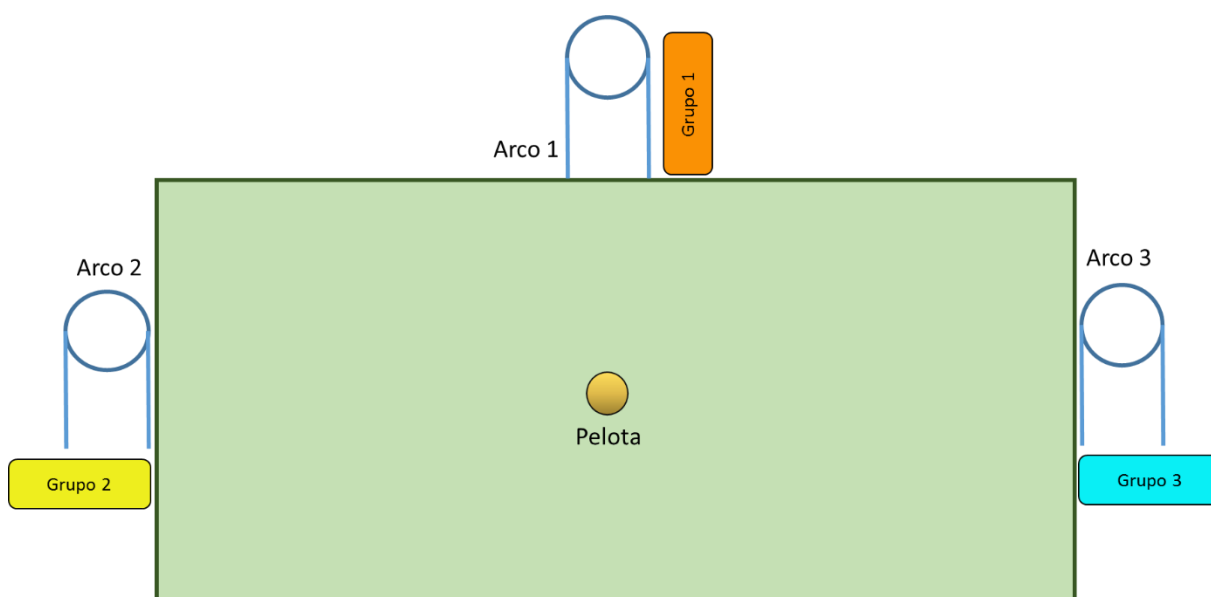


Ilustración 4. Delimitación gráfica del primer tiempo de Three Ball Ten.

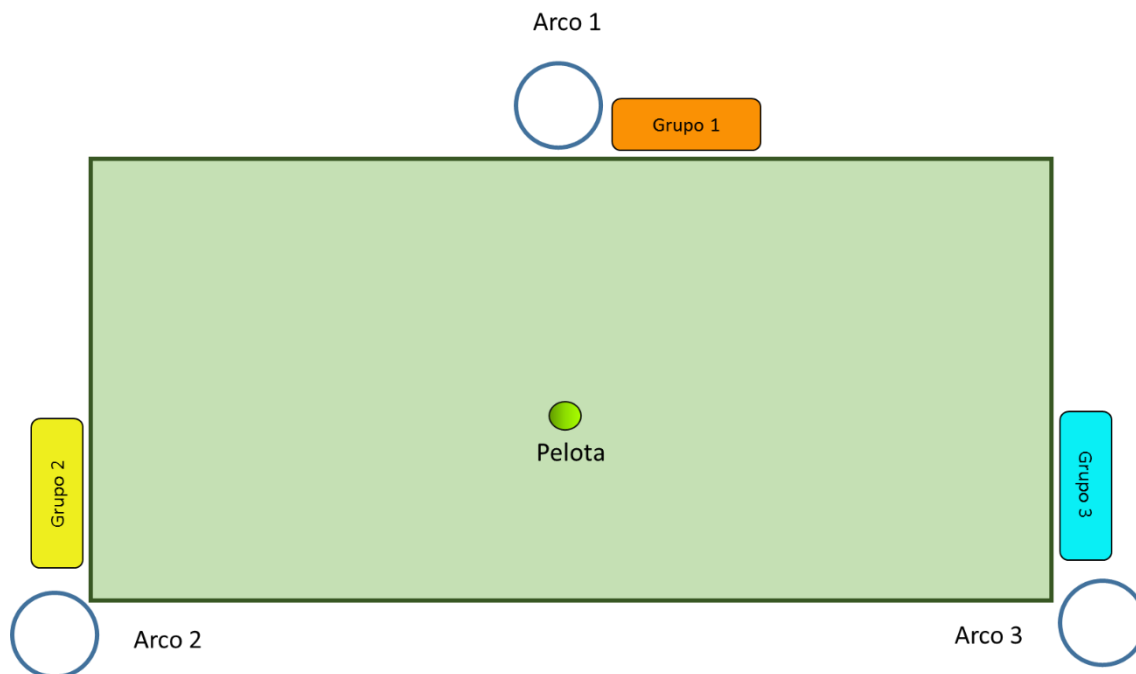


Ilustración 5. Delimitación gráfica del segundo tiempo de Three Ball Ten.

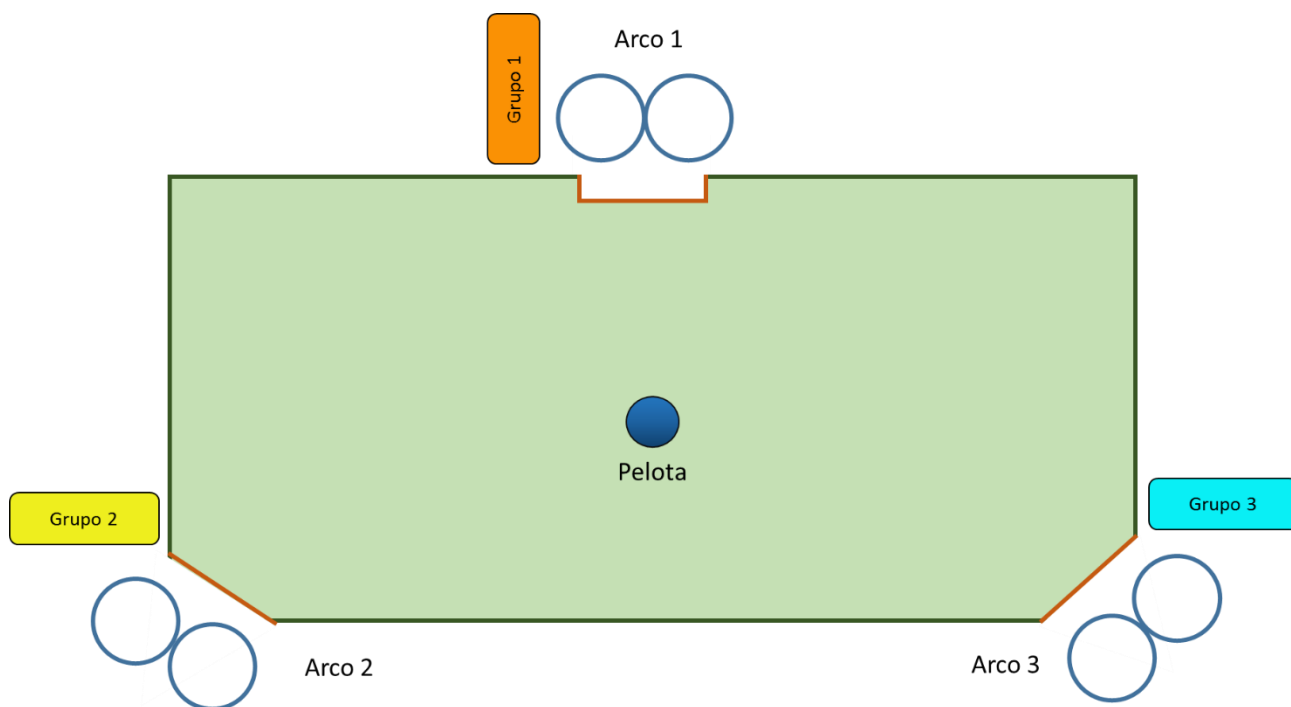


Ilustración 6. Delimitación gráfica del tercer tiempo de Three Ball Ten

Se encuentra entonces una viabilidad en el juego gracias a todos los componentes y áreas de abordaje que ofrece el PCLEF. Comentado anteriormente lo que se quiere formar por medio del juego son personas íntegras que acepten y apoyen a los demás en su forma de desarrollar ciertas actividades, el juego les permite a las personas ser libres, moverse de manera espontánea, conocer su cuerpo, y deja que las personas observen que pueden o no hacer según sus habilidades, es importante tener en cuenta que en todo juego hay competencia, pero este va más allá de realizar puntos, porque pretende que los estudiantes socialicen con los demás, entiendan que no todos pueden tener las mismas habilidades y capacidades, por lo tanto sus movimientos o desplazamientos serán más lentos o más rápidos lo más importante es la cooperación que todos tengan para llegar a jugar mediante la comunicación.

Implementación.

Esta construcción metodológica involucra en primera instancia los saberes pedagógicos, humanísticos y disciplinares que ofrece en gran medida el PCLEF, tomado de la mano con la sociomotricidad para así crear dichas situaciones motrices que posteriormente serán el primer paso para observar conductas motrices y cambios en las relaciones de los sujetos.

La propuesta pretende contribuir con una formación en donde se resalten los valores y que estos no se queden solamente en el ámbito educativo, sino que lleguen a trascender para la vida de cada educando ya que ellos mismos serán los encargados de llevar su proceso de formación siendo partícipes y reflexivos frente a cada situación que se plantee o se presente en el desarrollo juego.

Justificación.

Inicialmente se pretende dar cuenta de la necesidad de proponer una estrategia pedagógica en donde se tenga en cuenta el sistema de evaluación, sin dejar de lado las temáticas que se pretenden desarrollar en el contexto y es así como por medio de la comunicación se propiciarán espacios en donde se tenga en cuenta la forma de pensar y de actuar de cada uno de los diferentes estudiantes, en donde prime el respeto por la diferencia, brindando posibilidades de aprender de los demás por medio del juego y de generar una empatía por aquellas acciones que pueden realizar y las demás personas no pueden, o viceversa.

De esta manera se pretende ver una pedagogía a partir del mundo que rodea, generando reflexiones en cada una de las intervenciones, en donde los estudiantes puedan

llegar a repensar su comportamiento con ellos mismos y con los demás, siendo capaces de transformarlos con la ayuda constante y participación del docente.

