



PARED

Fortalecimiento de la convivencia escolar en la Institución Educativa Gustavo Restrepo a partir de una estrategia educativa en recreación basada en el juego de pared.

Yeferson Barragán Calderón

Jonatan David Burbano Delgado

John Editson Montealegre Builes

Tutor

Eduar Andrés Barrera Mateus

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA

LICENCIATURA EN RECREACIÓN

BOGOTÁ, D.C

AGRADECIMIENTOS

Agradecimiento: Yeferson Barragán Calderón.

Una mirada al horizonte con la posibilidad de cambiar el mundo con nuevas miradas, ver una sociedad con la alegría y el amor por servir, esto hace que la labor docente tenga un propósito de transformación, Agradezco a Dios por darme la oportunidad de emprender nuevos proyecto en cumplir sueños y metas, a mi familia por ser un eje fundamental y apoyo en toda mi formación, a mis compañeros de investigación John Montealegre y Jonatán Burbano, que siempre estuvieron con la frente en alto y con la ilusión de generar un impacto con este proyecto, al profe tutor, Andrés barrera que nos brindó un gran acompañamiento en todo este proceso, al colegio Gustavo Restrepo que nos permitió formalizar toda esta idea, a mis compañeros de batalla y todos los profesores que aportaron con sus palabras en todo el bagaje académico. Solo queda por decir que me siento orgulloso de a ver elegido la licenciatura en recreación en mi proyecto de vida. Siempre la mirada en lo alto.

Agradecimiento: John Editson Montealegre Builes

Al Colegio Gustavo Restrepo. Por abrirnos sus puertas, por acogernos y por el reconocimiento de nuestra labor.

A nuestro tutor Andrés Barrera. Por la paciencia, por su vocación como docente y por todo el apoyo brindado.

A mis compañeros. Porque gracias a ellos esto no hubiera sido posible y que a pesar de las dificultades logramos combatir las adversidades. A Burbano por ser el distractor del grupo y al paisita por siempre levantarnos cuando más caídos estábamos.

A mi familia. Por el apoyo de mi mamita hermosa sus palabras “para conseguir algo en esta vida hay es que trabajar duro” y mi hermanita linda por llegar cansada de estudiar y revisar mis escritos; ellas las personas más importantes de mi vida.

Al profe Andrés Díaz. Que a pesar de la distancia siempre recuerdo las clases de hermenéutica del juego, pues estas me dejaron una huella de por vida, “el oasis de la felicidad”.

Agradecimientos: Jonatán David Burbano Delgado.

Principalmente quiero agradecer a Dios el apoyo que me ha dado incondicionalmente a lo largo de mi carrera, sin el nada de esto hubiese sido posible.

A mi madre Jeinn Delgado quiero agradecerle la paciencia que me ha tenido y sus palabras de apoyo que me motivan siempre a mejorar como persona. A mi padre Ivan Prieto por ser siempre el ejemplo de honestidad, responsabilidad y disciplina en mi vida. A mi abuela Ana Bermudez quiero agradecerle por los valores que me inculcado como la tolerancia y el respeto y ante todo que ame siempre a Dios. Agradecerle a toda mi familia por impulsarme siempre ha salir adelante.

A mi novia quiero agradecerle el tiempo que estuvo con migo sin importar el cansancio y los momentos difíciles en esta etapa de mi carrera, colaborándome con la revisión y estructura de este proyecto. Agradecerles a Yeferson Barragan y a John Montealgre por siempre motivarme a sacar este proyecto adelante, sin ellos este camino hubiese sido totalmente diferente. A mi tutor Andres Barrera por su tiempo invertido en este proyecto y el esfuerzo tan grande que realizo por alcanzar esta meta.

Quiero agradecer a los primeros integrantes del club de Pared del colegio Gustavo Restrepo por permitirme hacer parte de sus vidas, por demostrarme que tengo una nueva familia, por su entusiasmo y dedicación, por demostrarme cada día que valió la pena cada minuto invertido de mi tiempo en este juego. A la profesora Olga Lucia Chara por darle un curso totalmente diferente a mi vida, direccionándome en el camino de la recreación a ella le agradezco su confianza en mí.

RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE

1. Información General	
Tipo de documento	Trabajo de grado
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
Titulo del documento	PARED- Fortalecimiento de la convivencia escolar en la Institución Educativa Gustavo Restrepo a partir de una estrategia educativa en recreación basada en el juego de pared.
Autor(es)	Barragán Calderón, Yeferson; Burbano Delgado, Jonatan David; Montealegre Builes, John Editson.
Director	Barrera Mateus, Eduard Andres.
Publicación	Bogotá Universidad Pedagógica Nacional. 2017. 128 p.
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional U.P.N
Palabras Claves	RECREACIÓN; CONVIVENCIA; CONVIVENCIA ESCOLAR; INCLUSIÓN EDUCATIVA; ESTRATEGIA EDUCATIVA; JUEGO.

2. Descripción
Trabajo de grado que propone el fortalecimiento de la convivencia escolar, reconociendo que esta es una problemática consecuente dentro de la comunidad educativa de los colegios distritales de Bogotá; razón por la cual se trabajó en una estrategia educativa en recreación, que contrarresta los efectos convivenciales antes mencionados y así mismo ayudo a fortalecer las relaciones interinstitucionales por medio de la generación de espacios de juego y la participación en estos. El Colegio Gustavo Restrepo Sede A, fue la institución donde se desarrolló el trabajo de investigación relacionado; este se encuentra ubicado en la localidad Rafael Uribe Uribe. Como resultado de la adopción de esta estrategia durante la investigación, el juego de Pared permitió con la creación de espacios de recreación, no solo promover la participación, sino fortalecer la convivencia y generar lazos importantes entre los participantes, los cuales ayudaron a la formación del tejido social dentro de la comunidad educativa.

3. Fuentes
Abdallah, S, Acosta, A, Orti, M y Sempere, J. (2010). <i>Enfoques sobre bienestar y buen</i>

vivir. Centro de investigaciones para la paz. Madrid: Fuhem.

Acosta, B. (2002). *La recreación: una estrategia para el aprendizaje*. Armenia, Colombia: Kinesis.

Bustamante, J. (2012). *Alarma en colegios de Bogotá: la situación es preocupante dice el DANE*. Recuperado de:

https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/educacion/cp_ConvivenciaEscolar_2011.pdf.

Carreño, J, Díaz, A, Rodríguez, A. (2016). *Recreación enseñanza y escuela*. Armenia, Colombia: Kinesis.

Díaz, F y Hernández, G. (1999). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México: MCGRALL- HILL. Recuperado de:

http://148.208.122.79/mcpd/descargas/Materiales_de_apoyo_3/Diaz%20Barriga%20estrategias%20docentes.pdf

Documento maestro de la licenciatura en Recreación y turismo. (2013). Documento elaborado por el equipo de profesores de la Licenciatura en Recreación para efectos de la Renovación de registro calificado. Universidad Pedagógica Nacional. Documento de circulación interna.

Fink, E. (1966). *Oasis de felicidad. Pensamientos para una ontología del juego*. México: Centro de Estudios Filosóficos UNAM.

Jara, O. (2010). *Guía para la sistematización de experiencias*. Recuperado de:

http://centroderecursos.alboan.org/ebooks/0000/0788/6_JAR_ORI.pdf

Maturana, H. (2002). *Transformación en la convivencia*. Santiago de Chile: Dolmen ediciones.

Mockus, A (2002). *La educación para Aprender a vivir juntos: Convivencia como armonización de ley, moral y cultural*. Unesco, 19-37.

4. Contenidos

La presente investigación se abordó desde un diagnóstico que permitió visibilizar las distintas problemáticas presentadas en el Colegio Gustavo Restrepo y que conllevan a la falta de convivencia escolar.

Para después sistematizar la experiencia de la estrategia educativa en recreación basada en el juego de pared, permitiendo unos resultados significativos que desde la práctica se logra una interpretación de las categorías de análisis de acuerdo a las vivencias de cada uno de los participantes del proceso.

5. Metodología

Para el proceso investigativo es esencial abordar un tipo de metodología en investigación cualitativa enmarcado en un paradigma no positivista, puesto que permite un análisis profundo de las manifestaciones humanas en pro de un contexto determinado; propuesta que se visibiliza desde la propia experiencia adentrándose y relacionándose directamente con el entorno, llevando un proceso que permita entender de manera más clara la experiencia y compartir directamente con la población a trabajar para así a medida que se desarrolle la investigación se pueda mejorar las dificultades o falencias que afecten.

El presente trabajo investigativo se enfoca en el método de sistematización de experiencias; concede un análisis de acciones reflexivas donde orienta a las ilustraciones del proceso investigativo dando paso a un resultado latente y argumentativo de la experiencia realizada

Se propuso el uso de matrices de análisis con el fin de contemplar la fase interpretativa del proceso.

6. Conclusiones

El desarrollo de la sistematización de experiencias la estrategia educativa en recreación basada en el juego de pared brinda un acercamiento entre los participantes, promoviendo la inclusión y la participación, lo cual permite evidenciar que la recreación es un eje fundamental para trabajar en la escuela ya que brinda espacios para el mejoramiento de la calidad de vida y así mismo fortalece la convivencia dentro de la misma.

Para que una estrategia educativa en recreación dentro del ámbito escolar de alcance a las metas planteadas, propuestas por el investigador y transformador, es necesario seguir los pasos específicos dentro de la estructura que se propone, ya que este seguimiento permite un panorama más completo del proceso que lleva la comunidad a la cual se dirige.

El juego de pared más allá de ser el eje para el desarrollo de este trabajo, en el ámbito educativo, se convirtió en un escenario que superó las expectativas, formándose como un juego que se practica en horas extraescolares, por lo que se puede evidenciar, que dejó huella en la comunidad educativa que hizo parte de este proceso. A partir de esto, como reto y basados en los resultados, el juego de pared se puede convertir en una práctica masiva, por lo que se pretende generar más espacios para que sea reconocido en los colegios de Bogotá, universidades y así mismo llevarlo a otros lugares no solo a nivel nacional que promuevan la práctica de este.

Elaborado por:	Yeferson Barragán Calderón, Jonatan David Burbano Delgado y John Editson Montealegre Builes.
Revisado por:	Eduard Andres Barrera Mateus.

Fecha de elaboración del Resumen:	30	05	2017
--	----	----	------

TABLA DE CONTENIDO

Introducción.....	10
Capítulo 1.....	12
1. Planteamiento del problema.....	8
1.1.Problemática.....	8
1.2.Problema.....	8
1.3.Pregunta problema.....	10
2. Justificación.....	11
2.1.¿Por qué una investigación desde la recreación en el ámbito educativo?.....	11
3. Objetivos.....	14
3.1. Objetivo general.....	14
3.2. Objetivos específicos.....	14
4. Antecedentes.....	15
Capítulo 2.....	17
5. Marco referencial.....	21
5.1.Aproximación al concepto de recreación.....	21
5.2.Aproximación al concepto de convivencia.....	23
5.2.1. Convivencia escolar.....	25
5.2.2. Inclusión educativa.....	26
5.3..Estrategia educativa.....	27
5.4.Aproximación al concepto de juego.....	29
Capítulo 3.....	31
6. Metodología.....	31
6.1.Apoyos para la construcción de la experiencia que permitió la mirada investigativa.....	32
6.2.El porqué de esta sistematización.....	36
6.3.Experiencias a sistematizar.....	36
6.4.Aspectos relevantes a sistematizar.....	36
6.5.Procedimiento.....	37
6.6.Descripción de la experiencia.....	38
6.7.Descripción de la matriz.....	45

Capítulo 4.....	50
7. Resultados.....	50
7.1.Interpretación de la estrategia educativa en recreación basada en el juego de Pared a partir de la experiencia educativa.....	50
7.2.Recreación.....	50
7.3.Convivencia.....	51
7.3.1. Convivencia escolar.....	52
7.3.2. Inclusión educativa.....	53
7.4.Estrategia educativa.....	54
7.5.Juego.....	60
7.6.Reflexiones de la estrategia educativa en recreación.....	61
Capítulo 5.....	62
8. Conclusiones.....	62
9. Referencias bibliográficas.....	65
Apéndices.....	68
Apéndice 1: Descripción general del juego de pared.....	68
CD	
Anexos.....	71
Anexo 1: Transcripción de videos y entrevistas.....	71
Anexo 2: Diarios de campo.....	81
Anexo 3: Matrices de análisis.....	103
Anexo 4: Fotos.....	125

PARED

Fortalecimiento de la convivencia escolar en la Institución Educativa Gustavo Restrepo a partir de una estrategia educativa en recreación basada en el juego de pared.

INTRODUCCIÓN

Los colegios distritales de Bogotá, están enfrentándose a una variedad de problemáticas relacionadas con temas como el vandalismo, drogadicción, violencia, inseguridad, discriminación, convivencia escolar, falta de identidad y pertenencia institucional, entre otros. Para este caso específico, el presente trabajo está enfocado en la falta de convivencia escolar, ya que esta desencadena problemáticas más graves, debido a la relación existente entre los diferentes miembros de la comunidad educativa. A raíz de esto, se han realizado diferentes estudios relacionados, dentro de los cuales se encuentra que la localidad Rafael Uribe Uribe es la segunda localidad con más índices de falta de convivencia (29, 7%); dato relevante, ya que se verá, el Colegio Gustavo Restrepo, en el cual se desarrolla toda la investigación, se encuentra localizado allí.

Es importante aportar al mejoramiento o quizás una completa solución al problema mencionado dentro del colegio, ya que a través de este, se ha generado un deterioro constante de las relaciones y espacios dentro de la institución, además no aporta a la generación de ambientes de respeto dentro del mismo, haciendo cada vez menos agradable el ambiente escolar y perjudicando a la formación integral de los estudiantes y la comunidad en general, la cual se evidencia en su comportamiento ante toda la sociedad.