Finalmente, desde las posibilidades que nos brinda el juego como tal se intenta generar procesos en donde se logre evidenciar una interacción tanto personal como interpersonal, en donde se den espacios que generen empatía, tolerancia, respeto y comunicación y, a partir de estos potencializar la formación y la calidad de vida de los diferentes grupos o contextos donde se desarrolle el PCP.

Implementación del Currículo

La propuesta curricular que se ha desarrollado, parte desde la inclusión social que se ven en las instituciones educativas o contextos no formales, tomando en cuenta el abordaje de una estructura curricular, para posibilitar un análisis y abordaje gracias a aquellas perspectivas que se expusieron en el anterior capítulo. Teniendo en cuenta esto, se abordará y desplegará la coherencia que hay en las planeaciones propuestas creadas desde la población seleccionada para dicha implementación, pasando por evaluaciones, sus resultados y conclusiones derivadas de dichos resultados.

Es importante recalcar que el concepto de currículo para el PCP es fundamental en la medida que permite construir y darle un orden a la organización de contenidos a tratar en relación a lo que se pretende desarrollar desde la parte teórica y práctica, al igual proporciona dar un orden y tener claro lo que se pretende desarrollar con el PCP, de esta manera el Ministerio de Educación Nacional define el currículo como “el conjunto de criterios, planes de estudio, programas, metodologías, y procesos que contribuyen a la formación integral y a la construcción de la identidad cultural nacional, regional y local,

incluyendo también los recursos humanos, académicos y físicos para poner en práctica las políticas y llevar a cabo el proyecto educativo institucional” p.76.

Sin embargo se debe entender que existen varias definiciones de este término y que no hay una que defina con exactitud lo que es el currículo, aunque se pueden tomar grandes referencias para tener un acercamiento más profundo y exacto de lo que se quiere dar a entender respecto a lo que el currículo hablamos; tomamos como apartado el currículo como pieza importante para ese trayecto del PCP, ya que se toma como esta herramienta que da guía, ayuda a solucionar problemáticas y necesidades, entendiéndolo de una manera práctica, el currículo es “la organización de lo que debe ser enseñado y aprendido” Kemmis (1993) (p. 3) o como Gimeno (1994) donde comenta que:

“El currículum en la acción, es la última expresión de su valor, pues, en definitiva, es en la práctica donde todo proyecto, toda idea, toda intención, se hace realidad de una forma u otra; se manifiesta, adquiere significación y valor, independientemente de declaraciones y propósitos de partida” (p.35).

Para este PCP, se pretende desarrollar un currículo inclusivo, este entendido como un enfoque educativo basado en la valoración de la diversidad como elemento enriquecedor del proceso de enseñanza-aprendizaje y en consecuencia favorecedor del desarrollo humano, recordando que la educación inclusiva implica que todos los niños, niñas y jóvenes de una determinada comunidad aprendan juntos independientemente de sus condiciones personales, sociales o culturales, incluidos aquellos que presentan una situación de discapacidad. Agudelo & Eduardo (2010).

Se toma en cuenta el currículo inclusivo para la implementación del PCP, debido a que es pieza importante para ser parte de la solución en los contextos, donde la EF es

protagonista y tiene como objetivo la formación de sujetos para la sociedad, y este modelo de currículo se usa como aquel que permitirá aprender y enseñar de manera recíproca, tanto para los estudiantes como a los mismos maestros buscando potencializar las experiencias de todos los estudiantes en la práctica, en pro no a la calificación cuantitativa derivada a que tan bien lo pueda a hacer o qué tan competitivo resulte ser en las sesiones si no más en la formación integral.

Además, este currículo inclusivo permite que sea amplio, flexible y equilibrado para responder a las necesidades de cada estudiante, es pertinente que los enfoques metodológicos y la pedagogía vayan enfocados en el educando. El docente debe estar en la capacidad de facilitar los procesos teniendo en cuenta la flexibilización y diversificación de manera que sea posible personalizar las experiencias de aprendizaje, el desafío “es romper con el esquema homogeneizador que se ha impuesto en los diferentes contextos de la EF, ya que todos aprenden de manera diferente”. p.87 Agudelo & Eduardo (2010). Pero para que esto se dé es fundamental que la sociedad en general y las comunidades educativas, cuenten con una actitud de aceptación y respeto hacia las diferencias.

Objetivos

General

Evidenciar la viabilidad y el impacto del PCP mediante una serie de actividades planeadas y estructuradas, con el fin de generar los procesos de inclusión social en la población educativa la cual se está tratando.

Específicos

- Generar espontaneidad en las acciones motrices de los estudiantes por medio del juego praxiológico.
- Sensibilizar al estudiante a tener un manejo de su propio cuerpo, teniendo en cuenta las capacidades Perceptivomotrices (Coordinación dinámica General, equilibrio, lateralidad) y sus potencialidades desde el componente social y de interacción vista desde la sociomotricidad.
- Reconocer a las otras personas que son participes de la práctica de EF, conociendo sus fortalezas y dificultades, siendo parte de un cambio en su conducta.

Gamificación como Herramienta Metodológica.

Para el desarrollo del PCP se analiza un sinnúmero de posibilidades respecto a las estrategias metodológicas que servían para la implementación del diseño curricular, que se prestara para tocar la intencionalidad pedagógica, disciplinar y humanística, para que así tuviera relación al juego praxiológico que se toman en cuenta para la aplicabilidad de nuestras clases, es así cómo se tomó la herramienta de la Gamificación como aquella herramienta metodológica que nos ayuda a abarcar todo lo que desde un inicio se ha proyectado a realizar de manera completa y organizada.

La gamificación se toma como una técnica de aprendizaje que traslada ciertas mecánicas que tienen los juegos al ámbito educativo y profesional, generando así mejores resultados, en el tema de conocimiento adquirido o transformado y presenciar el uso de habilidades generadas por el sujeto, además facilita los procesos de formación debido a su

carácter principalmente lúdico, por consiguiente posibilita así procesos de interiorización de conocimientos de manera espontánea y libre, resultando tener experiencias significativas y positivas para el estudiante que está inmerso en la práctica educativa, concluyendo así, la gamificación es “la utilización de mecánicas de juego, para conseguir una serie de experiencias determinadas” Ripoll, (2016) p. 25, con la finalidad de alcanzar que los estudiantes jueguen con los contenidos que proponemos, “afrentándolos como retos que quieren superar” (p. 25).

Teniendo en cuenta que la intencionalidad está basada en un juego praxiológico, el tema de la gamificación ayuda a abarcar las características del juego, las conexiones que existe entre el estudiante, el juego y la experiencia, todo envuelto de nuevo desde esta perspectiva triádica que anteriormente se ha descrito, además que esta teoría de la gamificación como el PCP tienen la intencionalidad de que en su potencial está “moldear el comportamiento de los usuarios” Contreras & Eguía (2016) p.7.

Ya entendiendo la importancia de la gamificación como una herramienta metodológica para la implementación del PCP en la práctica de EF, se toma en cuenta ciertos contenidos que estarán conectados y/o entrelazados en todas las sesiones y aplicaciones que se harán con el contexto educativo específico, estos contenidos irán guiando el PCP, permitirán evidenciar y desarrollar lo que pretende el juego como tal, se tendrán en cuenta las áreas de la licenciatura tales como lo pedagógico, humanístico y disciplinar, quienes apoyarán el currículo inclusivo.

Con todo esto también se tendrá en cuenta el contexto a intervenir y se evidenciará las debilidades y fortalezas en las cuales se plantearán temas que serán de guía para desarrollar los contenidos específicos que se observarán en la medida que se desarrolle

clase por clase, desde allí se intentará cumplir todos los propósitos con los que cuenta el PCP, para dar cuenta de lo que se pretende se presentan los siguiente cuadros, abarcando los contenidos y unidades didácticas.

Contenidos

Planeación general

TEMA	CONTENIDOS A DESARROLLAR
Importancia de la educación física y el juego	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Relación entre educación física y el juego ➤ Importancia del juego
Valores e inclusión social mediante el juego	<ul style="list-style-type: none"> ➤ mediante el juego propiciar el respeto, la tolerancia, la empatía y la equidad. ➤ Propiciar el juego limpio
Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ponerse en el lugar del otro, y valorar las habilidades propias ➤ Trabajar en grupos mediante el juego, con la asignación de tareas y objetivos
Cooperación y colaboración	<ul style="list-style-type: none"> ➤ fomentar mediante el juego el espacio en donde todos hagan parte de este con las mismas oportunidades ➤ saber la importancia de trabajar en pro del grupo

Tabla 3. Temáticas y contenidos a desarrollar en la práctica

Unidades Didácticas

	UNIDAD	TEMA	OBJETIVO	AREA
U N I D A D D I D A C	1	Importancia de la educación física y el juego	Lograr que los estudiantes tengan claros los conceptos que se trabajarán y como se relacionaran en las clases	Disciplinar Pedagógico Humanístico
	2	Valores e inclusión social mediante el juego	Reforzar los valores en cada educando, entendiendo que se aplican en el juego, pero también en la vida	Humanístico Pedagógico Disciplinar
	3	Comunicación	Mediante el juego desarrollar habilidades de relación social, interacción, toma de decisiones, compartir esfuerzos, motivarse entre todos, explicar a los demás como	Pedagógico Disciplinar Humanístico

T I C A			realizo las cosas de una manera más fácil.	
	4	Cooperación y colaboración	Percibir al otro como necesario para lograr alcanzar el objetivo del juego, ponerse en el lugar del otro y ayudarlo, aprender a trabajar con los demás.	Pedagógico

Tabla 4. Unidades Didácticas para las sesiones.

Evaluación.

Teniendo en cuenta que la evaluación es una parte importante en el análisis y la observación de todo lo que conlleva la práctica, lo que en sí está en constante evolución y está supeditada a cambios y modificaciones, debido esto se toma en este PCP la evaluación desde un carácter cualitativo, ya que en sí reconoce la condición y percepción desde la misma subjetividad del sujeto que está vivenciando la práctica, lo cual la evaluación cualitativa posibilita comprender identificar y analizar la integralidad del ser desde lo subjetivo, viendo así, que la evaluación “es el proceso de obtención de información y de su uso para formular juicios que a su vez se utilizarán para tomar decisiones”, Tenbrick, (1981). p.19, así guiándose para el desarrollo y modificación de objetivos a un futuro.

Recordando que el modelo pedagógico a desarrollar es el social, donde lo que pretende es evaluar el potencial de aprendizaje que se desenvuelve gracias a la enseñanza,

es fundamental entender que este proceso es posible en la medida que se da la interacción entre estudiantes y se complementan tanto intelectual como físicamente y recopilando lo anteriormente expuesto por Vygotsky donde quien define las zonas de desarrollo próximo; están encaminadas al estudiante y lo que él logra realizar y desarrollar con el acompañamiento y ayuda del maestro. Teniendo en cuenta lo anterior, el componente evaluativo para el PCP va ligada a la enseñanza, sino que propicia espacios y detecta la ayuda que cada estudiante necesita por parte del maestro y porque no, de los mismos compañeros, para lograr desenvolverse y resolver problemas o acciones motrices por cuenta propia.

En el aspecto evaluativo cualitativo, el docente evaluará el proceso por sesión generando inicialmente un diagnóstico, que posibilite saber que habilidades y dificultades tienen y así mediante las sesiones trabajar en pro de fortalecer su aspecto tanto físico como psicológico. Se realizarán en la sesión 1, 5 y la 10 evaluaciones en donde los estudiantes y el docente reflexionarán sobre su proceso, mediante la resolución de preguntas respecto a su experiencia con el PCP. Al final de cada sesión también se generará una pequeña reflexión con respecto a la sesión, se puede dar en forma de dibujo, bitácora, con resolución de preguntas, o de una manera reflexiva mediante el diálogo, esto para posibilitar al docente sacar unas conclusiones respecto a cada clase y proceso de cada estudiante.

En este PCP se le da un apartado muy importante a la evaluación cualitativa, ya que con este método podemos evidenciar que la evaluación repercute a la comunidad educativa, identificando de qué manera transformar sus vivencias, experiencias, diario vivir, reconocer su entorno y lo que habita allí, además también tiene un significado y un valor. Además de esto se toma la evaluación cualitativa como este acto recíproco en el cual el mismo maestro

que está encargado de la práctica, está inmerso en dicha evaluación y se cualifica para transformar dicha experiencia a futuro, como también para profundizar, construir y Co-construir aprendizajes por medio de la práctica y la evaluación.

En relación con la gamificación, podemos emplear distintos métodos de evaluación, una de ellas, que es muy acorde a lo que se quiere llegar son las entrevistas, tanto individuales como colectivas, es allí donde se puede identificar en primera instancia carácter subjetivo, la vivencia marcada del sujeto que experimentó todo lo hecho en la práctica, con la entrevista se puede observar la profundización de la experiencia y lo que se pretende es mejorar la experiencia del estudiante por el paso de las clases, estas entrevistas también funcionan como un método en el cual el estudiante sienta un momento de espontaneidad y liberación para responder y que sea más natural las respuestas respecto a lo que sintió y vivió en la práctica.

Otro concepto de evaluación que tiene la gamificación va ligado a identificar qué tipo de personalidades y jugadores se ven inmersos en el juego, para eso plantea cuatro tipos de jugadores:

- A- Siempre le gusta ganar y ser competitivo.
- B- Le gusta ganar, pero tiene en cuenta lo que aprendió.
- C- Le gusta jugar, le gusta conocer gente, tener amigos, y ayudar a los demás.
- D- Juega para aprender siempre nuevas cosas.

Desde el PCP se tendrá en cuenta desde la sesión 1 por medio de una encuesta, que personalidad tiene cada jugador en el momento que va a realizar un juego, esto con el fin de observar si a lo largo de las 10 sesiones su comportamiento cambia o si por el contrario su

conducta se refuerza, el estudiante marcará las opciones que crea convenientes y que lo definen en la sesión 1,5 y 10, con estos datos lo docentes podrán observar y leer el proceso de acuerdo a cada estudiante que participó del espacio de TBT.

Criterios de Evaluación

Los criterios se tendrán en cuenta al finalizar todas las sesiones planteadas, es decir al finalizar todo el proceso en la sesión número 10, estos permitirán observar si efectivamente se desarrollaron y generaron algún acercamiento al objetivo que se pretendía lograr en el PCP.

- 1- El estudiante comprende la importancia del juego en la educación física.
- 2- Los estudiantes interiorizan y reflexionan los valores y su comportamiento frente a ellos.
- 3- Se genera una empatía y tolerancia frente a sus compañeros, generando una colaboración con el grupo.
- 4- El estudiante reconoce la importancia que tiene dentro del juego y en la sociedad.
- 5- Se evidencia un cambio de actitud y aptitud a lo largo del desarrollo de todas las sesiones.

Es así como por medio de la implementación del currículo, con intenciones desde las 3 perspectivas (humanística, pedagógica y disciplinar) y la evaluación de todo lo que se genere, se puede tener un abordaje más completo del resultado de todos estos elementos en la práctica, viendo esto nuevamente desde una perspectiva triádica, posibilitando así la experiencia y la inclusión social.

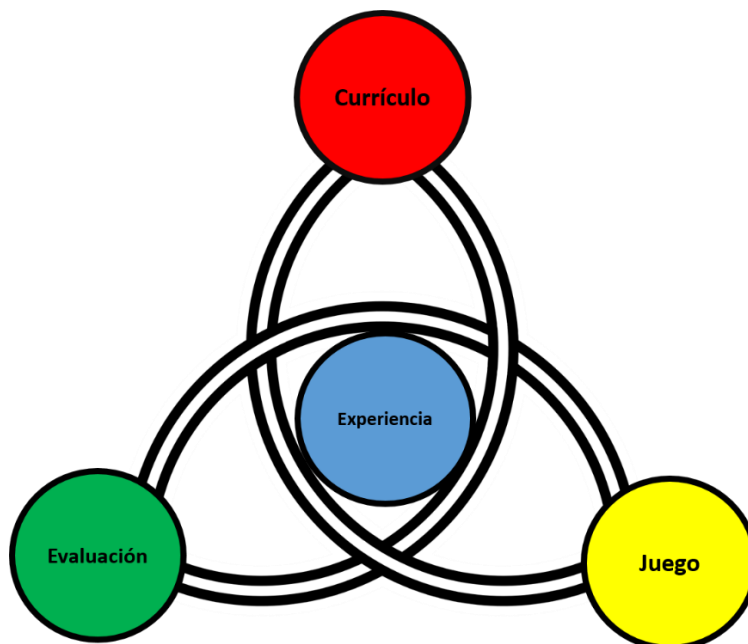


Ilustración 7. Componentes posibilitadores de la implementación y la experiencia

Ejecución Piloto

Es importante mencionar que esta ejecución se refiere a realizar la aplicación del PCP en un determinado contexto, esto con el fin de llegar a identificar su viabilidad.

En el momento de la implementación se pasa por una problemática mundial la cual fue la pandemia de coronavirus COVID-19, esta problemática imposibilitó y atrasó ciertos procesos tanto del proyecto como en los calendarios académicos de los contextos. Para poder realizar la implementación tuvimos que acogernos a los parámetros bajo los protocolos de bioseguridad dados por la UPN, estos protocolos constan de los consentimientos informados respecto a las posibilidades de acción en la práctica, la responsabilidad tanto de los maestros como de los estudiantes para cumplir los protocolos de bioseguridad notificada por la Secretaría de Salud para así tomar todas las precauciones necesarias para encaminarse hacia el desarrollo de las actividades educativas junto al cuidado de la vida.

Es así como por medio de todos estos protocolos dieron luz verde a la implementación del PCP de manera presencial, acudiendo de manera estricta los protocolos de bioseguridad, tanto en la utilización de espacios abiertos donde cuente con total ventilación, la desinfección de los participantes tanto antes de entrar a las sesiones como en momentos posteriores, el uso indispensable del tapabocas en todo momento y la poca aglomeración de participantes, todo esto para deducir toda posibilidad de contagio del COVID-19 y tener prácticas que cumplan con las normativas propuestas.

Este PCP contó con la posibilidad de realizar su puesta en escena en un contexto informal, ubicado en la localidad de Kennedy más precisamente en el barrio tierra buena, en la Carrera 37 Bis Sur # 95 A 70, la población que participó de dichas prácticas y

sesiones tienen una edad promedio de 16 años, esto sin dejar de lado que se cuenta con personas de 4 años, 6 años, 8 años 9 años, 10 años, 12 años, 13 años 14, años 15 años, 16 años, 17 años, 27 años y 45 años, en total se contaba con un grupo de 20 personas incluyendo los dos docentes del PCP. Dicho esto, por medio de las siguientes sesiones se pretende poner en evidencia todo lo planteado en los capítulos anteriores.

Cronograma de las sesiones

N° SESIÓN	FECHA	UNIDA D	TEMA	PROPÓSITO DEL TEMA
1	13 marzo 2021	1	Presentación y diagnóstico de la población	Conocer la población, sus gustos frente a la clase de educación física, y diagnosticar si se sabe acerca de los valores, se realizará una contextualización de lo que será la clase
2	15 marzo 2021	1	Importancia de la comunicación en el entorno social	Mediante el juego desarrollar habilidades de relación social, interacción, toma de decisiones, compartir el esfuerzo, motivación grupal y explicar a los demás como se realizan las cosas de una forma más fácil.
3	18 marzo 2021	2	Cooperación y colaboración	Introducir el concepto de empatía y se desarrollará el primer tiempo del juego, esperando que los estudiantes apliquen lo explicado por los docentes, y ayuden a sus compañeros

				a realizar las actividades que algunos no pueden.
4	20 marzo 2021	3	Importancia del juego en la clase de educación física	Desarrollar actividades propias para la identificación de las capacidades básicas vistas normalmente en las prácticas de EF, mostrando la importancia tanto en lo físico como en lo mental.
5	22 marzo 2021	4	Coordinación	Mediante distintos ejercicios Perceptivomotrices guiado con las ejecuciones técnicas del juego, afianzar la coordinación y lateralidad.
6	25 marzo 2021	4	Comunicación asertiva	Mediante el juego, desarrollar habilidades de relación social, se implementa el segundo tiempo del juego por medio de la interacción, toma de decisiones, se profundiza sobre el efecto de la comunicación en las relaciones sociales y como transforma de manera positiva
7	27 marzo 2021	2	Cooperación y colaboración	Identificar los valores que están inmersos en la práctica y como estos son

				útiles para la vida en sociedad.
8	29 marzo 2021	4	Empatía	Mediante distintos ejercicios llevados al juego, evidenciar la forma de solucionar los problemas en forma grupal e individual, reconociendo el valor de las acciones de todos los sujetos
9	05 abril 2021	3	Juego y evidencia	Reflexionar respecto a todo lo aprendido en las sesiones anteriores y el progreso de cada participante mediante el juego y sus compañeros
10	08 abril 2021		Reflexión de la experiencia	Brindar la palabra a los participantes, comentando su experiencia en la clase, generando procesos de reflexión respecto a todo el proceso individual y grupal de las sesiones.