A partir de este reconocimiento y partiendo de las estadísticas, las cuales demuestran que realmente la falta de convivencia es reconocida actualmente como una problemática en la que es necesario trabajar, se crea una estrategia educativa en recreación basada en el Juego de Pared, el cual de manera directa trabaja en fortalecer el desarrollo de la comunidad, a partir de la generación de espacios de convivencia, los cuales fortalecen las relaciones interinstitucionales y aportan al crecimiento y participación de toda la comunidad educativa.

De esta manera, para el desarrollo del trabajo de investigación, se toma la sistematización de experiencias como método apropiado, ya que por medio de este será posible el análisis de acciones reflexivas y la recopilación de evidencias frente a los sucesos que afectan el curso de los objetivos, ya sea de manera positiva o negativa, permitiendo una aproximación de la experiencia misma para así sistematizar y dar un orden a la investigación, donde los resultados obtenidos se verifican y analizan los procesos llevados a cabo, dando la facilidad de entender los puntos más frágiles y fuertes, para así tomar decisiones frente a qué aspectos serán necesarios mejorar y que otros pueden mantener su perfil, permitiendo fortalecer la convivencia dentro de la institución.

Para abordar los puntos de la investigación, la estructura que se verá a continuación, cuenta con cinco capítulos distribuidos de la siguiente manera: Capítulo uno: En el cual se abordara el planteamiento del problema, la problemática, la pregunta problema, justificación, objetivos y antecedentes como base para el desarrollo de los posteriores capítulos. Capítulo dos: Dentro del cual se encuentra el Marco referencial. Capítulo tres: En el cual se trabaja la Metodología. Capítulo cuatro: Se muestran los resultados con su respectivo análisis fundamentado en la teoría y metodología tratada y Capítulo cinco: Conclusiones como parte final del trabajo de investigación.

CAPITULO UNO

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.Problemática.

Según un estudio realizado por el DANE (2012) llamado alarma en colegios de Bogotá: la situación es preocupante, existen varias problemáticas en los colegios distritales de Bogotá relacionados con vandalismo, drogadicción, violencia, inseguridad a los alrededores, discriminación, convivencia escolar, falta de identidad y pertenencia institucional entre otros. En esta investigación se quiere resaltar la falta de convivencia escolar puesto que esta conlleva a problemáticas más graves como lo afirma Bustamante (2012) “Durante los últimos años se ha evidenciado una preocupación sobre distintas manifestaciones en las relaciones de los miembros de las instituciones educativas. Dichas interacciones se han visto afectadas ante las diferentes problemáticas que se dan en la sociedad” (p.2), hay que tener en cuenta que comportamientos manifestados en el colegio por parte de los estudiantes es el reflejo del contexto al que pertenece, debido a eso en algunos casos se alteran relaciones entre la comunidad educativa cuando las conductas son negativas.

La mayoría de instituciones educativas distritales en su PEI ¹ se enfocan hacia la convivencia escolar y formación integral, pero es algo muy complejo debido a que se siguen presentando actos en contra de esta y han faltado planes, proyectos y estrategias que fortalezcan el mejoramiento de la problemática.

1.2. Problema.

El director del DANE Jorge Bustamante en el estudio realizado en el año 2012 llamado “Alarma en colegios de Bogotá: la situación es preocupante” dice que la localidad Rafael Uribe Uribe es la segunda localidad con más índices de falta de convivencia con un 29,7%, es importante mencionar esto debido a que allí se encuentra el Colegio Gustavo Restrepo

¹ PEI : proyecto educativo institucional, según el MEN “ Es la carta de navegación de las escuelas y colegios, en donde se especifican entre otros aspectos los principios y fines del establecimiento, los recursos docentes y didácticos disponibles y necesarios, la estrategia pedagógica, el reglamento para docentes y estudiantes y el sistema de gestión”.

sede A. Lugar donde se quiere ejecutar el proyecto de investigación y ver como una estrategia educativa en recreación basada en el juego de pared² puede contrarrestar esta problemática de las instituciones educativas del Distrito Capital.

Según el diagnóstico realizado para la investigación en el Colegio Gustavo Restrepo sede A, observaciones plasmadas en los diarios de campo, cinco entrevistas a estudiantes y a dos profesores, se evidencia que hay una serie de problemáticas relacionadas con dificultades en la convivencia escolar.

Cuando centramos la mirada en esta institución se puede tener un panorama del problema como lo es la carencia de convivencia escolar, que no solo afecta a estudiantes, sino a toda la comunidad educativa en general.

La comunidad docente menciona hechos que han venido afectando a la institución como lo afirma una de las profesoras de educación Física Olga Chara “intolerancia entre compañeros, micro grupos organizados que controlan el expendio de alucinógenos, el maltrato e irrespeto hacia la comunidad docente, peleas internas y externas en la institución Gustavina”³.

Recurriendo a otra mirada del problema, los administrativos perciben como una cuestión principal que desarticula aún más la institución es el deterioro de las instalaciones, evasiones de horarios de clase, los robos que se generan a estudiantes, materiales de aprendizaje y docentes.

Pasando a otra panorámica de lo que percibe la comunidad estudiantil, basados en las entrevistas realizadas,, se reitera que muchos de los problemas que se mencionan por docentes y administrativos, determinan un problema convivencial, debido a que no soportan el vivir con el otro, no respetan sus ideologías, culturas y se les dificulta un trabajo cooperativo, que cada día toma fuerza y que afecta de sobre manera la pertenencia institucional Gustavina.

² Juego tradicional del colegio Gustavo Restrepo recreado para el proyecto de investigación. Si quiere saber más acerca de este, diríjase a la apéndice uno.

³ Gustavina se refiere al gentilicio de las personas que hacen parte de la Institución Educativa Colegio Gustavo Restrepo.

Ahora bien, determinado grupo de la comunidad estudiantil hace referencia a ciertas problemáticas que no se han mencionado y que posiblemente para ellos pueda ser un factor que deteriore la convivencia escolar; como lo menciona el estudiante Diego Báez del grado 1003 quien dice: “hay una mala administración, hacen falta varios profesores, además de eso se han venido perdiendo algunos espacios y ya no se utilizan como antes, como el salón de danzas, el salón de artes, el salón de química hace seis meses que no lo abren porque no hay quien lo maneje” (tomado del diario de campo del 24 de Agosto del 2016), esto también es expresado por otros estudiantes que manifiestan como ven el colegio.

1.3.Pregunta problema.

¿Cómo una estrategia educativa en recreación, basada en el juego de pared, permite el fortalecimiento de la convivencia escolar en el colegio Gustavo Restrepo sede A en los grados de sexto a once?

2. JUSTIFICACIÓN

2.1.¿Por qué una investigación desde la recreación en el ámbito educativo?

El ser humano está en la capacidad de adaptarse en distintos contextos sociales en su proceso de vida, que posibilita generar información en su evolución y adaptación en un entorno determinado, uno de los principales fundamentos en donde el individuo desenvuelve diferentes habilidades físicas e intelectuales en las cuales le sirve para buscar una estabilidad de vida adecuada es la escuela, como lo menciona Saénz (2012) citando a Ferrer (1906), “Excitará, desarrollará y dirigirá las aptitudes propias de cada alumno, a fin de que con la totalidad del propio valer individual no sólo sea un miembro útil a la sociedad, sino que, como consecuencia, eleve proporcionalmente el valor de la colectividad”.(p.10). Donde cumple una función importante en su formación integral y participativa construyendo una mirada de orientación en distintos campos en que crece la sociedad.

Hoy en día la escuela es el lugar donde las personas que hacen parte de ella, pasan la mayoría del tiempo, estos desean suplir necesidades para la acción formativa que aportan como instrumento de transformación con propósitos, consiguiendo resultados elocuentes que brinde un ambiente de armonía, generando un bienestar representativo fomentando un trabajo individual y colectivo con el fin de orientar reflexiones que produzcan experiencias significativas en la comunidad educativa.

La convivencia hace parte de la formación integral de las personas en el caso de las instituciones educativas se entiende que es el eje que maneja acciones de comportamientos que expresa cada miembro de la comunidad educativa, promoviendo ambientes de armonía para el buen vivir en la institución, por ende es necesario orientar acciones donde la convivencia sea importante al momento de ofrecer espacios de relaciones sociales.

Es indispensable mencionar el contexto en el que se va desenvolver el investigador debido a que desde allí se puede analizar y profundizar la investigación.

El colegio Gustavo Restrepo IED cuenta con cuatro sedes ubicadas en: la localidad 18-Rafael Uribe Uribe y una sede en la localidad 15 Antonio Nariño. La investigación realizada fue en la sede A ubicada en la Calle 28 sur #14-51, en el barrio Gustavo Restrepo.

Terreno plano y urbano, con algunos parques y zonas verdes, principalmente del Parque de San Carlos y el canal la Albina.

El nombre de este barrio le perteneció a la finca de propiedad de Gustavo Restrepo (1870-1940). A su muerte, el barrio inicialmente se iba llamar San Carlos (denominación a la que se trasladó al barrio homónimo en la localidad de Tunjuelito, más hacia el sur). Posteriormente se construiría el Hospital de Fundación Hospital San Carlos. Más tarde empezaría a construirse el colegio que llevaría el barrio. En 1978, se integró a la localidad de Rafael Uribe Uribe. (Mena, U. 2008, p.18).

El colegio es una entidad de carácter oficial (mixto) dependiente de la secretaria de educación distrital que atiende una población estudiantil a quienes ofrecen un currículo para la excelencia académica y la formación integral.

La institución cuenta con espacios amplios para el proceso de formación de los estudiantes, con salones adecuados, oficinas administrativas, biblioteca central, ludoteca, salas de sistemas, cuenta con una cancha de futbol, tres de microfútbol que a su vez se utiliza para la práctica del voleibol y baloncesto, un coliseo considerable para las actividades del colegio, tiene varias zonas verdes para el cultivo de proyectos ambientales del colegio, contando con un enorme patio de encuentro para cualquier eventualidad

Para la investigación es importante buscar una estrategia para el fortalecimiento de la convivencia en el colegio Gustavo Restrepo con el fin de promover un lugar donde la comunidad educativa tenga momentos de participación, debido a que dentro de la misión de la institución (2016) se menciona la importancia de esta:

Busca la aprehensión del conocimiento, la vivencia en valores, el desarrollo biofísico, la construcción de un proyecto de vida y el logro de competencias básicas, ciudadanas y laborales que permitan mejorar la calidad de vida, el desempeño de auténticos ciudadanos productivos, trascendentes dentro de una convivencia armónica que apoye el proyecto de nación Colombiana.(p. 22)

Una estrategia educativa en recreación basada en el juego de pared donde la idea es que los estudiantes tengan un acercamiento hacia la sana convivencia y que se pueden encontrar momentos en que cada persona pueda ser partícipe de la estrategia, esta se fundamenta en concordancia con los horizontes del colegio debido a que estos también van encaminados

hacia una trabajo colectivo, un tejido social, el buen vivir, la sana convivencia, la recreación, entre otros como se menciona dentro de los objetivos institucionales en el manual de convivencia (2016):

Posibilitar la formación de ciudadanos seguros de sí mismos, responsables de sus actos, respetuosos de la diversidad y competentes en la construcción de su proyecto de vida que les permita una adecuada inserción al medio social.

Brindar espacios, estrategias y oportunidades a la Comunidad Educativa que conlleve al mejoramiento de la calidad de vida a través del ejercicio de la sana convivencia, el desarrollo del espíritu investigativo y la actitud comprometida en cada uno de los procesos institucionales. (p,22)

A la hora del recreo se centran en distintas actividades de esparcimientos pero sin un claro objetivo, la investigación se hará en tomar esos espacios donde el estudiante sale de la parte académica y busca momentos de descanso de su labor educativa, realizando distintas acciones como lo son jugar futbol, baloncesto voleibol, dialogar y entre otras.

Teniendo en cuenta los valores institucionales se constata que la convivencia es primordial tal y como lo mencionan dentro del manual de convivencia (2016):

El proceso de la formación personal y convivencial en la institución se fundamenta en el desarrollo y vivencia en valores para que los integrantes de la comunidad educativa lleven una vida grata, en armonía con los demás y el ambiente. Este proceso de formación se orienta desde: la autoestima, autonomía, solidaridad y respeto a la diferencia. (p, 23)

Una estrategia para el fortalecimiento de la convivencia en una institución es complejo ya que en los procesos la participación no es tan primordial para la comunidad educativa en general. Pero ver que la recreación puede generar esos espacios de fortalecimiento y desarrollo que permitan un trabajo participativo, donde orienten un manejo reflexivo que proporcione un impacto importante en un contexto determinado, es donde la investigación le da orden a una idea de formular una estrategia educativa en recreación basada en el juego de pared, para la comunidad educativa en general es algo muy simple pero es probable que pueda llegar a generar un impacto importante y llegar hacia la construcción de un tejido social.

3. OBJETIVOS

3.1. Objetivo general

Fortalecer la convivencia escolar en el Colegio Gustavo Restrepo sede A, con una sistematización de la experiencia, estrategia educativa en recreación basada en el juego de pared.

3.2. Objetivos específicos

Desarrollar una sistematización de experiencias como propuesta investigativa en el colegio Gustavo Restrepo sede A, con el propósito de fortalecer los procesos que conllevan a la integración, inclusión y una sana convivencia.

Diseñar los instrumentos para recolección de datos para hallar en la estrategia educativa en recreación, elementos de análisis sobre la participación, la inclusión y la convivencia escolar de la comunidad educativa.

Analizar e interpretar en la sistematización de experiencias, como la estrategia educativa en recreación posibilita la convivencia escolar.

Socializar los resultados de la sistematización de la experiencia obtenida por el grupo de investigación.

4. ANTECEDENTES

Es importante mencionar que uno de los países que más ha trabajado investigación sobre convivencia escolar es España, por eso se toma como punto de partido analizar la investigación llamada “estudio de la gestión de la convivencia escolar en centros de educación Andalucía. Una propuesta de evaluación basada en departamento de educación del programa oficial de doctorado «la educación en la sociedad multicultural» estudio de la gestión de la convivencia escolar en centros de educación secundaria de Andalucía. Una propuesta de evaluación basada en el modelo EFQM”. Este trabajo “Preocupa el hecho, que en los centros escolares, se produzcan episodios esporádicos de manifestaciones violentas, porque afectan a las relaciones interpersonales de la comunidad educativa y repercuten en los procesos de enseñanza – aprendizaje. Esta situación, demanda respuestas educativas que respondan a las necesidades actuales” (p.19). En esta investigación se hace un estudio social bastante extenso, se analiza desde la familia cada uno de los comportamientos sociales no adecuados que inciten a violentar entre la comunidad de los estudiantes, después se basan en las políticas que abarcan la niñez y la adolescencia, para que en apoyo de eso basan su propuesta en gestión educativa de convivencia escolar en el modelo de la fundación Europea para la gestión de la calidad.

Adentrándose a trabajos realizados en Colombia se toma el diagnóstico de la situación de convivencia escolar de la institución educativa, estudio hecho en la Universidad del Tolima en el año 2014 de la maestría en educación. “Este se trata en diagnosticar la situación de convivencia escolar en la institución educativa colegio de San Simón teniendo en cuenta las particularidades del clima escolar y de las características familiares, sociales, económicas y culturales externas que inciden en las relaciones interpersonales del grado sexto” (p.14). El estudio se realizó a partir de tres dimensiones que afectan la convivencia escolar. La primera son las características propias del estudiante y la disposición que tienen para vivir en sociedad bajo condiciones de respeto, solidaridad, tolerancia e inclusión. La segunda dimensión tiene que ver con las condiciones particulares de la institución educativa y los aspectos relacionados con las situaciones sucedidas al interior del colegio, agresiones físicas, verbales, ofensas, golpes, pelea, armas, robos, vandalismos e incidentes de tipo sexual. Por último, el entorno familiar y de barrio en donde se incluyen los amigos y

situaciones de riesgo presentes, pandillas, alcohol y drogas e incidentes de ida y vuelta al colegio. Esta investigación se toma para saber cómo abordar y entender las condiciones del clima en una institución educativa ya que el trabajo está condicionado y apoyado en diagnósticos obteniendo unos resultados que permite entender por qué está afectando el camino hacia una sana convivencia.

La siguiente investigación es un trabajo llamado diseño de una estrategia de gestión educativa para mejorar los niveles de convivencia en el colegio Rafael Uribe Uribe de ciudad bolívar, en la jornada de la mañana. Lo interesante de este trabajo para nuestra investigación es que es muy similar, en el sentido que hacen un estudio previo para entender la condición en la que está la convivencia escolar y en base de eso diseñan una estrategia para contrarrestar los problemas que dirigen a los conflictos generados en la escuela y así mejorar el clima escolar.

Por último se menciona el proyecto llamado Escuela saludable a partir del arte para convivir, una sistematización de experiencias que se desarrolló en la localidad once (suba), de la ciudad de Bogotá, en el Colegio Prado Veraniego, sede B. el objetivo de este trabajo fue apoyar la labor que se adelanta en la educación por ciclos, para mejorar la convivencia escolar a través de estrategias pedagógicas basados en expresiones artísticas. Lo importante de este proyecto fue las fases que utilizaron en la metodología, sistematizaron la experiencia de modo que los docentes lograran promover el respeto por parte de los estudiantes.

CAPITULO DOS

5. MARCO REFERENCIAL

A continuación se presentan los conceptos que consideramos claves para el desarrollo de la investigación, ya que permitieron un acercamiento a la comunidad educativa, de acuerdo a la problemática definida y a los objetivos propuestos; estos son: recreación, convivencia, convivencia escolar, inclusión educativa, estrategia educativa y juego.

5.1. Aproximación al concepto de recreación.

Para esta investigación la recreación es entendida como gestora de procesos de transformación, que permiten modelar en un contexto de ámbito social experiencias significativas en el ser, posibilitando así una relación con los demás individuos en pro de un desarrollo del tejido social.

Y como fundamento al concepto de la Licenciatura en Recreación y Turismo de la Universidad Pedagogía Nacional contenida en el documento maestro expone a la recreación como:

Se entiende por recreación una mediación creativa con intencionalidad pedagógica que Tiene como propósito aportar a la construcción del tejido sociocultural potenciando la imaginación y los lenguajes Lúdicos que interpreta los discursos hegemónicos frente al trabajo, el tiempo libre y el ocio, para agenciar otros mundos posibles, alterativos, alternativos e incluyentes (2013, p. 36).

Es importante tener presente esta postura, porque permite la construcción de nuevas alternativas con espacios de libertad, disfrute, inclusión y participación, porque son acciones que involucran al ser, posibilitando la transformación de un contexto, dando paso a nuevos discursos que amplíen la mirada de su valor fundamental.

También es importante tener en cuenta la recreación en los contextos educativos debido a que se dificulta su presencia, porque no hace parte del currículo establecido, hay autores que aproximan una mirada del concepto como lo menciona Acosta, Gutiérrez y Rodríguez (2016) que ponen en contexto dos posibilidades en las que implican, por una lado el

desarrollo de la pedagogía de la lúdica (esto relacionado con lo festivo, entretenimiento, lo meramente lúdico, música, danza, teatro etc.) y por otro de como el desarrollo de las mismas, buscando estrategias y posibilidades que puedan transformar el contexto, siguiendo con la idea de Acosta, Gutiérrez y Rodríguez (2016) afirman “en suma, una escuela capaz de fundar lo posible: académica, estética, y recreativamente desde una mirada de opciones y mediaciones de naturaleza distinta”(pp. 148 y 149), posibilitando alternativas que a la vez brinden espacios armónicos que permitan el sentirse cómodo, para así tener un análisis constructivo y adecuado en el entorno, sintiendo el placer con las manifestaciones recreativas ejecutando actividades reflexivas que le permitan buscar aspectos de satisfacción y tranquilidad con el ambiente que lo rodea, generando una comodidad positiva en el individuo que le brinde un bienestar, concepto que se entiende de Abdallah (2010) “bienestar está relacionado con la felicidad permite que las personas puedan alcanzar plenamente su potencial, acentuando también la forma en que el individuo se relaciona con las cosas del mundo”(p.4) por ende es necesario orientar acciones sociales que tenga un papel relevante para las personas, buscando momentos participativos, integrales e incluyentes, obteniendo resultados destacados en el entorno en que se maneje.

La recreación en la escuela busca ser parte de la educación fomentando estrategias para la transformación, creando alternativas que generen un proceso en los seres humanos de cambio y de adaptación en un entorno, como el trabajo en comunidad que resalte el valor fundamental que tiene esta en la sociedad, desde una mirada de la política pública el plan nacional de recreación dice (2013-2019) “históricamente la recreación en Colombia ha pasado por múltiples situaciones que la han colocado en un lugar secundario, sin haber podido gozar del privilegio a cual tiene derecho como lo demanda su estatus en la constitución política” (p, 6). Por lo cual es necesario darle la importancia a la recreación en el contexto educativo, debido a que está en constante evolución. Se puede decir desde Bauman (2009) que cuando se habla de lo educativo hay que tener en cuenta que ha sobrepasado las barreras y las instituciones encargadas de la educación han pasado a un segundo plano, dándole paso a nuevas formas de educación en un contexto en el que los medios de comunicación, las culturas urbanas y las telecomunicaciones también educan, en este sentido de ideas se cree que la recreación es pertinente debido a que se piensa la educación de una manera más profunda, orienta momentos de participación activa que

brinden reflexiones al individuo.

Por lo tanto la recreación en la escuela entra de una forma transversal a hacer parte de la educación, haciendo una constante lectura de contexto para así con su multiplicidad de aplicabilidad poder tener concordancia con lo educativo y buscar mejoras para satisfacer necesidades en los planteles educativos que realicen un valor significativo hacia la importancia de la recreación en la sociedad.

Hay que tener en cuenta que aparte de lo educativo la recreación permite la construcción de valores significativos en el ser humano lo podemos ver desde Fernando Ramos (1997):

los valores de la recreación es inevitable coincidir en que están íntimamente relacionados con los valores del hombre, sus costumbres, su conducta, sus principios y su cultura general, esto nos permite relacionar la recreación con la acción que promueve y genera valores dirigidos a la preservación y la optimización de la calidad de vida en quien la práctica.(p.1)

Permite el fortalecimiento en distintos aspectos vivenciales, ya que son uno de los ejes fundamental que trabaja la recreación es para la construcción social, partiendo de un trabajo a nivel de comunidad sin excluir, buscando un manejo adecuado sobre la comodidad y el disfrute del individuo orientándolo con estrategias de cambio en el ámbito que lo rodea.

5.2. Aproximación al concepto de convivencia.

La comprensión del sentido de la recreación que se tiene en la existencia del ser humano y en especial en el ámbito educativo tiene un propósito fundamental, que es las relaciones sociales que se generan a través de ella, por lo tanto es necesario ver desde una postura relacionada con la convivencia porque son momentos que generan ambientes participativos, reflexivos y el dialogo con el otro.

Por consiguiente para esta investigación se referencia la definición de convivencia que da Ruz y Coquelet (citado por Isidora, Romagnoli y Valdés, 2006, p.1) quienes dicen que la convivencia: “es un proceso, una construcción que es producto de interactuar, interrelacionarse, dialogar, participar, comprometerse, compartir propuestas, discutir, disentir, acordar, reflexionar, entre otras”. Se puede decir que la convivencia es un eje de

transformación social en un campo individual y colectivo, permite la construcción de un tejido social entre seres humanos y así se puede desenvolver en un entorno determinado. Cada día el ser humano tiene la capacidad de recibir distintos procesos de información que puede generar aspectos positivos como negativos según el ámbito que se encuentren, para tener una vida plena y buscar un bienestar es necesario tener la elección de primar por ambientes positivos que tengan un proceso armónico e influyente en la transformación y formación de seres integrales, por medio de la convivencia se puede lograr una reflexión con propósito de tener conciencia de cambio.

Hablar de convivencia es referirse a espacios de formación participativa que busca un fortalecimiento en los seres humanos, convivir en una forma reflexiva en el entorno y así tener una vida social adecuada, Maturana (2002) afirma “no todas las relaciones humanas son relaciones sociales, que es la emoción que sustenta a una relación la que le da su carácter, y pienso que la emoción que constituye y sustenta las relaciones sociales es el amor”(p.9), esto permite ver que actuamos por medio de emociones y por naturaleza estamos en relación con el otro, somos seres interactivos y la mayoría de nuestras acciones buscan un trabajo colectivo; para que se produzca una buena ilustración de convivencia debemos obtener un acercamiento solidario con el otro, al referirnos del otro es indispensable tener en cuenta sus tendencias culturales aprendiendo a sobrellevar y entender ese tipo de situaciones, como manifiesta Mockus (2002) “convivir es llegar a vivir juntos entre distintos sin los riesgos de la violencia y con las expectativa de aprovechar fértilmente nuestras diferencias”(p.20) donde haya un respeto y una transparencia humana buscando alteraciones en un contexto determinado orientando factores de armonía que implementen el buen vivir, concepto trabajado por Acosta (2010) que dice:

Vivir bien no puede concebirse sin la comunidad y la comunidad se entiende como una unidad más allá de lo social, por lo tanto los procesos de aprendizaje no pueden ser individuales o aislados del entorno, porque la naturaleza nos indica que todo está conectado.
(p.15)

Aunque en algunas ocasiones para llegar a un equilibrio convivencial es necesario que haya una coyuntura que busca la solución a las circunstancias dadas en los procesos de convivencia, se puede relacionar con la recreación debido a que involucra a la comunidad,

direccionada para un mejoramiento social, y como lo menciona Acosta (2010) “condicionadas las acciones humanas que propicien el buen vivir donde los valores en juego están relacionados con el reconocimiento social y cultural, las conductas éticas e incluso espirituales”. (p.29)

5.2.1. Convivencia escolar.

Teniendo en cuenta la realidad del día a día en el ámbito educativo, donde la convivencia llega a tener algunas rupturas y las relaciones entre la comunidad educativa presenta interferencias, se busca contrarrestar esas problemáticas y llegar a una lógica, que se puede comprender desde Mockus (2002) que entiende la convivencia en un entorno escolar como “un ideal de la vida en común entre las personas que forman parte de la comunidad educativa, partiendo del deseo de vivir juntos de manera viable y deseable a pesar de la diversidad de orígenes” (p.24). Los estudiantes pasan mayor parte de su tiempo en la institución construyendo lazos sociales, lo cual le permite buscar una familiaridad. Hay que tener en cuenta que la convivencia se desarrolla generalmente con todas las personas que hacen parte de la comunidad educativa, partiendo desde las directivas, profesores, estudiantes, padres de familia y el personal de mantenimiento.

Tomando otra perspectiva también se debe involucrar el contexto de cada estudiante, relacionándolo con lo que menciona Peláez ” (citado por Forero, 201, p. 404) “la familia, la escuela y el entorno social deben cumplir tareas complementarias, armónicas y simultaneas”, de este modo la convivencia escolar también compete a las relaciones dispuestas en el hogar y todos los ámbitos presentados en la sociedad.

Como principales actores, docentes y estudiantes, esa relación diádica recae en ellos, la responsabilidad de construir sobre la experiencia misma y como lo menciona Mockus (2002) “relaciones convivenciales adecuadas, para tolerar la diversidad sin mediación de daño alguno donde el diálogo y la participación sean mecanismos para llegar a acuerdos para la resolución pacífica de los conflictos y para la toma de decisiones conjuntas” (p.12), lo ideal es llegar a reflexiones en forma grupal donde el dialogo sea importante al momento de abordar cualquier tipo de temática y lograr vincular a todos las personas pertenecientes a la comunidad educativa, que tengan un papel participativo en dinámicas de construcción

social, fundamentado en la presencia de la recreación como un componente estratégico para llegar a consensos globales en búsqueda de soluciones que ilustren un fortalecimiento en la convivencia de cada institución.