Tabla 5. Cronograma de las sesiones

Planeaciones de clase

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA FICHA DE IMPLEMENTACIÓN DE PROYECTO			
CLASE :1	FECHA: 13 marzo del 2021	GRUPO: Población informal	
EDAD PROMEDIO: 16	N° PARTICIPANTES: 19	UNIDAD: 1	
INSTITUCIÓN: Contexto Informal		TIEMPO: 60 minutos	
DOCENTE: Karol Vanegas /Edward Neira		TUTOR: Juan Manuel Villanueva	
TEMA DE LA SESION: Presentación y diagnóstico de la población			
HORA INICIO: 4:00 pm		HORA FINALIZACIÓN: 5:00 pm	
<p>OBJETIVO PARA TRABAJAR: Conocer la población, sus gustos frente a la clase de educación física, y diagnosticar si se sabe acerca de los valores, se realizará una contextualización de lo que será la clase</p>			
MATERIALES Y RECURSO: Platinillos			
<p>Fase inicial: desinfección de cada uno de los estudiantes por protocolo Calentamiento de grupos musculares y articulaciones, a su vez presentación de cada uno de los estudiantes participes de la sesión.</p> <p>Testeo general de condición física, limitaciones o restricciones a la práctica.</p>			

Fase Central: por medio de diferentes juegos cooperativos (descanso de 5 min), integrar a todo el grupo, intentar acercar a una comunicación entre los estudiantes, ir inculcando a los estudiantes la importancia de los valores.

Mediante el uso constante de los juegos ir contextualizando a los estudiantes a cómo será la dinámica de las clases, temas de puntualidad, colaboración del grupo etc.

Fase Final: Vuelta a la calma y estiramientos de los grupos musculares. Comentarios por parte de los estudiantes, respecto a la sesión realizada y a las expectativas generadas para las siguientes sesiones.

Observaciones Generales: Se pudo evidenciar desde un inicio que el grupo presentaba diferencias en el trato y la comunicación, entendiéndose esto parte importante ya que son personas que frecuentan mucho en su vida diaria.

Se encuentra que tenían muy buena actitud desde el inicio de la sesión, se tomaron el tiempo para responder la encuesta de manera como se esperaba. Ya en la fase central y final, se tuvo en cuenta la condición física de todos los participantes a la sesión, detallando que una alumna tiene una limitación física que la hace tener más cuidado y precaución en futuras sesiones.

En las actividades se vio muy marcada la separación del grupo por el género (masculino- femenino) siendo esto una característica de competencia implícita en las actividades, con mentalidad de solo ganar en de cierto número de estudiantes.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA		
FICHA DE IMPLEMENTACIÓN DE PROYECTO		
CLASE :2	FECHA: 15 marzo del 2021	GRUPO: Población informal
EDAD PROMEDIO: 16	N° PARTICIPANTES: 19	UNIDAD: 1
INSTITUCIÓN: Contexto Informal		TIEMPO: 60 minutos
DOCENTE: Karol Vanegas /Edward Neira		TUTOR: Juan Manuel Villanueva
TEMA DE LA SESION: Importancia de la comunicación en el entorno social		
HORA INICIO: 4:00 pm		HORA FINALIZACIÓN: 5:00 pm
OBJETIVO PARA TRABAJAR: Mediante el juego desarrollar habilidades de relación social, interacción, toma de decisiones, compartir el esfuerzo, motivación grupal y explicar a los demás como se realizan las cosas de una forma más fácil.		
MATERIALES Y RECURSO: balones, platillos, cucharas, pimpones		
Fase inicial: desinfección de los participantes por protocolo, calentamiento general y movilidad articular con participación de los estudiantes guiando el calentamiento con compañía de los docentes.		
Fase Central: acercar al estudiante a las técnicas usadas en el primer tiempo del juego praxiológico por medio de ejercicios cooperativos y de colaboración, intentando aprender de manera más eficiente el acercamiento del juego mediante la asistencia grupal.		

Implementación de juegos cooperativos con el objetivo de usar las técnicas aprendidas en la sesión de clase.

Fase Final: Vuelta a la calma y estiramiento guiado por parte de los docentes. Retroalimentación guiada hacia los estudiantes respecto a la sesión de clase, sensaciones generadas por la constante interacción con los compañeros, dificultades vistas en el trayecto de las 2 sesiones recibidas y características a mejorar en futuras sesiones.

Observaciones Generales: Se pudo evidenciar desde un inicio que el grupo presentaba diferencias en el trato y la comunicación, entendiéndolo como parte importante del proceso ya que son personas que frecuentan mucho en su vida diaria.

Se evidencia que tenían muy buena actitud desde el inicio de la sesión, se tomaron el tiempo para responder la encuesta de manera como se esperaba. Ya en la fase central y final, se tuvo en cuenta la condición física de todos los participantes a la sesión, detallando que una alumna tiene una limitación física que la hace tener más cuidado y precaución en futuras sesiones.

En las actividades se vio muy marcada la separación del grupo por el género (masculino-femenino) siendo esto una característica de competencia implícita en las actividades, con mentalidad de solo ganar en de cierto número de estudiantes.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA FICHA DE IMPLEMENTACIÓN DE PROYECTO		
CLASE :3	FECHA: 18 de marzo del 2021	GRUPO: Población informal
EDAD PROMEDIO: 16	N° PARTICIPANTES: 17	UNIDAD: 2
INSTITUCIÓN: contexto informal		TIEMPO: 1 hora y 30 min
DOCENTE: Karol Vanegas /Edward Neira		TUTOR: Juan Manuel Villanueva
TEMA DE LA SESION: Cooperación y colaboración		
HORA INICIO: 4:00 pm		HORA FINALIZACIÓN: 5:30 pm
OBJETIVO PARA TRABAJAR: Introducir el concepto de empatía y se desarrollar el primer tiempo del juego, esperando que los estudiantes apliquen lo explicado por los docentes, y ayuden a sus compañeros a realizar las actividades que algunos no pueden.		
MATERIALES Y RECURSO: Balones, aros, platillos		
Fase inicial: Desinfección de los participantes por protocolo, calentamiento general y movilidad articular guiado por parte de los docentes y participación de los estudiantes. Explicación detallada de la sesión del día.		
Fase Central: introducción al primer tiempo del juego praxiológico, explicación a la duración, reglas, puntuaciones y uso de las técnicas anteriormente realizadas en la sesión #2, implementación en ejercicios de corta duración.		

Implementación de todo el primer tiempo del juego praxiológico, con lapsos cortos de descanso.

Repetición del primer tiempo para obtener dinamismo y recordación del primer tiempo de juego para posteriores sesiones.

Fase Final: Vuelta a la calma y estiramiento, retroalimentación hecha por los docentes, haciendo la reflexión de la sesión, comentarios de los estudiantes respecto a sus sensaciones y experiencias respecto al juego praxiológico, puntos por mejorar a nivel individual y colectivo.

Observaciones Generales: En el inicio de la clase se vio una mayor participación de todos en el tema del calentamiento, aportando diferentes ejercicios en movilidad articular, notando una más cohesión grupal, por parte en las correcciones y o comentarios realizados entre sí,

En la actividad relacionada a la empatía, se vio una mejoría en la actitud frente a la realización del ejercicio, viendo más calma y mejor comunicación en los diferentes grupos, entendiendo las diferencias entre sí y viendo una posible solución mediante el diálogo.

En la aplicación del primer tiempo del juego, se vio una pequeña confusión de los estudiantes en el tema de la delimitación, forma de marcar puntos, limitación en movimientos, ya en la práctica se hacía más entendible y acoplaban todo lo anteriormente explicado de manera más eficiente y positiva.

El juego se tornó muy competitivo, viendo así situaciones de riesgo en donde los estudiantes se hacían daño por el hecho de llegar antes a la pelota o anotar en arcos rivales, viendo esto, se realizaron modificaciones de manera grupal, contando con la opinión de todos, modificando así el modo de salida para agarrar el balón, los números de pasos y el pase obligatorio a los más estudiantes más pequeños, debido a que eran ignorados en el momento de jugar. Con estas modificaciones se mejoró el nivel de juego, la participación de todos los estudiantes y la atención por parte de estos para realizar la actividad de la mejor manera.

En la finalización del juego, ningún equipo se vio reflejado como ganador o perdedor, momento donde se sintieron extrañados ya que siempre buscan un ganador o un perdedor

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA FICHA DE IMPLEMENTACIÓN DE PROYECTO			
CLASE :4	FECHA: 20 de marzo del 2021	GRUPO: Población informal	
EDAD PROMEDIO: 16	N° PARTICIPANTES: 19	UNIDAD: 3	
INSTITUCIÓN: Contexto informal		TIEMPO: 1 hora y 30 minutos	
DOCENTE: Karol Vanegas /Edward Neira		TUTOR: Juan Manuel Villanueva	
TEMA DE LA SESION: Importancia del juego en la clase de Educación Física			
HORA INICIO: 4:00 pm		HORA FINALIZACIÓN: 5:30 pm	
OBJETIVO PARA TRABAJAR: Desarrollar actividades propias para la identificación de las capacidades básicas vistas normalmente en las prácticas de EF, mostrando la importancia tanto en lo físico como en lo mental.			
MATERIALES Y RECURSO: Balones, estacas, platillos, aros			
Fase inicial: Desinfección de los participantes por protocolo, calentamiento general y movilidad articular guiado por parte de los docentes y participación de los estudiantes.			
Fase Central: Retomar el primer tiempo del juego praxiológico con diferentes modificaciones en el tema del reglamento, con posibilidades de elección por parte de los estudiantes, para su mejor aplicación y relación de todos con las posibilidades de acción y participación de manera individual y colectiva.			

Realizar una sesión de actividad física funcional para el juego, como resistencia, velocidad, coordinación, posibilitando la apropiación de dichos ejercicios para la realización eficiente del juego y de las futuras sesiones

Aplicación del juego con y sin modificaciones.