5.2.2. Inclusión Educativa.

Al mencionar el concepto de inclusión educativa en esta investigación se refiere a momentos de participación democrática en la institución, es un concepto que se ha venido tratando de una manera muy fuerte en la sociedad colombiana, especialmente en el campo de la política pública en educación donde prima la formación integral e intelectual de las personas, según lo afirma el Ministerio de Educación en Colombia “la inclusión tiene que ver con construir una sociedad más democrática, tolerante y respetuosa de las diferencias” esto describe que todos tienen los mismos derechos y que cada individuo tiene la capacidad de desenvolverse en un entorno con la participación adecuada, accediendo a la construcción e integración entre la humanidad cumpliendo estándares positivos de las relaciones interpersonales e intrapersonales donde los espacios que se generen sea un lugar propicio siendo coherente el trato con el otro.

Una mirada más profunda sobre la inclusión educativa el ministerio de Educación en Colombia orienta:

La educación inclusiva da la posibilidad de acoger en la institución educativa a todos los estudiantes, independientemente de sus características personales o culturales. Parte de la premisa según la cual todos pueden aprender, siempre y cuando su entorno educativo ofrezca condiciones y provea experiencias de aprendizaje significativas; en otras palabras, que todos los niños y niñas de una comunidad determinada puedan estudiar juntos. (Página Ministerio de Educación Nacional de Colombia.).

En relación a lo mencionado anteriormente y dando más profundidad a la descripción del concepto de inclusión educativa se puede decir que es una evolución de entender que no es solo incluir a alguien en algo, si no más allá de eso, considerar la variedad de características que posee cada persona, teniendo en cuenta sus necesidades específicas y en ese mismo orden de ideas garantizarle lo primordial que conlleva a una educación digna y respetar sus derechos como una persona en unas condiciones distintas, pero que a su vez

hace parte de una sociedad.

5.3. Estrategia educativa.

De manera procedimental se abordaron los conceptos de recreación y convivencia de una forma en que se interrelacionan entre sí, por consiguiente para complementar esa relación es necesario fijar otra conceptualización que permita contemplar el direccionamiento del presente trabajo para así consolidar el paso a paso propuesto en la investigación, por lo tanto se dará una aproximación conceptual al término de estrategia educativa para orientar el cumplimiento de los objetivos propuestos.

La estrategia es un concepto que ha sido abordado desde diferentes enfoques tales como lo militar, lo deportivo, lo administrativo entre otros, orientando a un manejo de acciones realizadas con la intencionalidad de obtener unos resultado trazados, para llegar a una aproximación conceptual del termino estrategia educativa es indispensable partir desde la etimología de la palabra estrategia y así poder enfocarlo desde lo educativo según el diccionario de la real academia española la estrategia proviene del lat. *Strategia* 'provincia bajo el mando de un general', y este del gr. *στρατηγία* *stratēgía* 'oficio del general'. der. de *στρατηγός* *stratēgós* 'general'. Y se define “como el arte de dirigir las operaciones militares, el arte, trazarara dirigir un asunto”.

Aproximando la definición tal y como lo menciona Ronda (2002) citando a Halten (1987)” Es el proceso a través del cual una organización formula objetivos, y está dirigido a la obtención de los mismos. Estrategia es el medio, la vía, es el cómo para la obtención de los objetivos de la organización” (p.4). Esta concepción se puede interpretar con el modo adecuado para llegar a la derrota de la organización contraria ósea al contrincante, es un término relacionado con lo competitivo donde se generan objetivos que estén direccionados con el afectar al otro.

Este ha trascendido las barreras y se ha aplicado a cuestiones sociales como lo es el del campo educativo afrontando nuevas posibilidades para el desarrollo de la misma y al mejoramiento de problemáticas presentadas en la escuela, de este modo se puede relacionar con la definición presentada anteriormente donde los objetivos que se formulan van direccionados a vencer al contrario en este caso la problemática presentada en algún

caso determinado como por ejemplo situaciones relacionadas con la convivencia escolar, aquí se abordaría el problema y se generan estrategias educativas para mejorar la convivencia escolar. Para fortalecer más el concepto se aborda la postura que presentan Mayer, (1984); Shuell, (1988); West, Farmer y Wolff, (1991), que definen a la estrategia educativa “enseñanza que el docente puede emplear con la intención de facilitar el aprendizaje significativo de los alumnos” (citado por Díaz y Hernández, 1999). Permitiendo dar solución a las necesidades que presenta una comunidad educativa.

Para tener un análisis más riguroso se toma la postura de Coll y Bolea (1990) el cual enlazan el concepto con la intencionalidad de la escuela afirman:

Cualquier situación educativa se caracteriza por tener una cierta intencionalidad. Esto quiere decir que en cualquier situación didáctica, uno o varios agentes educativos (v. gr., profesores, textos, etcétera) desarrollan una serie de acciones o prácticas encaminadas a influir o provocar un conjunto de aprendizajes en los alumnos, con una cierta dirección y con uno o más propósitos determinados. Un currículo o cualquier práctica educativa sin un cierto planteamiento explícito (o implícito, como en algunas prácticas educativas no escolarizadas) de sus objetivos o propósitos, quizá derivaría en cualquier otro tipo de interacción entre personas (v. gr., charla, actividad más o menos socializadora, etcétera) que no busque dejar un aprendizaje intencional en los que las reciben. (p,7).

De acuerdo a las definiciones presentadas anteriormente el grupo investigador define la estrategia educativa como un conjunto de acciones que están determinadas de una forma consciente e intencionada, dirigidas a una población que busca el mejoramiento de situaciones específicas relacionadas con el aprendizaje, construyendo nuevas opciones para el fundamento de un trabajo elocuente participativo donde genere espacios de bienestar para la comunidad educativa.

El eje fundamental de la investigación es la estrategia educativa, en este caso se formula una estrategia educativa en recreación basada en un juego (juego de pared), abriendo nuevos caminos que permitan lograr el fortalecimiento de la convivencia escolar para generar un impacto significativo en el colegio Gustavo Restrepo.

5.4. Aproximación al concepto de Juego.

Teniendo en cuenta la evidencia fundamentada en la teoría; el juego nos ha permitido entender el comportamiento de las personas inmersas en la investigación, durante la interacción que tienen entre sí, sin la necesidad de condicionar sus acciones o imponer actitudes frente a este como referente se toma a Huizinga (1972) que dice:

Partiendo del hecho que el juego crea su propio mundo, donde existe otro orden, otro espacio, otro tiempo, un orden sin fin ni intención externa al propio juego, una actividad reversible, que puede volver a empezar siempre, eliminando los inevitables encadenamientos y consecuencias inexorables del sentido lineal y acumulativo de los actos; el juego separa, delimita, territorializa; al otro lado queda el curso habitual de la vida preocupado por su propia conservación y por la obtención de bienes útiles, sometido a la necesidad material de sobrevivir. (Citado por Morillas, 1990, p. 12)

Además, permite construir reflexiones que dan pie a fomentar el desarrollo de las personas, por medio del cual, es posible que estas interioricen las mejores prácticas y diferentes valores necesarios durante este; allí influyen distintas emociones, ya que al hacer parte de toda la estructura de este, es posible desarrollar un sentido de participación y de acuerdo con Morillas (1990) que afirma “el juego, moviliza, transforma, enfrenta y por ello mismo reúne: inspira comunidad” (p.12).

Este es un concepto en el que se ha venido trabajando a lo largo de la historia, ya que a partir de él, ha sido posible construir herramientas útiles para fomentar el aprendizaje de diferentes contextos o temas determinados; por otro lado, la relación existente entre tiempo y espacio, involucra la participación de forma individual y colectiva, promoviendo la construcción del tejido social a partir de la cultura existente, en la cual el juego permite que se involucren las emociones, haciendo que este sea una realidad constante para quien juega, siguiendo el hilo conductor planteado por Uribe, Bernal y Quitian (2009), quienes afirman que “el juego no es ni bueno ni malo; simplemente se constituye en aquello que los seres humanos hacemos de él”(p.96), considerando la importancia del aporte que brinda al proceso de vida, ocasionando un impacto positivo dentro al ser.

Castro y Duran (2013), afirman que “el juego con todo su valor y con toda su potencia sigue presente en los discursos y prácticas de las maestras y maestros, quienes, siguen reconociendo en esta actividad un valor intrínseco que no puede ser desperdiciado en la escuela”; a raíz de esto, no puede dejar de considerarse como útil al momento de realizar actividades que busquen un mejoramiento integral y participativo de la comunidad educativa, permitiendo tener un acercamiento con los procesos lúdicos a la hora de presentar una temática que sirva a la construcción de aprendizajes relevantes en los estudiantes, el cual permita alcanzar un estado de tranquilidad frente a los trabajos escolares y en un corto plazo puede llegar transformarse en instantes de felicidad, relajación, espontaneidad y bienestar; relacionado y de acuerdo con lo que afirma Fink (1966):

El juego tiene- tiene en relación con el curso vital y su inquieta dinámica, su oscura inseguridad y su futurismo acosante- el carácter de un presente tranquilizador y un sentido autosuficiente, es semejante a un “oasis” de felicidad que nos sale al encuentro en el desierto de nuestra brega por la felicidad y nuestra búsqueda tantálica. El juego nos rapta. Al jugar nos liberamos, por un momento, del engranaje- estamos como trasladados a otro planeta donde la vida parece ser más fácil, más ligera más feliz. (p,14)

Para el grupo de investigación el juego se define como un desborde de experiencias que reflejan un contexto real y participativo, involucrando los diferentes estados de ánimo del individuo; es el eje que posibilita liberar emociones, facilitando observar el comportamiento significativo de manera individual y colectivo; además de esto es el mecanismo por el cual el hombre puede llegar a obtener su verdadera felicidad contemplando relaciones sociales y culturales donde puede convivir con el otro sin ningún tipo de diferenciación como lo son culturas, religiones, estratos sociales y entre otras, que construye lazos y reflexiones que integran un bienestar común.

CAPITULO TRES

6. METODOLOGÍA

Para el proceso investigativo es esencial abordar un tipo de metodología en investigación cualitativa enmarcado en un paradigma no positivista, puesto que permite un análisis profundo de las manifestaciones humanas en pro de un contexto determinado; propuesta que se visibiliza desde la propia experiencia adentrándose y relacionándose directamente con el entorno, llevando un proceso que permita entender de manera más clara la experiencia y compartir directamente con la población a trabajar para así a medida que se desarrolle la investigación se pueda mejorar las dificultades o falencias que afecten.

El presente trabajo investigativo se enfoca en el método de sistematización de experiencias; concede un análisis de acciones reflexivas donde orienta a las ilustraciones del proceso investigativo dando paso a un resultado latente y argumentativo de la experiencia realizada, con el fin de tener un referente conceptual es importante basar el método en los procedimientos donde afirma Óscar Jara (1994)

La sistematización es aquella interpretación crítica de una o varias experiencias que, a partir de su ordenamiento y reconstrucción, descubre o explicita la lógica del proceso vivido en ellas: los diversos factores que intervinieron, cómo se relacionaron entre sí y por qué lo hicieron de ese modo. La Sistematización de Experiencias produce conocimientos y aprendizajes significativos que posibilitan apropiarse de los sentidos de las experiencias, comprenderlas teóricamente y orientarlas hacia el futuro con una perspectiva transformadora. (p, 4)

Este método permite una aproximación de la experiencia misma para así sistematizar y dar un orden específico en la investigación, donde los resultados obtenidos se verifican minuciosamente y se analizan los procesos llevados a cabo con el fin de orientar nuevas reflexiones en los investigadores y generar opciones de transformación en el entorno social que se desenvuelva.

La sistematización tiene un valor influyente en el campo educativo ya que permite fortalecer procesos en los cuales brindan una de construcción con métodos que buscan un propósito de transformación y dar soluciones a las distintas necesidades que se encuentran

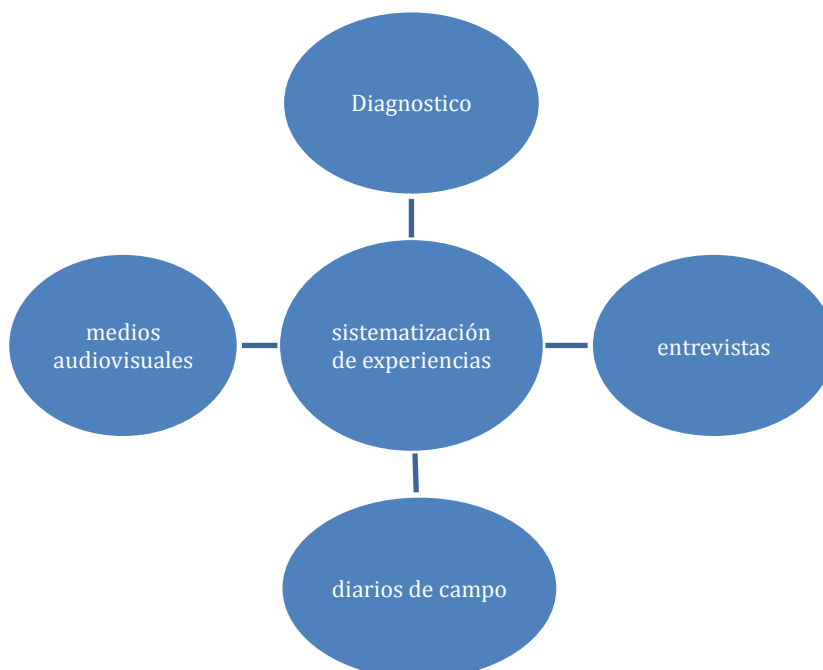
en las instituciones aportando múltiples utilidades, como lo menciona Jara (2010):

Para que los educadores y educadoras se apropien críticamente de sus experiencias, para extraer aprendizaje que contribuya a mejorarlas; para aportar un dialogo critico entre los actores de los procesos educativos; para contribuir a la conceptualización y teorización; para aportar a definición de políticas educativas etc. (p,19)

En este caso llevado a un contexto educativo donde se presenta una serie de problemáticas relacionadas con las dificultades sociales entre la comunidad educativa y falta de convivencia, por eso es pertinente el trabajo de sistematizar la experiencia porque con su paso a paso se puede abordar el problema desde la raíz analizando el contexto, actuando y relacionado las bases teóricas planteadas y obtener unos resultados que permita críticamente analizar la experiencia, encontrar las herramientas, estrategias, métodos para mejorar y cambiar positivamente de una manera significativa.

6.1.Apoyos para la construcción de la experiencia que permitió la mirada investigativa.

Para la sistematización de la experiencia fue necesario recurrir a una serie de herramientas que posibilito un acercamiento influyente hacia el análisis crítico e interpretativo del proceso las cuales fueron:



Diagnóstico. Esta herramienta para los docentes debe ser el punto de partida para cualquier investigación por que permite un análisis interpretativo en un entorno determinado, en búsqueda de reflexiones significativas antes de intervenir y así poder hacer una propuesta investigativa que supla alguna necesidad o falencia que no permita el desarrollo de la comunidad educativa; analizando y observando desde la normativa del colegio (PEI), pasando por las directivas, maestros y estudiantes

En este caso se realizó un diagnostico en el Colegio Gustavo Restrepo IED, lugar donde se pensó con el grupo desarrollar la investigación, se pudo evidenciar algunas problemáticas relacionadas con la convivencia, por lo tanto desde este punto de partida se plantea una estrategia educativa en recreación basada en el juego de pared, con el fin de orientar un espacio de armonización entre la comunidad educativa buscando resultados que permitan tener reflexiones y a aportar a la institución un proceso de tejido social desde el campo de la recreación.

Para la realización del diagnóstico se realizaron una serie de pasos para concretar con la información pertinente, se hizo una observación para analizar el clima escolar de la institución, una lectura de contexto para entender las condiciones sociales a las que pertenecen los estudiantes y una entrevista no estructurada para obtener información acerca de las problemáticas de la institución.

Entrevistas. Instrumento que facilita un acercamiento con la comunidad por medio del dialogo, que cuenta el estado del entorno a través de las propias vivencias de las personas pertenecientes a ese núcleo. Para el grupo investigador es un medio para detectar las problemáticas y examinar si se ha cumplido con el objetivo planteado.

En este caso se realizaron cinco entrevistas semi estructuradas, puesto a que permite hacer unas preguntas establecidas pero a medida del dialogo surjan otras preguntas de forma espontánea para aclarar datos específicos o no tan específicos, pero que a su vez orientan a la obtención de los datos requeridos. Algunas de las preguntas que se hicieron:

- ¿Qué problemáticas se destacan dentro de la institución?
- ¿Qué herramientas o mecanismos han acudido para contrarrestar esas problemáticas?

- ¿Qué se entiende por convivencia?
 - ¿Qué es lo que más les gusta hacer en sus horas libres?
 - ¿Por qué le gusta el juego de pared?
 - ¿Ha conocido gente nueva a través del juego?
 - ¿Cree que el juego de pared ha logrado fortalecer la convivencia escolar?
 - ¿Qué es lo que más le gusta del juego de pared?
- Diarios de campo. Instrumento necesario para llevar datos específicos y detallados en pro de la investigación donde ilustra los aspectos significativos y relevantes tanto positivos y negativos. De acuerdo a la cantidad de intervenciones se hará cada uno de estos, detallando cada aspecto de la experiencia, esto permite llevar un control y organización a la sistematización.

El formato que se utilizara para el diario de campo además de eso describe la práctica y da continuidad a una reflexión que se obtiene antes durante y después de cada intervención. El cual fue el siguiente:



JUEGO DE PARED

Fecha: 29 de septiembre del 2016 ESPACIO DE TRABAJO: Colegio Gustavo Restrepo
 Nombre de los investigadores: Jonatán Burbano- John Montealegre- Yeferson Barragán
 GRUPO DE TRABAJO: 30 estudiantes de distintos cursos.

PROPÓSITO

Propiciar momentos de reflexiones por medio del juego de pared a través del trabajo en equipo.

¿QUÉ SE VA A HACER?

Brindar espacios de esparcimiento donde

los estudiantes, podrán tener un trabajo colectivo mediante el juego.	
RECURSOS (Material didáctico) Paredes del colegio 2 balones y 6 conos.	

DOCUMENTACIÓN

Los estudiantes que hicieron parte de la práctica del día, obtuvieron un acercamiento con el trabajo colectivo.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA	REFLEXIÓN
Teniendo en cuenta las intervenciones anteriores donde los estudiantes jugaban de manera más individual, experimentaron en jugar por equipos y le llamo la atención ya que se realiza un trabajo en conjunto, la práctica se orienta en los dos descanso de diez a diez y treinta y de doce a doce y treinta. Este día en el segundo descanso se presentaron más personas que no habían estado en las practicas anteriores, también se trabajó con distintas pelotas una grande de voleibol y una pequeña de goma en las dos canchas correspondiente, obtuvo mayor acogida el balón más grande, al igual llegaron más estudiantes a realizar el juego debido a que les llamaba la atención que cada vez se presentaba más personas.	Este día en modo general se escucharon a estudiantes decir que era un juego muy interesante porque no se excluía a ninguna persona, aparte de jugar de forma individual también se juega en grupos. Llegaron más personas de distintos cursos entre mujeres y hombres hacer parte del juego, también se evidencio que en el momento de las intervención algunos profesores se detenían a mirar el juego y sonreían viendo como jugaban. Para brindar momentos participativos a través de la convivencia el juego presenta un eje fundamental y es el trabajo en equipo donde brinda el trato con el trato con el otro y se puedan logran espacio del buen vivir en la sociedad.

- Medios audiovisuales. Herramienta usada en la investigación para sistematizar la experiencia y minuciosamente observar hechos, acciones y relatos de la comunidad a intervenir.

En total se realizaron veinte tomas de video de las cuales se retomaron diez específicas para el análisis de la investigación, pues cada uno de ellas reflejaba la información pertinente y necesaria para interpretar los resultados, además de lo visual también las personas daban testimonios de la experiencia obtenida.

Por cada sesión de trabajo se tomaron varias fotos de las que solo escogimos dos de cada una para contemplar la evidencia de la experiencia pedagógica del día específico.

6.2.El porqué de esta sistematización.

Esta propuesta se realiza con el objetivo de fortalecer la convivencia escolar en el colegio Gustavo Restrepo, por medio de una estrategia educativa en recreación basada en el juego de pared, con el fin de darle la importancia a la recreación en ámbito educativo y fomenta espacios participativos reflexivos, logrando acciones colectivas que orienten ambientes de armonía en la comunidad educativa.

6.3. Experiencias a sistematizar.

La convivencia escolar busca que haya acciones del trato participativo con el otro, existen distintas estrategias que buscan el desarrollo adecuado para tener resultados significativos y así poder brindar un bienestar institucional, lo que se quiere lograr con este proceso investigativo es evidenciar las lecciones aprendidas de la experiencia, hacia esa convivencia que es relevante en la institución ya que es un eje de transformación que apunta la institución de promover a los estudiantes espacios del buen vivir, por medio de la estrategia educativa en recreación basada en el juego de pared, y buscar que esta acción posibilite un estado de evolución acerca de la convivencia escolar.

6.4.Aspectos relevantes a sistematizar.

Enfocar la propuesta investigativa en el colegio Gustavo Restrepo, hacia el fortalecimiento de procesos educativos que fomentan la integración, la inclusión y la sana convivencia.

Buscar como la convivencia escolar se fortalece mediante una propuesta donde el eje

fundamental es aprovechar esos espacios que compacten de manera implícita el tejido social en la institución, donde la recreación sea una acción de importancia en el fundamento de la convivencia escolar, a través de una estrategia educativa en recreación basada en el juego de pared y observar los comportamientos obtenidos por medio de esa experiencia que manifiesten los estudiantes.

Orientar el estudio de las categorías de análisis, a través de los espacios de esparcimiento generados durante la hora del recreo, los cuales nos permitan desarrollar la investigación, en la cual se tendrá en cuenta la recreación, convivencia escolar, estrategia educativa y juego que son los ejes que ejecutan la información de análisis en la institución.

6.5.Procedimiento.

Se realizará un serie de diagnósticos en el año 2016-1 donde sintetice el manejo adecuado a la información observada, la experiencia se fundamentara en el colegio Gustavo Restrepo sede A ubicado en la localidad Rafael Uribe Uribe, en el barrio Gustavo Restrepo, con el fin de llevar a cabo la investigación quien la desarrollara un grupo investigativo conformado por Yeferson Barragán, Jonatan Burbano y John Montealegre de 10 semestre de la Licenciatura en Recreación de la Universidad Pedagógica Nacional. Siguiendo un cronograma de actividades que a continuación se mostrara un fragmento:

CODIGO DE ACTIVIDADES	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6	Semana 7
A01	FASE 1							
A02	<i>DEFINICIÓN DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN</i>				X			
A03	REUNIÓN EQUIPO DE TRABAJO						X	
A04	DIAGNOSTICO EN LA INSTITUCIÓN							X
A05	CATEGORIAS DE ANALISIS (DEFINICION)							
A06	DEFINICION DEL PROBLEMA Y PROBLEMÁTICA							
A07	DEFINICION DE PREGUNTA PROBLEMA, JUSTIFICACION Y OBEJETIVOS							
A08	FASE 2							
A09	INTERVECION 1							
A10	INTERVENCION 2							
A11	INTERVENCION 3							

A12	INTERVENCION 4							
A13	INTERVENCION 5							
A14	INTERVENCION 6							
A 16	PRESENTACIÓN DE AVANCES							
A 17	CONSTRUCCIÓN DE MARCO REFERENCIAL							
A18	REUNIÓN EQUIPO DE TRABAJO							
A19	FASE 3							
A20	METODOLOGIA							
A21	ELABORACIÓN DE INSTRUMENTOS							
A22	RECOLECCIÓN DE DATOS							
A23	ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS							
A24	CONCLUSIONES							
A25	FASE 4							
A26	CORRECCIÓN FINAL DEL DOCUMENTO							
A27	ENTREGA FINAL							
A28	SUSTENTACIÓN FINAL							

El propósito es tomar el espacio del recreo y así contar la experiencia que fue tomada en distintos momentos en el año 2016 -2 con estudiantes de sexto a once. Se ejecutaron catorce intervenciones en el colegio de diez de la mañana a diez y media y de doce del mediodía a doce y media los días martes y los días jueves el grupo de investigación se reunió para sistematizar la experiencia de la semana correspondiente con el fin de compartir con la población el proceso y la evolución de la propuesta de la estrategia educativa en recreación basada en el juego de pared.

6.6.Descripción de la experiencia

El proyecto surge con la iniciativa de proponer espacios que permitan el reconocimiento del juego de pared como una práctica tradicional del Colegio Gustavo Restrepo Sede A, el cual, con el pasar del tiempo, se había venido perdiendo; esto, de acuerdo con el análisis que se realizó dentro de la institución en el periodo 2016-01, en el cual se observó que el juego había perdido su práctica durante los espacios de recreación, lo anterior, teniendo en cuenta las vivencias de un ex alumno del colegio, el cual hace parte del grupo de investigación de este proyecto.

A partir de esto se propone inicialmente orientar el juego hacia los estudiantes de grado decimo y once, ya que ellos se forman en la media técnica en recreación que se imparte en la institución, con el propósito de que pudieran contribuir al fortalecimiento del juego de pared, influyendo a los grados sexto, séptimo, octavo y noveno a la práctica del juego y de esta manera apropiarse de este como comunidad educativa.

Para el cumplimiento de tal propósito, fue necesaria la participación de los directivos en primera instancia. Se formula la propuesta inicial a la coordinadora de convivencia a cargo, la cual propone desde su perspectiva generar jornadas artísticas, en las cuales se vieran evidenciados talleres de screen, fotografía, pintura, murales, entre otros, que contribuyan a la solución de las diferentes problemáticas que se evidencian en la institución, tales como, intolerancia entre compañeros, micro grupos organizados que controlan el expendio de alucinógenos, el mal trato e irrespeto hacia la comunidad docente, peleas internas y externas en la institución.

De acuerdo con la idea planteada de la coordinadora de convivencia y en favor a los diagnósticos que teníamos, quisimos llevar esta idea de la mano de nuestra propuesta recreativa, enfocando el juego de Pared hacia la resolución de conflictos y el fortalecimiento de la sana convivencia, generando así momentos de esparcimiento en el horario de descanso de los estudiantes.

Posterior a esto, se realizaron dos diagnósticos iniciales, uno en cada descanso; durante el primer descanso se observó que las paredes en las que tradicionalmente se jugaba Pared, no se realizaba ninguna actividad recreativa, debido a que nos mencionaron que era prohibido jugar allí por los daños que se podían ocasionar a los elementos cercanos, como vidrios y puertas. Por tal motivo, pedimos el permiso al señor rector, enfatizando en que el material utilizado dentro del juego no ocasionaría ningún daño a los diferentes elementos. Durante el segundo descanso, tomamos la iniciativa de jugar una partida de Pared sin la necesidad de invitar a ningún estudiante, nuestro objetivo fue despertar interés de la comunidad hacia el juego.