Fase Final: Vuelta a la calma y estiramiento, retroalimentación hecha por los estudiantes, recordando las modificaciones hechas en la sesión, y la diferencia que existe con la base del primer tiempo del juego, la importancia de la sesión de clase y la educación física para su vida diaria.

Retroalimentación de los docentes por parte de la importancia de la educación física para la vida con una perspectiva disciplinar, pedagógica y humanística.

Observaciones Generales: Se realizó una actividad donde de manera rápida el maestro dio la explicación, aunque muchos estudiantes no entendieron cierta parte del ejercicio, así que se modificó prontamente para no entorpecer la clase y hacer que los estudiantes se dispersaran y se olvidaran de la actividad, atendiendo así de modo rápido y se mejoró la actividad en pro a la realización de la clase.

Se tomó en cuenta las correcciones para la realización de futuros ejercicios por parte del profesor encargado de la actividad.

Vemos una constante interacción de todos los estudiantes, han mejorado su comunicación y su diálogo de manera acertada, en el juego desarrollan y participan más eficazmente, la población de edad más pequeña tiene un porcentaje mayor en la participación.

Se evidenció la participación irregular de un estudiante, su papel en el juego lo hacía de forma intermitente, debido a esto se habló con él, intentando buscar una solución próxima, aclarando que se estaba divirtiendo, pero era un poco disperso.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA FICHA DE IMPLEMENTACIÓN DE PROYECTO			
CLASE :5	FECHA: 22 de marzo del 2021	GRUPO: Población informal	
EDAD PROMEDIO: 16	N° PARTICIPANTES: 17	UNIDAD: 4	
INSTITUCIÓN: Contexto informal		TIEMPO: 1 hora y 30 min	
DOCENTE: Karol Vanegas /Edward Neira		TUTOR: Juan Manuel Villanueva	
TEMA DE LA SESION: Coordinación			
HORA INICIO: 4:00 pm		HORA FINALIZACIÓN: 5:30 pm	
OBJETIVO PARA TRABAJAR: Mediante distintos ejercicios Perceptivomotrices guiado con las ejecuciones técnicas del juego, afianzar la coordinación y lateralidad.			
MATERIALES Y RECURSO: Balones, estacas, platillos, aros			
Fase inicial: Desinfección de los participantes por protocolo, calentamiento general y movilidad articular guiado por parte de los docentes y participación de los estudiantes. Explicación general a los temas a realizar en la sesión			
Fase Central: Se realizan distintos ejercicios de coordinación, como viso-manual- viso-pedica, dinámica general, lanzamiento y recepción, lateralidad, cambios de ejes, velocidad de reacción con descansos entre ejercicios de lapsos cortos de 3 minutos Aplicación de los ejercicios en juegos cooperativos y primer tiempo del juego praxiológico, y acercamiento al segundo tiempo del juego.			

Fase Final: Vuelta a la calma y estiramiento, retroalimentación hecha por los docentes, haciendo la reflexión de la sesión, retroalimentación y reflexión de los estudiantes y docentes acerca de la sesión realizada.

Observaciones Generales: al inicio de la clase se evidencia un trabajo en grupo en donde los más grandes ayudan a entender el juego a los pequeños, generando así un constante colaboración y comunicación entre todos, permitiendo que se sientan parte del juego, ese era uno de los objetivos, que todos pudiesen participar de la clase sin sentirse excluidos.

luego de esto se explicó el segundo tiempo de Three Ball ten y se da inicio, los estudiantes al principio no saben muy bien las reglas y mientras se adaptan al juego, se genera un ambiente de tensión más precisamente en uno de los equipos porque no se estaban comunicando, por este motivo el docente decide jugar en el equipo de ellos para calmar los ánimos y ayudarles, se les recuerda que es un juego para divertirse, que no peleen entre ellos, y con el paso del juego el equipo se calma y se puede dar el segundo tiempo de una manera más armónica.

Finalmente se realiza una retroalimentación, cada estudiante dice lo que aprendió y reflexiona sobre su actuar, se hace énfasis en la empatía y la tolerancia para poder desarrollar mejor las prácticas, y para que ellos aprendan a tener paciencia en el juego como en la vida.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA FICHA DE IMPLEMENTACIÓN DE PROYECTO		
CLASE :6	FECHA: 25 de marzo del 2021	GRUPO: Población informal
EDAD PROMEDIO:	N° PARTICIPANTES:	UNIDAD: 4
INSTITUCIÓN: Contexto informal		TIEMPO: 1 hora y 30 min
DOCENTE: Karol Vanegas /Edward Neira		TUTOR: Juan Manuel Villanueva
TEMA DE LA SESION: Comunicación asertiva		
HORA INICIO: 4:00 pm		HORA FINALIZACIÓN: 5:30 pm
OBJETIVO PARA TRABAJAR: Mediante el juego, desarrollar habilidades de relación social, se implementa el segundo tiempo del juego por medio de la interacción, toma de decisiones, se profundiza sobre el efecto de la comunicación en las relaciones sociales y cómo transforma de manera positiva.		
MATERIALES Y RECURSO: Balones, estacas, platillos, aros		
Fase inicial: Desinfección de los participantes por protocolo, calentamiento general y movilidad articular guiado por parte de los docentes y participación de los estudiantes.		
Fase Central: introducción al segundo tiempo del juego praxiológico, explicación a la duración, reglas, puntuaciones y uso de las técnicas, implementación en ejercicios de corta duración para la adaptación.		

Implementación de todo el segundo tiempo del juego praxiológico, con lapsos cortos de descanso.
Repetición del primer tiempo para obtener dinamismo y recordación de las características del segundo tiempo para posteriores sesiones.

Fase Final: Vuelta a la calma y estiramiento, retroalimentación hecha por los docentes, haciendo la reflexión de la sesión, comentarios de los estudiantes respecto a sus sensaciones y experiencias respecto a la implementación del segundo tiempo del juego praxiológico, puntos por mejorar a nivel individual y colectivo.

Observaciones Generales: Se comenzó de manera distinta la sesión de clase para aumentar el ritmo cardiaco y el factor de temperatura, así enseñar distintas formas de activación corporal para el ejercicio, con esto fomentar el adecuado proceso de calentamiento para reducir riesgo de lesiones.

En la actividad, se pudo observar que existe conocimiento acorde de su cuerpo y que los estudiantes tienen un comportamiento distinto en el momento en el cual se le priva de algún movimiento y uso de su cuerpo, ayudando así y complementándose con los otros para realizar una actividad en específica, todos los grupos y estudiantes atendieron al objetivo y tarea principal de la actividad.

Además de adquirir conocimientos respecto a la educación física y su importancia, también entendieron acerca de la comunicación asertiva y su importancia para la vida.

Se vio una gran apreciación del segundo tiempo de juego, se vieron cómodos, y adquirieron los cambios de manera positiva.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA FICHA DE IMPLEMENTACIÓN DE PROYECTO			
CLASE :7	FECHA: 27 de marzo del 2021	GRUPO: Población informal	
EDAD PROMEDIO: 16		N° PARTICIPANTES: 19	UNIDAD: 2
INSTITUCIÓN: Contexto informal		TIEMPO: 1 hora y 30 min	
DOCENTE: Karol Vanegas /Edward Neira		TUTOR: Juan Manuel Villanueva	
TEMA DE LA SESION: Cooperación y colaboración			
HORA INICIO: 4:00 pm		HORA FINALIZACIÓN: 5:30 pm	
OBJETIVO PARA TRABAJAR: Identificar los valores que están inmersos en la práctica y como estos son útiles para la vida en sociedad.			
MATERIALES Y RECURSO: Balones, estacas, platillos, aros			
Fase inicial: Desinfección de los participantes por protocolo, calentamiento general y movilidad articular guiado por parte de los docentes y participación de los estudiantes. Recopilación de lo anteriormente hecho en la sesión pasada.			
Fase Central: implementación del segundo tiempo del juego praxiológico, uso de modificaciones en las características de comunicación y cooperación, generando alternativas en la forma de comunicarse y adaptarse a las situaciones. Observar los valores que están inmersos en la sesión de clase, la forma de transmisión de los valores mediante las relaciones que se van desarrollando. Acercamiento al tercer tiempo del juego.			

Fase Final: Vuelta a la calma y estiramiento, comentarios de los estudiantes respecto a los ejercicios realizados en la sesión, reflexión acerca de los valores vistos en las actividades y proyección de dichos valores para el crecimiento personal.

Observaciones Generales: En el Ejercicio de lanzamiento de pelota se vio una mejora en la ejecución, recepción y coordinación de todos los estudiantes, los maestros daban indicaciones para mejorar las habilidades de los estudiantes y ellos lo acoplaron de la mejor manera.

Se vio reflejada varias personas que tenían un perfil competitivo ser más participativos y colaborativo en toda la sesión y en el juego.

En la realización del juego, los mismos participantes iban involucrando y reconociendo los valores que estaban inmersos en el juego.

Todos los estudiantes tenían una buena disposición y acogían a los compañeros más pequeños para que fueran parte del juego, haciendo que las dificultades en el lanzamiento o recepción no fuera un problema para la continuación del juego.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA FICHA DE IMPLEMENTACIÓN DE PROYECTO			
CLASE :8	FECHA: 29 de marzo del 2021	GRUPO: Población informal	
EDAD PROMEDIO: 16	N° PARTICIPANTES: 19	UNIDAD: 4	
INSTITUCIÓN: Contexto informal		TIEMPO: 1 hora y 30 min	
DOCENTE: Karol Vanegas /Edward Neira		TUTOR: Juan Manuel Villanueva	
TEMA DE LA SESION: Reconocimiento / empatía			
HORA INICIO: 4:00 pm		HORA FINALIZACIÓN: 5:30 pm	
OBJETIVO PARA TRABAJAR: Mediante distintos ejercicios llevados al juego, evidenciar la forma de solucionar los problemas en forma grupal e individual, reconociendo el valor de las acciones de todos los sujetos.			
MATERIALES Y RECURSO: Balones, estacas, platillos, aros			
Fase inicial: Desinfección de los participantes por protocolo, calentamiento general y movilidad articular guiado por parte de los docentes y participación de los estudiantes. Retroalimentación de las sesiones pasadas, contenidos, comentarios y sensaciones.			
Fase Central: introducción al Tercer tiempo del juego praxiológico, explicación a la duración, reglas, puntuaciones y uso de las técnicas, implementación en ejercicios de corta duración para la adaptación. Implementación de ejercicios de resolución de problemas, con características de comunicación y cooperación, percibiendo los valores que están inmersos en la sesión de clase.			