Recién comenzamos a jugar, los estudiantes efectivamente se interesaron por el Juego de Pared, sin embargo la población fue más grande de la que se pensaba como objetivo, pues estudiantes de sexto, séptimo y octavo llegaron al lugar, manifestando su interés en participar. Durante el descanso, pudimos evidenciar que no había discriminación entre los

muchachos, pues se integraron estudiantes de todos los cursos, edades y características, haciendo de este espacio un momento agradable, ameno e interesante, pues pudimos notar la aceptación que tuvo el juego y como por medio de este logramos propiciar un entorno de sana convivencia, en el que se integraron alrededor de 18 personas.

En la siguiente sesión, el grupo de jugadores contaba con alrededor de 20 personas, sin embargo una profesora, para nosotros desconocida se presentó un poco molesta y sorprendida, ya que no sabía quiénes éramos y el motivo de nuestra práctica, adicionalmente estaba disgustada porque las paredes en las cuales estábamos jugando, eran las que inicialmente estaban prohibidas para cualquier tipo de actividad, lo cual es manifestado por ella cuando nos mencionó que en estos espacios solo estaba permitida la recreación pasiva como caminar y hablar.

A raíz de la situación mencionada, nos presentamos como estudiantes de la Universidad Pedagógica Nacional y manifestamos las razones por las cuales estábamos allí, mencionando el permiso otorgado por el rector al inicio de nuestra visita al Colegio Gustavo Restrepo y contándole en que consiste el Juego de pared; a pesar de ello, el disgusto para la profesora continuo y se manifestó un poco grosera debido a que no había sido informada y a que según su percepción, estábamos pasando por encima de sus órdenes, por esta razón, se dirige a hablar con la coordinadora de convivencia sobre la situación presentada; a pesar de ello, se retira y no se repite tal inconveniente

La sesión continuo y el juego empezó a atraer cada vez más estudiantes y en un segundo momento la población aumento en tal medida que fue necesario utilizar dos paredes, dividiendo el grupo en dos, en donde cada pared tenía alrededor de 15 muchachos, lo cual fue muy satisfactorio para nosotros como grupo de investigación ya que la percepción que se tuvo de ese momento fue la aceptación y reconocimiento que estaba teniendo el juego dentro de la institución.

Debido a tal reconocimiento del Juego de Pared, empezaron a surgir en los estudiantes dudas acerca de quiénes éramos?, por que íbamos al colegio de ellos a jugar?, cómo surgió la idea de este juego? y que días íbamos a ir a jugar con ellos?; por esta razón, les contamos en forma de charla amigable que somos estudiantes de la Universidad Pedagógica Nacional y que la razón de nuestras visitas era que estábamos haciendo una investigación, basados en

que uno de nosotros es ex alumno del Gustavo Restrepo y mientras el estudio allí, el Juego de Pared era algo muy cotidiano en los descansos, lo cual los sorprendió bastante.

Durante la siguiente sesión, llegamos a la institución y el colegio estaba en una jornada recreativa, donde se estaban llevando a cabo diferentes actividades y juegos en gran parte de los espacios de las instalaciones, debido a esto, no habían paredes disponibles en el patio central para practicar Pared; por tal motivo, decidimos sentarnos cerca al módulo y observar las diversas actividades.

Mientras estábamos sentados, vimos que un grupo de 4 estudiantes buscaron un espacio y sin que ninguno de nosotros tomara la iniciativa, ellos decidieron empezar a jugar, lo que nos causó sorpresa y satisfacción ya que el juego empezaba a ser interiorizado por algunos de los muchachos; sin embargo nos percatamos de que el balón con el que jugaban era uno de baloncesto, el cual no es apto, debido a su rigidez y a las lesiones que puede causar, por este motivo, nos acercamos y les propusimos hacer un cambio de balón y hacer una partida entre todos con el balón que utilizamos para el Juego de Pared; los muchachos inicialmente estaban un poco reacios al respecto, ya que suponían que los íbamos a retirar del lugar donde jugaban.

Al inicio del juego no éramos muchos los participantes, pero a medida que el tiempo transcurrió, los estudiantes que no deseaban participar de las actividades propuestas en la jornada recreativa, se fueron integrando al juego; dentro de este grupo, nos percatamos que había un estudiante que presentaba una condición diferente, su nombre es Dylan y después de preguntar a algunos de sus compañeros, nos manifestaron que tenía parálisis en el lado derecho de su cuerpo, lo que no impedía que manifestara su deseo de participar, sin embargo otro compañerito no lo dejó y menciono que era mejor que se sentara, lo cual enojó a Dylan y tomó la iniciativa de levantarse a jugar, dándose cuenta y mostrándonos a los que participábamos en este espacio, que el agrado hacia el juego era bastante grande; a pesar de esto, se agitó demasiado y los compañeros lo regañaron, pues se preocuparon por él y dijeron que lo mejor era que no jugara más; por lo que percibimos una muestra de compañerismo debido a su parálisis.

Debido a esta situación, le preguntamos a los compañeros y especialmente al amigo más cercano de él, llamado Jack cual era la razón de que no lo dejaran jugar, manifestando que debido a su parálisis, podían darle convulsiones y así mismo solía agitarse demasiado. Por

esta situación entendimos que por medio de estos espacios recreativos, podíamos fomentar el compañerismo y diferentes valores importantes no solo en el juego, sino en el diario vivir.

Al finalizar la jornada recreativa, la comunidad regresaba a la normalidad, sin embargo por la ausencia de un profesor, un grupo de estudiantes tiene un bloque libre y aprovechando el entusiasmo que se generó anteriormente por el juego, decidimos hacer un torneo relámpago de Pared, dando a conocer la modalidad de parejas; formamos 5 parejas con los participantes e iniciamos una partida en la cual Dylan participo.

Posteriormente durante la siguiente sesión, nos reunimos con los profesores de educación física de la institución, con el objetivo de presentarles el proyecto de Juego de Pared y contarles en qué consistía, con el cual estuvieron de acuerdo y así mismo, se ideó grupalmente realizar un torneo de Pared; con esta situación, nos sentimos satisfechos y agradecidos, ya que pudimos notar el apoyo que nos brindaban y el reconocimiento que iba a ir tomando el juego dentro del colegio.

Teniendo la aprobación y apoyo de los profesores, durante la siguiente sesión llegamos al colegio entusiasmados y enérgicos, con toda la disposición de iniciar una nueva partida de Pared entre nosotros mismos, sin la necesidad de invitar a la comunidad; de esta manera empezamos a jugar y los chicos que se encontraban cerca a la pared del bloque C, se integraron y manifestaron su entusiasmo y deseo de jugar, así como muchos otros, sin embargo aquellas personas de la comunidad educativa que no participaban del juego, como profesores, guardas de seguridad y otros estudiantes, interrumpían la dinámica al atravesarse por la zona en la cual estábamos jugando; ante esta situación, no hicimos ninguna intervención ni alerta al respecto, pero no paso mucho tiempo para que notáramos que aquellos muchachos que si estaban jugando, se veían disgustados, pues esto afectaba sus puntuaciones, ya que por las interrupciones, podían perder el foco del juego. Una situación que se presentó, fue la de una niña que en el momento de perder, expreso su frustración y lo manifestó por medio de una grosería en voz muy fuerte, por lo que uno de nosotros le pidió que se calmara y entendiera que tenía más oportunidades de jugar; de esta manera ella se calmó y se disculpó por su reacción.

Fue después de esto, que observamos como los estudiantes que participaban del juego, empezaron a hacer reclamos a quienes se atravesaban, aclarando que era zona de juego;

surgió con esto la idea o necesidad de establecer una demarcación que fuera visible y se respetara para no perder la dinámica del juego. Los chicos tomaron la iniciativa de buscar un ladrillo para marcar en el piso el área de juego, fue en este momento que por idea en conjunto, se estableció que la delimitación del juego tendría forma de trapecio.

Frente a la idea de la realización del torneo, se pensó en la importancia de la construcción de imagen para el Juego de Pared, y por esta razón nos reunimos en casa para empezar a diseñar y crear un logo que lo representara, afiches publicitarios, diseño de los formularios de inscripción y la planeación de una premiación con medallas para motivar a los participantes.

Días después y con la publicidad lista, fuimos al colegio y pegamos los afiches, los cuales tuvieron un gran impacto en la comunidad educativa, ayudando a generar mayor interés en el torneo, también llevamos los formularios de inscripción para todos aquellos que quisieran participar; sin embargo, en el primer descanso, solo recibimos la inscripción de 4 parejas, por lo que no vimos mucha motivación en los chicos, lo cual también nos desmotivó a nosotros; no obstante, en el segundo descanso, pudimos notar que se empezó a correr la voz y al finalizar nuestra sesión, teníamos inscritas 16 parejas, lo que nos motivó nuevamente y nos alegró el día, pues teníamos una proyección positiva de lo que sería el primer torneo de Pared.

Para las inscripciones, propusimos dos fechas y en la segunda fecha, la cual se realizó durante una siguiente sesión, se inscribieron 18 parejas más; estábamos realmente sorprendidos y contentos por el resultado de esta jornada, así que nos dispusimos a jugar y nos asombró ver que cuando nos acercábamos al bloque C, ya habían estudiantes jugando y adicionalmente, habían delimitado en el suelo la zona de juego en dos paredes diferentes. Lo que pudimos observar fue que realmente la delimitación estaba funcionando, pues había disminuido el número de personas que se atravesaban; se estaba generando una cultura de respeto frente al juego, lo que nos generaba satisfacción y sorpresa, también porque al finalizar el día, contábamos con 34 parejas mixtas para iniciar el torneo.

Debido a esta situación, tuvimos la idea de solicitar permiso al rector para delimitar la zona de juego con líneas de pintura blanca en las dos paredes que se estaban utilizando para la práctica; aprovechando que durante la siguiente sesión programada no habría clase en el colegio, nos dispusimos a demarcar el área.

En una siguiente sesión, al llegar al colegio, nos manifestaron su sorpresa y entusiasmo al ver la delimitación de las canchas; sin embargo y aunque el número de personas que se atravesaban seguía disminuyendo, era constante que se siguiera presentado esta situación. Durante la intervención, programamos un espacio para poder contar y explicar las normas del juego que se tendrían en cuenta para el torneo; esta actividad se hizo de manera pedagógica, ya que mientras jugábamos fuimos explicando una a una las reglas que se deberían aplicar en el torneo. Al finalizar la explicación, iniciamos partidas de juego, durante las que enfatizábamos en las fallas que se veían frente a las reglas explicadas anteriormente, adicionalmente, mientras jugábamos, nos llegaron en varias ocasiones estudiantes pidiendo poderse inscribir al torneo a pesar de que las fechas ya habían pasado; esto sucedió en repetidas oportunidades, lo que nos puso a pensar al respecto y por lo que decidimos reunirnos para conversar sobre la pertinencia de esto.

Después de la conversación que tuvimos, tomamos la decisión de aceptar las inscripciones de aquellos estudiantes que no habían llenado su formulario dentro de las fechas establecidas, pues el entusiasmo que tenían de participar era arrollador, por lo tanto, para dar inicio al torneo, contábamos con 76 parejas inscritas, así que pasamos de estar entusiasmados a realmente preocupados, pues no esperábamos tener 152 niños en planilla.

Posteriormente, vamos al colegio y durante esta sesión pegamos los listados de juego con las fechas y horarios para el torneo y al finalizar, nos ubicamos desde lejos observando como los estudiantes están jugando en las canchas establecidas y a raíz de esto, podemos evidenciar que la demarcación funciona, pues en ningún momento se presentan interrupciones.

Durante las siguientes 10 sesiones, se da inicio al torneo, el cual tendrá lugar durante los dos descansos, con partidas de 10 minutos enfrentándose dos parejas. A lo largo de este, se pudo evidenciar que la cantidad de personas que se acercaban a ver aumentaba y así mismo se sentía el entusiasmo no solo en los jugadores sino en los espectadores. Con esto, pudimos observar que las interrupciones durante el juego ya no sucedían, el comportamiento de los muchachos había cambiado de manera positiva, pues las discusiones habían disminuido, las malas palabras eran corregidas entre compañeros, se podía ver el respeto hacia el juego y los jugadores y así mismo el interés, entusiasmo y agrado podía

evidenciarse ya no solo en los estudiantes, sino también en los profesores y personal de servicios generales.

El torneo transcurrió con tanto éxito que nos invitaron a la premiación de juegos intercurros, con el fin de dar una exhibición del Juego de Pared presenciado por toda la comunidad con los actuales campeones; al llegar allí, nos sorprendimos, puesto que dentro del coliseo, habían diseñado un Stand exclusivo para el Juego de Pared, en el cual debíamos organizar la premiación del torneo, situación que no esperábamos y nos enorgulleció ver que se encontraba en el centro de los deportes practicados. Se realizó la premiación al primero y segundo lugar, dando paso a la exhibición, en la cual percibimos un conjunto de emociones que se interiorizaban en los espectadores.

Terminada la exhibición, la profesora de Educación Física, Olga Lucia Chara durante una intervención frente a toda la comunidad, manifiesta su agradecimiento por el apoyo brindado al fortalecimiento del tejido social a través de la iniciativa del proyecto.

A raíz de esto, se crea una iniciativa de formar una comunidad que tenga la posibilidad de jugar en espacios extracurriculares dentro de la institución, fundando el “Club de Pared”, por medio del cual se puedan fortalecer los lazos de amistad entre los integrantes y así mismo se dé a conocer en mayor medida el juego. Actualmente, el club cuenta con 28 integrantes, entre los cuales están estudiantes del Colegio Gustavo Restrepo y jóvenes de la localidad (18 – Rafael Uribe Uribe).

6.7 Descripción de la Matriz

Para la interpretación se organizó la información de acuerdo a las categorías de análisis propuestas en el marco referencial y las miradas y concepciones que proponen cada uno de los autores, donde se analiza la perspectiva que tienen cada uno de los participantes de la experiencia frente a dichas categorías, para así orientar posibles nuevas miradas y nociones a los conceptos de recreación, convivencia, estrategia educativa y juego.