Aplicación del segundo y tercer tiempo del juego praxiológico con todas sus características.

Reconocer la importancia de las acciones propias, del otro y de las que son creadas colectivamente, mostrar el valor de la colaboración cooperativa para la solución de problemas.

Fase Final: Vuelta a la calma y estiramiento, retroalimentación hecha por los docentes, haciendo la reflexión de la sesión, comentarios de los estudiantes respecto a sus sensaciones y experiencias respecto a la implementación del segundo tiempo del juego praxiológico, puntos por mejorar a nivel individual y colectivo.

Observaciones Generales: En los ejercicios de adaptación, se mostraron diferentes ejercicios donde interviene la capacidad aeróbica y anaeróbica, así entendieron que existen diferentes formas de concebir la condición física que es propia del sujeto y como se ve influenciada en el juego.

Además, se vio el cuidado de sí y de la otra persona en la realización de toda la sesión de clase, viéndolo en el momento donde una alumna tuvo un golpe y todos estuvieron pendiente de su estado y condición para seguir en la sesión.

En el momento final de la sesión se vieron reflejadas las emociones y sensaciones que tienen los estudiantes en la clase, aceptando así su lado emocional y no reprimiéndolo como en otras situaciones, siendo más espontáneos y libres ante sus actitudes.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA FICHA DE IMPLEMENTACIÓN DE PROYECTO		
CLASE :9	FECHA: 05 de abril del 2021	GRUPO: Población informal
EDAD PROMEDIO: 16	N° PARTICIPANTES: 17	UNIDAD: 3
INSTITUCIÓN: Contexto informal		TIEMPO: 2 horas
DOCENTE: Karol Vanegas /Edward Neira		TUTOR: Juan Manuel Villanueva
TEMA DE LA SESION: Juego y evidencia		
HORA INICIO: 4:00 pm		HORA FINALIZACIÓN: 6:00 pm
OBJETIVO PARA TRABAJAR: Reflexionar respecto a todo lo aprendido en las sesiones anteriores y el progreso de cada participante mediante el juego y sus compañeros		
MATERIALES Y RECURSO: Balones, estacas, platillos, aros		
Fase inicial: Desinfección de los participantes por protocolo, calentamiento general y movilidad articular guiado por parte de los docentes y participación de los estudiantes. Recopilación de lo anteriormente hecho en la sesión pasada.		
Fase Central: Aplicación del primer, segundo y tercer tiempo del juego praxiológico, Realización de diferentes partidas con descansos entre partido de 3 a 5 min		
Fase Final: Retroalimentación de los docentes con el fin de comentar el progreso visto desde el inicio de las sesiones hasta la implementación de todo el juego praxiológico comentarios de los estudiantes		

respecto a sus sensaciones y experiencias respecto a la implementación de todo juego praxiológico, puntos por mejorar a nivel individual y colectivo.

Observaciones Generales: Se evidenció una discusión por parte de dos estudiantes, y dentro de la sesión de clase solucionaron sus diferencias atendiendo el llamado a la reconciliación por parte de todos los participantes.

Se realizó todo el juego tanto el primer, segundo y tercer tiempo, viendo un gran acogimiento de todo lo anteriormente visto y hecho, recordando todas las modificaciones hechas.

Hubo personas que no participaron por sensación de mareos y otro por no querer estar en la sesión, se vio una actitud positiva por parte de los estudiantes, con contrastes de competitividad y diversión de todos en general, no se vieron complicaciones dentro del juego, ni discusiones que afectaran la sesión.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA FICHA DE IMPLEMENTACIÓN DE PROYECTO			
CLASE: 10	FECHA: 08 de abril del 2021	GRUPO: Población informal	
EDAD PROMEDIO: 16	N° PARTICIPANTES: 21	UNIDAD:	
INSTITUCIÓN: Contexto informal		TIEMPO: 2 horas	
DOCENTE: Karol Vanegas /Edward Neira		TUTOR: Juan Manuel Villanueva	
TEMA DE LA SESION: Reflexión de la experiencia			
HORA INICIO: 4:00 pm		HORA FINALIZACIÓN: 6:00 Pm	
OBJETIVO PARA TRABAJAR: Brindar la palabra a los participantes, comentando su experiencia en la clase, generando procesos de reflexión respecto a todo el proceso individual y grupal de las sesiones.			
Fase Inicial: Desinfección de los participantes por protocolo, calentamiento general y movilidad articular guiado por parte de los docentes y participación de los estudiantes. Recopilación de lo anteriormente hecho todas las sesiones.			
Fase Central: Desarrollo de la encuesta final, comentarios al respecto y juegos alternativos de integración, cogidas, ponchados con bombas de agua, piso con jabón y agua.			
Fase Final: Comentarios finales por parte de los estudiantes, comentarios de los padres de familia, retroalimentación y reflexiones de los docentes, agradecimientos y felicitaciones al grupo.			
REFLEXIONES DEL DOCENTE: Se construyeron bases para continuar con las sesiones en un futuro, además se vio un progreso en el componente comunicativo de todos los estudiantes, existe			

realmente una interacción positiva por parte de todos. Además, se ve muy frecuentemente el uso de los valores como herramienta de la comunicación asertiva y la empatía, la inclusión social se evidencia en el momento el cual todos son partícipes de las mismas situaciones, todos son responsables de convivir y socializar.

REFLEXIONES DEL GRUPO: Fueron muy agradecidos por las sesiones realizadas en el tiempo de implementación, quedaron con la sensación de querer participar más en el proyecto, comentaron que las sesiones les ayudaron en el momento de sacarlos de la monotonía, de volver a tener interacción con las personas y además de esto, jugar de la manera más sana y natural posible, comentaron también que sintieron mejoría en su condición física, ya que debido al confinamiento sentían que sus capacidades físicas habían deteriorado gradualmente.

Agradecieron por todo lo aprendido en el transcurso de las sesiones y comentaron que querían seguir jugando TBT en un futuro.

OBSERVACIONES GENERALES: Se realizaron las actividades de finalización, con espacios para la espontaneidad por parte de los participantes, estuvieron muy activos ayudando a realizar las actividades de esparcimiento. Al final de la sesión se dieron los agradecimientos por parte de todos, tanto como para los maestros como para los padres de familia y participantes, detallando nuevamente momentos donde surgieron emociones y sensaciones positivas respecto al transcurso y realización de las clases, mostrando también una gran unión en todo el grupo, y un cambio en el valor de la comunicación y la afectividad entre todos.

Análisis De La Experiencia

Antes que nada, es importante mencionar que este apartado estará relacionado con la experiencia de los docentes adquirida en el desarrollo del PCP, por ello es pertinente mencionar desde un inicio la importancia de los estudiantes para realizar todo lo anteriormente planeado desde la teoría y la aplicación práctica. Partiendo de allí se interpretará a detalle lo acontecido al interior de las prácticas en la clase de EF y se llevará a cabo su análisis correspondiente con la construcción teórico-curricular.

Como primera medida y durante previas observaciones realizadas, se vio la importancia de realizar un proyecto que encamine sus lineamientos hacia el reforzamiento en valores, en donde por medio del juego se diera una inclusión social, es decir que lo que se aplicaba en las sesiones pudiese aplicarlo también en su vida cotidiana, ya que se evidenció que los procesos de comunicación, tolerancia, inclusión y convivencia eran algo de lo que carecía la población que se intervino.

Dicho esto, los docentes plantean una serie de sesiones de clase en donde lo más importante era participar, divertirse, proponer, socializar, comunicar, y reforzar valores por medio del juego, es importante mencionar que este juego es modificable según la población y que los que lo adaptan a sus comodidades son los mismos estudiantes; pero para ver que este PCP sea pertinente y posibilitara grandes procesos en cada estudiante se debía llevar a cabo un proceso de evidencia de cada una de las personas.

Aprendizajes como docente

Como se ha visto en todo el trayecto de este PCP por medio del modelo pedagógico social y el método de enseñanza de aprendizaje guiado, se cree firmemente en la importancia del aprendiz y la formación de su mundo cognitivo, desde una manera sociocultural y que así mismo intervenga todos estos procesos de comunicación e interacción; observando así una oportunidad de ser parte del proceso, de sentirse parte de la clase de una manera más íntegra, completa y armónica, teniendo la posibilidad de implementar todo lo que desde un inicio se pensó, todo en pro de la formación en el potencial humano.

Así mismo también quedó marcada la importancia de construirse en el momento de complementarse de manera teórica, para poder sustentar y entender las distintas dinámicas y componentes que conlleva la realización de todo un diseño curricular, una perspectiva educativa, unos diseños de implementación, y cómo trasladar todo esto a una sesión de clases, donde también el sujeto que está inmerso en la práctica lo entienda y lo viva desde sus experiencias.

Por ende, como docentes que se está a puertas de culminar el proceso universitario, queda como reflexión particular la importancia de generar por medio de las prácticas y las sesiones de clase procesos en donde se evidencie una inclusión social, las clases de EF deben ser adaptadas para generar la intervención de todos, sin importar la condición física o cognitiva. Desde el PCP se generó una clase que pocos tienen el privilegio de hacer, se contó con una población en donde los estudiantes tenían desde 4 años hasta 48 años, y esto permitió realizar un proceso bastante significativo, en el momento en que llegó un punto de

no ver diferencias tan marcadas desde el aspecto de la edad y del trato que tenían todos los participantes teniendo una brecha de edades muy marcadas; se recibieron retroalimentaciones de cada uno de ellos, en donde brindaban sus muestras de agradecimiento, y eso nos permitía entender que a través del juego que se había inventado por una necesidad, surgía un proceso en donde los valores, la empatía, la comunicación, la inclusión social eran posibles de trabajar; y a eso es a lo que se debe llevar la EF, es importante trabajar la parte motriz y cognitiva, pero más que eso se debe formar personas con valores que sean un bien para la sociedad.

Desde este PCP se halló una experiencia única, recolectando un aprendizaje significativo de cada una de las personas que fue participe en estas clases prácticas, enseñaron a tener tolerancia, a ser unos docentes comprensivos, a enseñar con pasión, con amor, entendimos y ratificamos que el ser docente es una profesión muy predilecta, con ello hay que seguir preparándose y seguir aprendiendo cada día para ser los profesores que siempre la gran mayoría o prácticamente todos han querido tener.

Incidencia en el contexto y en el sujeto

Como tal las incidencias que generó el PCP nombrado (Three Ball Ten) Juego Triádico Como Posibilitador de Inclusión Social, estuvieron encaminadas a brindar espacios en donde primaba la comunicación, la experiencia individual en donde cada uno participaba de manera espontánea sin miedo a equivocarse, ya que entendieron que los errores que podrían surgir también hacían parte fundamental de su proceso en el juego como en la vida y el juego evidenció que cada persona era tan única, donde podía aportar desde su experiencia tanto como de su inexperiencia, así, entre todos se posibilitaba una

formación tanto en lo cognitivo como en lo motriz, para llegar a ese ser integral, que es capaz de aprender y tomar todo lo necesario que le brindan los demás para su crecimiento personal.

Por otro lado cuando las clases dieron inicio, los estudiantes tenían imaginarios que la clase sería como las que reciben en sus colegios, en donde solo importa una nota y realizar técnicas deportivas, con el PCP como tal se rompió el esquema que tiene la EF, ya que mediante el juego, en la mayoría de sesiones a los estudiantes se le generaron problemas en donde como grupo debían solucionar, como la clase era de todos y para todos ellos proponían hacer ejercicios más sencillos, en la postura desde docentes se les preguntaba a los estudiantes el por qué, su respuesta era que no podían hacer un movimiento en este caso motriz que implicaba lo cognitivo, en donde intervenían las manos, los pies, un desplazamiento, un conteo y una pelota, se argumentaba desde el momento en que así como en el juego en la vida no se debía darse por vencido, hay que ser persistente para lograr lo que le parece muchas veces difícil, que lo intentaran las veces que fuesen necesario, que nada al principio es fácil, es así como con el paso de las sesiones y del desarrollo del juego todos lograron hacer el movimiento desde los niños de 4 años hasta los jóvenes y persona mayores, demostrándose a ellos mismo que esa coordinación que se necesitaba si era posible realizarla.

Desde el PCP también se evidenció que los estudiantes empezaron las sesiones siendo muy competitivos con el juego, solo querían ganar y no tenían en cuenta sus compañeros, como docentes, se explica la importancia de tener empatía, de incluir, de tolerar, y sobre todo de ayudar, era un juego, por lo tanto todos debían divertirse y participar, con el paso de los días se empieza a ver un cambio y los docentes mediante sus

observaciones y evaluaciones cualitativas, evidencian un crecimiento en el compañerismo, en la tolerancia, en el respeto hacia el otro, y los estudiantes iban entendiendo que más que hacer puntos, era divertirse y ser ellos mismos dentro del juego, es importante aclarar que en las primeras sesiones a los mayores de 10 años no les gustaba trabajar con los niños pequeños, pero al pasar las sesiones se dieron cuenta de que ellos irradiaban alegría, que motriz y cognitivamente eran muy hábiles, que solo les importaba divertirse y de esta forma comienza el grupo a tenerlos en cuenta. Se evidencia un crecimiento en sus procesos de comunicación y relación con los demás, como pieza fundamental del PCP.

Desde los valores, se evidenció un grupo al inicio bastante dividido, los hombres por un lado y las mujeres por otro, se pedían realizar grupos e inmediatamente el grupo se dividía por género y no estaba mal porque por lo general las personas se sienten más a gusto trabajando así, en las primeras intervenciones se les habló a los estudiantes acerca de la empatía, comentando que era tratar de comprender cómo la otra persona se sentía, cuando se le presentaba alguna situación, mostrando la importancia de ser respetuosos y tratar a todos como les gustaría que los trataran, ellos empezaron a comprender que cada persona que iba a la clase era valiosa, y se logró como docente, que esta división se fuese diluyendo, dentro del juego se empezó a evidenciar que todos querían trabajar con todos ya no importaba el género, importaba conocer a los demás y poderlos ayudar.

Por otro lado, se observa que, si se alcanzaron a generar procesos de inclusión social en la medida que todos los estudiantes fueron acogidos de la mejor manera entre ellos mismos, tanto los estudiantes con edades menores a siete años, como las personas mayores de cuarenta y las personas con limitaciones físicas. Además de esto también se notó la participación constante de la gran mayoría de padres de familia que desde un inicio

mostraron interés acerca de lo que el PCP se trataba, ellos también hicieron parte en la organización y disponibilidad de los estudiantes, que sin dejar a un lado sus obligaciones académicas y del hogar, dieron parte de su tiempo para poder asistir a los espacios creados por los docentes, y viendo los cambios y transformaciones tanto individuales como colectivos, los padres de familia fueron muy agradecidos y muchos estaban sorprendidos al ver como desde la EF se tocan temas como los valores, la importancia de la comunicación, el buen trato y la cooperación, esto como parte fundamental del proceso integral para así llevar a cabo procesos de inclusión, donde todos sean partícipes de una clase de EF diferente.

Desde los componentes principales en todo el PCP, la conducta del sujeto se hacía un punto de suma importancia, dado que esta conducta se podía modificar bajo el juego creado para así tener mejores procesos de inclusión social y una mejor participación cooperativa. De esta manera el grupo que tuvo se observó dentro del juego, pero también dentro del conjunto donde todos vivían, evidenciando que dentro del juego cuando llegaban los estudiantes solo saludaban a los docentes. Se quiso intervenir y enseñarles que el respeto hacia el otro también consistía en saludarlo en las clases, pero también en la vida cotidiana, de inmediato uno salía y se los encontraba en cualquier lugar, evidenciando que empezaron a tomar el hábito de saludar tanto al más pequeño como a la persona más grande, esto era gratificante, ver pequeños cambios en tan poco tiempo y con tan pocas sesiones, entendíamos lo que nos plantea Vygotsky y es que aprendemos primero con la sociedad con las otras personas para luego interiorizar nuestras propias experiencias.

Otro aspecto a tener en cuenta eran capacidades perceptivomotrices, vimos una mejoría en todos los estudiantes en el transcurso de las sesiones de clase y en la

implementación del juego, encontrando comentarios de estudiantes como que ahora si ya sabían lanzar o patear una pelota de la mejor manera, entendían la importancia de la coordinación en cualquier movimiento, encontraron en el juego sus virtudes y potencialidades, viendo quien era mejor en ser más hábil, más veloz, y lo más importante de eso, cómo hacía para que sus habilidades ayudaran a todo el grupo, de una forma armónica y completa.

No se puede decir que no se encontraron personas con dificultades, si se hiciera, se estaría mintiendo, pero se puede decir que si hubo una mejoría de cada uno en el trayecto de las implementaciones, el mismo grupo de estudiantes hizo que estas personas siguieran su proceso sin complicaciones y sin sensaciones de ser apartados por no tener el mismo ritmo que los demás, esto fue muy agradable presenciarlo, ya que ahí se ve directamente como desde la cooperación y la empatía se generan procesos de inclusión, sobresaliendo todos los valores recreados en las sesiones, los que conocieron en la familia, el hogar, la sociedad y en el juego, con todos estos componentes interactuando a la vez, se refleja una cohesión en todo el grupo, siendo ellos mismos protagonistas de su formación integral.

Otra conclusión a la que se quiere hacer alusión es a un caso en particular, es que se contó con la participación de una niña de 17 años que tenía una discapacidad en uno de sus miembros inferiores, pero ella era una de las personas que más motivaban en toda la clase, siempre tenía la mejor actitud, dejaba de realizar sus cosas por ayudar a los demás, era motriz y cognitivamente ágil; dentro del juego celebraba los puntos del otro equipo, les aplaudía y felicitaba en cada momento, ella enseñó a todos a ser mejores personas a todos, a reconocerse, a sentirse importantes, ella reflejaba todo lo que se quería con el PCP.

Para los estudiantes que hicieron parte de esta experiencia el juego fue una parte fundamental en la vida de ellos, ya que se atravesó por un momento de pandemia, de encierro, de clases virtuales y para ellos tener la oportunidad de salir a un campo abierto, a realizar clases de EF era realmente gratificante, ellos agradecían y contaban que estaban sufriendo de ansiedad y otros cuantos de depresión, decían que el ir a la clase tres veces a la semana los sacaba de su rutina, los hacía olvidarse de todo, les permitía compartir y socializar de nuevo, en pocas palabras los hacía sentir felices y se sentían con más energía. Para terminar algo que ha sido sorprendente es la gran asistencia de estudiantes que se tuvo, realizando 10 sesiones y de 20 participantes inscritos siempre contando con 17 o 16 de ellos, esto era realmente importante, se evidenciaba que les gustaban las clases, ya que no era obligatorio asistir.

Fueron diez sesiones llenas de reflexiones, agradables momentos, una creación de lazos con personas con un gran potencial como seres humanos, como comunidad y como buenos amigos, porque si, todas estas diez sesiones creamos amigos, de todas las edades, de todas las diversidades, que aumentan también la proyección propia como seres sociales, se llenaron de huellas, de conocimientos, de saberes y acciones y de manera recíproca a través del proceso, sin ellos este proyecto no hubiera salido adelante, cada una de las participaciones de ellos llenaron el doble este proceso de formación, todas las oportunidades de entrar en ese proceso enseñanza y aprendizaje.

Concluyendo así que TBT se convirtió en un juego que posibilita generar procesos de inclusión social, permite reforzar valores, conocer personas, enseña que más que ganar permite divertirse, ser libre, espontáneo, ayuda aprender de los demás, a tolerar a respetar, a trabajar en equipo y sobre todo que forma personas integrales.

Incidencias en el Diseño

Este PCP sienta las bases para futuras proyecciones respecto a la temática de la incidencia de la EF y el juego para el desarrollo del potencial humano, así mismo también tener la posibilidad de implementarlo en los demás contextos educativos para poder analizar de igual forma la implicación de todo nuestro PCP en el componente formativo del ser, de manera integral, creando espacios para la inclusión y darle un papel al juego como herramienta fundamental en el contexto educativo.

Recomendaciones

Desde comentarios propios habría sido mejor seguir con la continuación del PCP y con la población, ver que más surgía en ellos mediante nuestras implementaciones, si se generaron cosas positivas en ellos en diez sesiones, se podría tener un impacto mucho mayor con más sesiones de clases, y así mismo aprender mucho más con ellos, siendo los maestros también partícipes de este proceso de formación.