Después de definidas las categorías, estas fueron tamizadas en el siguiente formato definido como matriz de análisis, el cual se usó para interpretar la información obtenida.

Elemento conceptual	Estudiante	Profesor de la institución	Docente en formación
Recreación	En el video 4 el estudiante Ivan Prieto manifiesta algunas características de la práctica del juego de pared que es importante mencionar puesto a que nos lleva a un acercamiento a la aproximación del concepto él dice lo siguiente: “este juego es muy divertido, uno conoce mucha gente, uno esta con amigos y no importa si gana o pierde uno pues siempre la pasa bien”.En una de las entrevistas realizadas al estudiante Fabián Avellaneda manifiesta características que acercan al concepto él dice lo siguiente: “lo que más me gusta es que conocemos gente que no conocíamos, hacemos amigos y pues, que es unido el juego”. En el video 7 se entrevistó al estudiante Jack del curso 804 donde describe el juego de pared como “es movido, que es divertido, tiene cierta	En el video 8.1 la profesora Olga Chara manifiesta que el juego de pared promueve hacia un aprovechamiento del tiempo libre, es importante rescatar este apartado puesto que da algunas características del elemento conceptual, ella dice: “que es el momento que incluyen a todos los chicos, que han disminuido los niveles de agresividad, de violencia que les han colocado una importancia al desarrollo y al aprovechamiento del tiempo libre y como los chicos están ocupados haciendo algo que les guste, por lo menos en los descansos o en el tiempo libre porque yo me he dado cuenta que han venido después de sus clases, pues uno puede evidenciar que los chicos si por lo menos se han relacionado más”.	En uno de los videos se pudo evidenciar que el estudiante Dilan que presenta una limitación física lo excluyen de la clase de educación física, debido a su discapacidad, los investigadores analizan el contexto y generan un proceso de inclusión y juegan pared con el cómo lo menciona John en el video 1 “Lo pusimos a jugar con nosotros nuestro juego, el juego de PARED, y el está allá jugando con Jonatan el juego de PARED y pues no lo dejamos excluido de la clase, entonces es para que se den cuenta y vean que nuestro juego es para todo tipo de población.” En el diario de campo del 15 de septiembre de 2016, los investigadores hacen una pequeña reflexión “hay una participación de todos los grados de sexto a once y además de eso la integración de las niñas sin importar raza, edad, grado, todos jugaron en paz”. En el diario de campo

	exigencia, es una oportunidad de pasar el tiempo, es una forma de socializar con las personas, me gusta”. El día 22 de septiembre se hizo una entrevista grupal de las personas que participaron de un torneo relámpago, se les hizo una serie de preguntas “¿porque les gusta jugar pared? Ellos respondieron “para pasar el tiempo, porque es chévere, porque es divertido”. ¿Prefieren jugar futbol o pared? En su mayoría les gusta jugar pared, “porque se incluyen a todos, llegan personas de todos los cursos y los integramos al juego”. En el video 110 el estudiante Dilan dice que “lo que me ayudado y les ha ayudado a todos, es a divertirse y ser mejores personas.		del día 29 de septiembre se hace una pequeña reflexión “Para brindar momentos participativos a través de la convivencia el juego presenta un eje fundamental y es el trabajo en equipo donde brinda el trato con el trato con el otro y se puedan logran espacio del buen vivir en la sociedad”. En el diario de campo del 9 de noviembre del 2016 se evidencia una característica del concepto y es relacionado con el tema del espectáculo se describe de la siguiente manera “En el primer descanso se jugaron varios partidos muy emocionantes y a pesar de que también se estaban jugando las semifinales de microfútbol, hubo bastante público animando los partidos de pared, es interesante que uno de los equipos compuesto por dos niñas pasara a la semifinal”. En la reflexión del diario de campo del 10 de noviembre del 2016 se manifiesta que “Un aspecto positivo fue que mediante el torneo se logró integrar de una
--	---	--	---

			forma bastante significativa a la comunidad educativa el juego de pared logro alcanzar las expectativas de brindar espacios de bienestar”. En el video 10 reportaje del programa FECODE Jonatan menciona la forma en cómo se recrea el juego para lograr una transformación, él dice con mi proyecto de grado quisimos llegar a darle como de nuevo esa inicio al juego, si, por que ya veíamos que se estaba perdiendo con los diagnósticos que se hacían dentro del proyecto, y vimos que a través del juego se pueden generar distintas transformaciones en la convivencia de los estudiantes.
--	--	--	---

El formato anterior representa un apartado de la matriz de análisis utilizada en la investigación, la cual consta del elemento conceptual definido, junto con la percepción obtenida por los participantes (Estudiante, profesor de la institución y profesor en formación); El cruce de información se realiza a partir de los videos y/o entrevistas

realizadas, tomando la información que se relaciona con la categoría o concepto y plasmando las principales ideas de los actores o participantes frente a este, las cuales constituyen la percepción que se tiene, para este caso de recreación. (Ver Anexo 3: Matrices de análisis).

CAPITULO CUARTO

7. RESULTADOS

7.1. Interpretación de la estrategia educativa en recreación basada en el juego de pared a partir de la experiencia educativa.

Para interpretar los resultados obtenidos en esta investigación se recopilan una serie de reflexiones que se dieron en la reconstrucción de la misma. Como punto de partida se analizan y profundizan las categorías de análisis propuestas. La idea es que de acuerdo a la sistematización de la experiencia y los resultados obtenidos se puedan realizar una aproximación a los conceptos desde la misma experiencia y relacionándolo con los referentes contextuales, en ese mismo orden de ideas deducir las relaciones encontradas entre las categorías de análisis. Por consiguiente se abordarán una a una del mismo orden planteado en el marco referencial.

7.2. Recreación.

Relacionando la práctica de la experiencia educativa y los referentes conceptuales utilizados para la construcción del marco referencial, se logra obtener una aproximación conceptual enmarcada en las vivencias obtenidas por la comunidad educativa que se analizan e interpretan de la siguiente manera:

De acuerdo a los instrumentos utilizados para la recolección de información, específicamente para este caso los diarios de campo y entrevistas y/o videos analizados, se puede afirmar, que en cuanto a la recreación, la comunidad educativa, la entiende como las actividades divertidas que se utilizan para aprovechar el tiempo libre y que permite la transformación del tejido social, puesto a que fomenta relaciones con los demás, se integran e incluyen a todos sin discriminar sus condiciones sociales, culturales y económicas donde todos pueden trabajar en equipo, aprovechar momentos participativos y teniendo en cuenta el bienestar de toda la comunidad, proyectando a ser mejores personas.

Iván Prieto, participante del proyecto y jugador, el cual menciona que “este juego es muy divertido, uno conoce mucha gente, uno esta con amigos y no importa si gana o pierde uno pues siempre la pasa bien”, de igual manera, el estudiante Jack, quien describe el juego como “movido, que es divertido, tiene cierta exigencia, es una oportunidad de pasar el tiempo, es una forma de socializar con las personas, me gusta”, Dilan, realiza un aporte significativo, mencionando que el juego “me ayudado y les ha ayudado a todos, es a divertirse y ser mejores personas”, por otro lado y desde un punto de vista diferente, la profesora Olga Lucia Chara, realiza un acercamiento conceptual basado en el juego de Pared, en donde expresa que “es el momento que incluyen a todos los chicos, que han disminuido los niveles de agresividad, de violencia que les han colocado una importancia al desarrollo y al aprovechamiento del tiempo libre ... uno puede evidenciar que los chicos se han relacionado más” (Ver matriz de análisis y Anexo 1).

Remontándonos al diario de campo del 22 de septiembre de 2016, en donde nos encontramos con un conjunto de actividades y estaciones recreativas dentro del colegio, pudimos analizar desde una visión externa la interacción y las diferentes relaciones que se construyen a partir de estos espacios y como docentes en formación, queremos resaltar las concordancias que tuvieron diferentes participantes y que gracias a estos aportes, construimos un concepto de recreación, el cual sabemos que trasciende mucho más allá de la práctica, pues de acuerdo al contexto trabajado, es posible generar un proceso de inclusión, participación y convivencia, basados en la estrategia educativa en recreación, fundamentada en el Juego de Pared.

7.3.Convivencia.

La convivencia debe lograr ser un proceso natural de los seres humanos, sin embargo es evidente que en las instituciones educativas así como en otros espacios cotidianos, esta presenta algunas fallas, pues nos resulta complejo relacionarnos con otras personas, dificultando así alcanzar ambientes de bienestar; a raíz de esto los colegios y en general el proceso de educación busca orientar las situaciones hacia comportamientos adecuados dentro de la comunidad educativa, con el fin de promover y fortalecer la convivencia.

Según los resultados obtenidos en el proceso de investigación, la comunidad educativa entiende que la convivencia, es compartir de una forma significativa con el otro,

propiciando momentos de participación donde se construya acciones de paz y armonía, donde nos respetamos y donde podemos crear lazos entre nosotros.

Plasmado en el diario de campo del 2 de noviembre del 2016 (Ver anexo 2), se da inicio al campeonato de juego de Pared y es a través de este que logramos evidenciar de manera más clara y significativa, la participación en espacios de recreación, donde se promueve la construcción de acciones de respeto y de tolerancia cuando nos enfrentamos a situación de tensión, con el fin de alcanzar metas u objetivos; en este caso, para los participantes del torneo, era importante lograr clasificar y ganarle a sus contrincantes; sin embargo esto no impidió que convivieran en un ambiente de bienestar.

De acuerdo a la descripción anterior se puede evidenciar que si se alcanzó por medio de la estrategia, la construcción de espacios donde se interactúa, se interrelacionan, dialogan, y participan, logrando que la comunidad educativa haga una aproximación apropiada de cómo es vista la convivencia en general ejecutando un desarrollo sobre el buen vivir en comunidad.

Esto logra promover el juego más allá de lo esperado, fomentando actos de convivencia y generen ambientes positivos en grupo, donde se fortalece la formación integral de los estudiantes en el colegio Gustavo Restrepo.

7.3.1. Convivencia escolar.

Para abordar el análisis de este concepto es necesario plantear el siguiente interrogante: ¿Cómo la estrategia educativa planteada por la investigación logra fomentar ambientes de convivencia en el colegio Gustavo Restrepo?

Se interpreta de acuerdo a las matrices de análisis, en la categoría de convivencia escolar, la cual es relacionada con el concepto de convivencia en general, pero desde este punto se relaciona más con los actos de participación dentro de la institución, y como se fundamenta el mejoramiento al bienestar del colegio.

Según el proceso de investigación se logró fomentar espacios de participación en armonía, integrados por personas de diferentes características; por lo tanto la comunidad manifiesta que es interesante que en el juego se logre generar un ambiente de este tipo, con el fin de brindar espacios de aprendizaje.

La investigación arroja resultados significativos debido a que el juego presenta acción de paz y armonía, esto es referido por los estudiantes y se apoya en las reglas de este, pues no se pueden tener malos comportamientos que afecten a los demás. Muchos de los estudiantes entrevistados, coinciden en la idea de que a través del juego fue posible convivir y aceptar a los demás dentro del espacio recreativo, además, dentro de los aspectos que más gustaron a los estudiantes, se destaca como lo menciona Fabián Avellaneda: “lo que más me gusta es que conocemos gente que no conocíamos, hacemos amigos y pues, que es unido el juego”.



Participantes de los espacios generados por medio de la estrategia educativa en recreación, basada en el Juego de Pared.

7.3.2. Inclusión educativa.

Cuando se refiere a inclusión educativa es importante resaltar los momentos de participación democrática como lo reiteran la investigación en el marco referencial es importante ver que el juego permite un movimiento de inclusión donde toda la comunidad educativa como profesores y estudiantes hicieron parte activa de la investigación, a lo que confora con lo que aproxima que hace el ministerio de Educación en Colombia “la inclusión tiene que ver con construir una sociedad más democrática, tolerante y respetuosa de las diferencias” el juego sugiere momentos de trasformaciones sociales ya que es de carácter colectivo.

Las profesora a las que se le realiza la entrevistas llega a comentarios significativos acerca de juego dicen que permite una integración donde los estudiantes lo toman muy serio trabajando en equipo y ellos logran darle una importancia en que él tenga una mayor acogida día a día, donde todos los que quieran hacer parte de la acción tengan un momento de armonía.



Dilan, estudiante del Colegio Gustavo Restrepo con parálisis en el lado derecho de su cuerpo

Si bien la inclusión no hace referencia exclusivamente a un tipo de personas con capacidades diferentes, si promueve la aceptación e integración de estos dentro de las actividades cotidianas y aquellas específicas; durante la investigación y por medio del análisis de resultados, destacamos el trabajo realizado por el estudiante Dilan y así mismo sus aportes a la construcción de este concepto; en el Video 1: Dilan en clase de educación física 18-11-2016, pudimos observar que fue apartado del grupo por su diferencia, sin embargo realizamos un acercamiento a el y lo invitamos a jugar Pared. Demostró que para lograrlo, solo necesito del entusiasmo y las ganas de hacerlo; lo cual hizo ver a todos los participantes en el desarrollo de la investigación, que todos tenemos derecho de participar, a integrarnos y ser parte de los espacios de convivencia que se crean en la escuela y en la vida en general; por lo anterior queremos destacar la siguiente referencia hecha por Jack: “Dilan. Dilan es un compañero que tiene una complejidad ya que tiene parálisis derecha, de su cuerpo, pues, pero igualmente se destaca en el deporte de piso Pared, juega cada rato y es una forma de socializar con él, y normalmente lo excluyen de otros deportes”.

7.4.Estrategia educativa.

1. ¿Para que una estrategia educativa en recreación dentro de la escuela?