Sería muy beneficioso tanto para los futuros maestros como para la misma facultad de EF realizar prácticas en casos especiales como el que tuvo en su momento, hablando específicamente en el contexto de la pandemia y el confinamiento, ya que se percibe que estas prácticas son una oportunidad para explorar muchas más problemáticas que existen en la sociedad en donde la educación está ahí para poder identificarla y solucionarla de manera interdisciplinar, por supuesto cumpliendo todos estos protocolos de bioseguridad que aseguren el bienestar de todas las personas que se involucren y ayudando al cuidado constante que se debe tener para mejorar la situación que estamos actualmente afrontando.

Por otro lado, las personas que quieran poner en práctica este PCP se hace la recomendación que lo sigan enfocando hacia la inclusión social, en donde todos puedan hacer parte y no sentirse excluidos, que entiendan que el juego es de todos y para todos que se puede adaptar de diversas maneras según la población, todo por medio de la EF.

Anexos

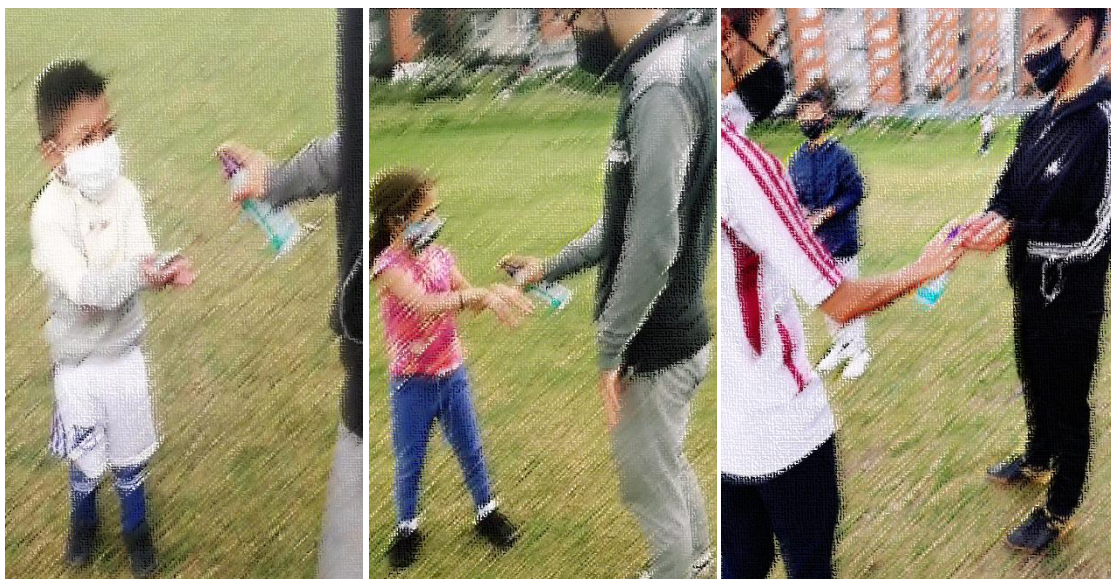


Ilustración 8. Evidencia de protocolos de Bioseguridad: A lo largo de todas las sesiones estas medidas fueron primordiales, por esta razón el uso del alcohol al inicio y final de cada una de las clases era fundamental, sin dejar de lado que el uso de tapabocas era obligatorio en todo momento.



Ilustración 9. Evidencias Fotográficas: Inicialmente se realiza un juego enfocado hacia la empatía, para generar una conciencia en los estudiantes, también se da un acercamiento al primer tiempo de Three Ball Ten, los niños hasta ahora empiezan a conocer el juego.



Ilustración 10. Evidencias Fotográficas 1: Se realiza una actividad de cooperación y trabajo en equipo, en donde unos se ayudan con otros para lograr el objetivo, una vez realizada la actividad el grupo realiza una celebración llamada bolos, en donde uno lanza una pelota imaginaria y los demás se lanzan al piso como si fuesen pinos.



Ilustración 11. Evidencia Fotográfica 2: En esta clase se estaba enseñando el tercer tiempo del juego, los estudiantes debían tener la pelota en la mano soltarla y sin dejarla caer al piso patearla, esto se le dificulto bastante a la mayoría del grupo, al final de la sesión los estudiantes proponen que se deje caer el balón al piso y ahí si patearlo, y como tal los docentes acceden.



Ilustración 12. Evidencias Fotográficas 3: Se realiza el juego completo es decir los tres tiempos, se observa como los estudiantes se reúnen por equipos, para crear su celebración y estrategia para el juego, y seguidamente se da inicio al juego en donde sale uno por equipo a disputar el balón.



Ilustración 13. Evidencias Fotográficas 4: Una clase que proponen los estudiantes para realizar, en donde se pone en práctica todo lo aprendido en las 9 sesiones anteriores, tanto la inclusión social, como los valores, y sus habilidades sociomotrices.



Ilustración 14. Evidencia Fotográfica Grupal: Finalmente este es el gran grupo que participo de nuestras clases, son personas realmente valiosas, cada uno con sus cualidades, nos enseñaron a nosotros los docentes a ser mejores, a dar lo mejor de nosotros, son unas personas increíbles que recordaremos siempre, gracias porque sin ustedes no habría sido posible este proyecto, los queremos.

Bibliografía

- Agudelo, N., & Eduardo, S. (24 de 11 de 2010). *Curriculo Inclusivo*. Obtenido de <http://oaji.net/articles/2017/5027-1497144823.pdf>
- Burgues, P. L. (2011). *Dominios de acción motriz y afectividad*. Obtenido de Memoria Académica:
http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.1413/ev.1413.pdf
- Calzada, A. (1996). *Educación Física: 1° y 2° Enseñanza Secundaria Obligatoria*. Madrid : Gymnos Editoria.
- Camps, V. (2000). *Los valores de la educación*. Obtenido de <https://bionotas.files.wordpress.com/2011/08/camps-victoria.pdf>
- Castañer, M., & Camerino, O. (1996). *Los contenidos de la Educacion fisica de Base*. Barcelona: Inde.
- Contreras, R., & Eguia, L. (2016). *Gamificacion en Aulas universitarias* . Barcelona : Bellaterra.
- Correa Montoya, L. y. (2016). *Discapacidad e inclusión social en Colombia*. Bogotá: Fundación Saldarriaga Concha.
- Física, F. I. (2000). *FIEP*. Obtenido de file:///archivos/manifiesto_mundial.pdf
- Gimeno, S. (1994). *El curriculum: Una reflexion sobre la practica*. Madrid: Morata.
- Goffman, E. (1955). 1955. On Face-Work: An Analysis of Ritual Elements in Social, 213.
- Huizinga, J. (1972). *Homoludens*. Madrid: alianza Editorial.

Informe Nacional de Desarrollo Humano . (2016). Obtenido de

<http://desarrollohumano.org.gt/desarrollo-humano/concepto/>

Kemmis, S. (1993). *El Curriculum: Mas alla de una teoria de reproducción*. Madrid:

Morata.

Láscaris, C. (1955). Un concepto de Educación. *Revista española de Pedagogia*, 125.

Morín, E. (1996). *Sociologia* . Madrid: Tecnos.

Morin, E. (1999). *Complejidad y sujeto humano*. Obtenido de

<file:///C:/Users/KATHE/Downloads/edgar-morin-complejidad-y-sujeto-humano--0.pdf>

Nacional, M. d. (1994). En *Constitución política de Colombia*. Bogota D.C.

Nacional, M. d. (25 de 06 de 2019). *Ministerio de Educacion Nacional*. Obtenido de

[https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-](https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-79413.html#:~:text=Curr%C3%ADculo%20es%20el%20conjunto%20de,las%20po)

[79413.html#:~:text=Curr%C3%ADculo%20es%20el%20conjunto%20de,las%20po](https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-79413.html#:~:text=Curr%C3%ADculo%20es%20el%20conjunto%20de,las%20po)
[l%C3%ADticas%20y%20llevar%20a](https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-79413.html#:~:text=Curr%C3%ADculo%20es%20el%20conjunto%20de,las%20po)

Nacional, U. P. (2001). *Licenciatura En Educación Física*. Obtenido de Universidad

Pedagógica Nacional:

<http://edufisica.pedagogica.edu.co/vercontenido.php?idp=512&idh=514#:~:text=El>

[%20Proyecto%20Curricular%20de%20Licenciatura,a%20la%20formaci%C3%B3n](http://edufisica.pedagogica.edu.co/vercontenido.php?idp=512&idh=514#:~:text=El)
[%20de%20sus](http://edufisica.pedagogica.edu.co/vercontenido.php?idp=512&idh=514#:~:text=El)

Ochoa, R. F. (1994). Pedagogia del Conocimiento . En R. F. Ochoa, *Modelos Pedagogicos y Enseñanzas de la Ciencia* (págs. 187-190). McGraw Hill Interamericana.

- Parlebas, P. (1986). *Praxiología Motriz*. Barcelona: paidotribo.
- Parlebas, P. (2001). *Juego, deporte y sociedad. Lexico de la Praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Parra, J. (2003). *Artifícios de la mente perspectiva en educación y cognición* . Bogota : circulo de lectura alternativa.
- Ponty, M. (1996). *Fenomenología de la percepción* . Barcelona: Altaya.
- Riba, F. (1967). El juego Y los juguetes. *Revista de educación*, 109-113.
- Ripoll, O. (2016). 'Taller de creacio de JOCS' Una asignatura gamificada. En R. Contreras, & J. L. Eguía, *Gamificación de las aulas universitarias* (págs. 25-37). Barcelona: Bellaterra.
- Romero, a., & Espino, c. (2013). *Concepciones De Pedagogía En Los Programas Analíticos Del Ambiente Pedagogico de La universidad Pedagogica Nacional*.
Obtenido de Repositorio Pedagogica:
<http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/2541/TE-15717.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Soler, E. (2006). *Constructivismo, innovación y enseñanza efectiva*. Caracas : Equinoccio .
- Tenbrick, T. (1981). *Evaluación: Guia para profesores* . Madrid : Nercea.
- Tylor, E. (1987). *Cultura primitiva*. Londres : Ayuso Editorial.
- Velez, C. a. (2005). *La Inteligencia Lúdica. Juego Y Neuropedagogía En Tiempos De Transformación*. Bogotá: Cooperativa editorial Magisterio.

Vygostky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Buenos Aires: Grijalbo.

Zegarra, C., & Garcia, j. (2007). *Pensamiento y lenguaje: Piaget y Vigotsky*. Barcelona: Paditribo.