Una estrategia educativa en recreación dentro de la escuela permite el fortalecimiento en distintos aspectos vivenciales, ya que es uno de los ejes fundamentales que se trabaja dentro de la recreación, con el fin de construir un ámbito social de bienestar, partiendo de un

diagnóstico, por medio del cual se da alcance al problema al que se enfrenta la comunidad educativa.

Por otro lado, permite el reconocimiento de la construcción de un concepto más amplio de lo que puede llevar a cabo el licenciado en recreación como investigador y transformador de procesos sociales.

Cuando se habla del contexto educativo hay que tener en cuenta que para lograr el objetivo de la escuela hay que encontrar la vía, los medios y las herramientas necesarias para suplir las necesidades presentadas.

2. ¿Cómo implementar una estrategia educativa en recreación dentro de la escuela?

Para que una estrategia educativa en recreación dentro del ámbito escolar de alcance a las metas planteadas, propuestas por el investigador y transformador, es necesario seguir los pasos específicos dentro de la estructura que se propondrá, ya que este seguimiento permite un panorama más completo del proceso que lleva la comunidad a la cual se dirige.

De esta manera, se inicia un recorrido teórico-práctico dentro del cual se pueden establecer los roles e importancias de la comunidad educativa y así mismo los diferentes mecanismos para lograr un impacto significativo de la estrategia educativa en recreación dentro del ámbito escolar.

3. La estrategia educativa en recreación planteada

La estrategia educativa en recreación propuesta consta de 4 pasos, los cuales dan origen a un nuevo mecanismo de acercamiento y reconstrucción a los procesos vivenciales dentro de una comunidad educativa, permitiendo el fortalecimiento y mejoramiento de las situaciones y problemas que se puedan evidenciar dentro del ámbito escolar, tales como vandalismo, drogadicción, violencia, inseguridad a los alrededores, discriminación, debilidad de procesos de aprendizaje, falta de identidad, pertenencia institucional y convivencia escolar para este ejemplo en particular, entre otros.

Por lo tanto de acuerdo a la experiencia de la práctica obtenida en el colegio, planteamos una estrategia educativa en recreación basada en el juego de Pared, la cual se lleva a cabo siguiendo un paso a paso diseñado de una forma rigurosa con el objetivo de incentivar la participación, la inclusión y la convivencia escolar de la comunidad educativa, ayudando también al reconocimiento de la tradición que ha tenido el juego de pared en la institución, envolviendo a todos los estudiantes, transformando situaciones y comportamientos, dejando huellas que permitan el desarrollo humano, fomentado la reflexión, el trabajo en equipo y la enseñanza de valores.

A continuación se describirán los cuatro pasos diseñados:

3.1. Diagnóstico:

Como punto de partida para la construcción de la estrategia educativa en recreación es necesario identificar un problema, el cual se puede lograr a través de la creación de instrumentos de análisis, como entrevistas semi-estructuradas, diarios de campo y lectura de contexto, a partir de lo cual es posible comprender la serie de problemas que presenta el entorno que se decide estudiar.

Se piensa la estrategia educativa desde la recreación en clave de los elementos propios de esta como las relaciones sociales, el tejido socio cultural, la participación, la inclusión y entre otras, por medio de los cuales se podría lograr fortalecer la convivencia escolar o el problema definido para cada entorno.

Como parte de un proceso normal, se debe comenzar con una idea o iniciativa con la cual se genere impacto dentro de la comunidad educativa y vaya de la mano de objetivos y metas planteadas.

Como punto de partida para la construcción de la estrategia educativa en recreación es necesario identificar un problema, en este caso se logró a través de la creación de instrumentos de análisis, como entrevistas semi-estructuradas, diarios de campo y lectura de contexto. A partir de esto, fue posible comprender que habían una serie de problemas

relacionados con conflictos, malas relaciones entre la comunidad educativa y deterioro en el clima escolar.

Se piensa la estrategia desde la recreación en clave de los elementos propios de esta como las relaciones sociales, el tejido socio cultural, la participación, la inclusión y entre otras, por medio de los cuales se podría lograr fortalecer la convivencia escolar.

Como parte de un proceso normal, comenzamos con una idea o iniciativa con la cual queríamos generar impacto dentro de la comunidad educativa.

3.2. Eje transformador:

Es el centro que permite el movimiento, el cambio, la transformación del contexto; es la pieza clave que desde la práctica logra la construcción del tejido social, la formación integral y el mejoramiento de las situaciones problema.

Desde el proceso investigativo se puede llevar a dos niveles, el primero con base en una práctica cotidiana, la cual lleve al segundo nivel, definido como el alcance de un impacto socio-cultural. Como vimos en el paso anterior se evidencia un problema y para dar solución a este, se plantea un eje que logre transformar esas condiciones negativas enmarcadas.

Se estructura la acción o la práctica, que para este caso es el juego, no solo como tal, sino como el eje transformador que permite un acercamiento a la problemática definida y así mismo a trabajar en la solución de esta; es aquí donde se hacen necesarias intervenciones por parte del investigador, las cuales permitieron identificar la falta de convivencia o el problema definido como punto clave para el desarrollo de la investigación.

Desde nuestro proceso investigativo lo llevamos a dos niveles, el primero con base en una práctica cotidiana del colegio que es el juego de pared, para así llegar al segundo nivel que es alcanzar un impacto socio-cultural, además de reconocer que es una práctica identitaria del colegio, se recrea con un propósito educativo que es fortalecer la convivencia. Como vimos en el paso anterior se evidencia un problema y para solución a ese se plantea un eje que logre transformar esas condiciones negativas enmarcadas. Como lo podemos ver en el siguiente gráfico.

Estructuramos el juego no solo como juego sino como el eje transformador que nos permitió acercarnos a la problemática definida y así mismo a trabajar en la solución de esta; a raíz de ello realizamos inicialmente dos intervenciones, las cuales nos permitieron identificar la falta de convivencia como punto clave para el desarrollo de la investigación.

3.3. Plan de acción:

Son las acciones encaminadas a influir o provocar unos propósitos determinados. Este es el momento en que se debe iniciar con el trabajo de campo, impulsando el juego de manera natural, es decir sin presionar ni invitar a la comunidad educativa, con el fin de que surja por iniciativa de ellos al interesarse cuando observan la práctica, de esta manera no se generaran sentimientos de obligación hacia la participación.

A raíz de la diversidad de grupos participantes, el Juego de Pared se dio a conocer fácilmente al igual que su origen; la cantidad de jugadores y espectadores aumento con las sesiones, generando espacios de recreación dentro del colegio, los cuales nos permitieron trabajar en el fortalecimiento de la convivencia, promover la inclusión y establecer de manera más clara la forma de juego, con el objetivo de promover diferentes valores como el respeto y posicionar este dentro de la institución.

Debido a esto, a lo largo de quince intervenciones y como se puede evidenciar en la descripción de la experiencia, surgen buenas ideas de parte del grupo, como lo es delimitar las canchas, estableciendo una zona en forma de trapecio, además realizamos un documento que contiene no solo la descripción del juego sino las reglas e indumentaria necesaria para este (Ver apéndice 1: Descripción general del juego de pared).

Con relación a ello, la Profe Olga Chara hace un aporte, cuando dice que hay que tener en cuenta un trabajo pedagógico, este se logra en la medida que se diagnostica y analiza el contexto para evidenciar una serie de problemáticas que en nuestro que hacer como docentes buscamos la estrategia desde nuestro campo del saber de la recreación la forma de suplir esa necesidad, contrarrestar el problema basado en la falta de convivencia en la institución.

3.4. Proceso reflexivo:

Es el último paso de la estrategia educativa en el cual de manera reflexiva se identifican los alcances, las debilidades, las fortalezas y las oportunidades del proceso. La estrategia educativa en recreación, fomenta no solo el alcance de las metas propuestas, si no la importancia de seguir estructurando estas en las instituciones, ya que se logra a través del paso a paso un acercamiento a la comunidad educativa, trabajando en el mejoramiento de los problemas establecidos por el diagnostico.

De acuerdo al análisis de la información obtenida en los instrumentos de recolección de datos entrevistas, diarios de campo y videos la comunidad educativa manifiesta que se logró propiciar espacios de convivencia a través de la estrategia establecida en el proyecto de investigación, pues aquí se evidencia que se suple con la necesidad, se logra una transformación, se incluye a la comunidad y se disminuyen los niveles de agresividad, en definitiva se fortalece la convivencia escolar. También se logra un alcance más de lo esperado que es la creación del club de pared, una figura social que más allá de ser un espacio para jugar pared, se logra consolidar como una familia donde cada uno de sus integrantes cumple un rol específico. Como oportunidad identificamos que es necesario integrar a la familia dentro del proceso, creemos que desde allí se puede ver como son los comportamientos no solo en el colegio o en club de pared si no en el contexto familiar. Razón por la cual la profesora Omaira Morales se interesa en nuestro proyecto, el cual decidimos llevar a la clase de Marketing y Publicidad de la gestión Social, con el fin de fortalecer su imagen y representación; el resultado de esta iniciativa es el cubrimiento para el canal de Fecode, pues se evidencia el alcance y percepción ante la comunidad objetivo.

La estrategia educativa en recreación, fomento no solo el alcance de las metas propuestas, si no la importancia de seguir estructurando estas en las instituciones, ya que para nuestro caso, logramos a través del paso a paso acercarnos a la comunidad educativa y fortalecer la convivencia, incentivando la participación y la inclusión en la escuela.

Finalmente como aporte no solo para la recreación, le apostamos a la creación de un nuevo método de investigación en el contexto educativo, que puede ser aplicado a cualquier campo del saber, o para que sea un trabajo más riguroso, es posible llevarlo en conjunto con

otros métodos; como en nuestro caso la sistematización de experiencias de la estrategia educativa en recreación basada en el juego de pared.

4. El rol del licenciado en recreación dentro de la escuela a partir de la estrategia

El licenciado en recreación es gestor de procesos de transformación en contextos sociales que pretenden generar momentos de bienestar humano tanto individual o en conjunto, reestructurando y fortaleciendo el tejido social. Más allá de un investigador y transformador dentro de la estrategia educativa en recreación en la escuela, el licenciado tiene la capacidad de innovar en métodos de evolución que promuevan dentro de un entorno social diferentes alternativas de cambio ante una problemática o necesidad en común, siendo el resultado positivo o negativo en el ser.

Así mismo a partir de la estrategia el rol del licenciado en recreación trasciende la visión tradicional que se tiene establecida por la sociedad, ya que a través de este proceso logra un acercamiento más interpersonal con la comunidad educativa generando espacios de confianza y comunicación, dejando a un lado la figura de imposición dentro de los espacios que establezca. El licenciado promueve la formación integral de los estudiantes por medio de herramientas que logra adaptar al eje transformador en el cual se está proyectando la estrategia educativa con el fin de alcanzar las metas y objetivos propuestos, logrando un impacto significativo dentro de la comunidad.

7.5. Juego.

Para lograr un acercamiento a las concepciones de juego, se analiza una serie de características que se relacionan con la aproximación conceptual mencionada en el marco referencial, este se recopila a partir de la experiencia obtenida por medio de los instrumentos de recolección de información, en la cual los estudiantes, profesores de la institución y docentes en formación, señalan el juego como eje posibilitador de relaciones sociales, que a favor de su competitivismo y estructura, logra incluir a toda la comunidad de una manera activa y significativa, promoviendo dentro de su mismo esquema estados de felicidad, motivación y entusiasmo en los participantes.

Cabe resaltar la importancia que tiene el juego dentro del contexto educativo, ya que posibilita escenarios de participación y construcción del tejido social en pro al desarrollo y formación del individuo dentro del ámbito escolar.

En el proceso de investigación el juego fue indispensable, fue quien condujo a unos resultados valiosos, pues sin el esto no hubiera sido posible lograr que la convivencia mejorara en la comunidad Gustavina y a raíz de ello vemos la posibilidad de llevarlo más allá de las horas de recreo, creando el club de Pared, por medio del cual se reconoce de manera más clara la estructura del juego, siendo herramienta para reconocerlo como una tradición a través de la cual logramos incentivar la identidad del colegio y la participación de una comunidad que sobrepasa las instalaciones del colegio Gustavo Restrepo.



Participantes torneo de Pared en canchas delimitadas y logo que presta el juego.

7.6. Reflexiones de la estrategia educativa en recreación.

Interpretando y entrecruzando las categorías de análisis a la vez y en relación a la práctica vivenciada se puede decir que recreación y convivencia abordan la concepción del tejido social, más allá de estudiar juntos es convivir juntos, el grupo investigador entiende como la forma de integración donde la recreación es el enfoque para la estrategia que posibilita la participación activa en espacios educativos permitiendo un acercamiento entre los seres humanos de forma significativa, sin discriminar, traspasando la barrera de incluir a un tipo de comunidad específico sino a toda la comunidad que hace parte de la institución educativa, tomando como eje transformador el juego de pared. Cada centro educativo debe contar con las herramientas suficientes para los estudiantes y así ellos no tengan que adaptarse a la institución si no al contrario teniendo un papel importante de acuerdo a la propuesta curricular correspondiente, cumpliendo con las necesidades del contexto.

De acuerdo con los postulados teóricos y la práctica vivenciada por el grupo de investigación, se puede decir que la recreación trasciende en la escuela y en lo educativo, debido a que cuando se aplican las diferentes manifestaciones, en entornos específicos permite un desarrollo integral donde la comunidad educativa siente momentos de goce, disfrute, y el compartir con el otro, generando espacios de participación para que se realice un trabajo más compacto y reflexivo donde cada miembro tenga un rol importante logrando procesos de transformación.

CAPITULO CINCO

8. CONCLUSIONES

Teniendo en cuenta la variedad de problemáticas a las cuales se enfrentan hoy en día los colegios distritales de Bogotá y específicamente la falta de convivencia; la propuesta de investigación que se llevó a cabo dentro del colegio Gustavo Restrepo, apoyada en la estrategia educativa en recreación basada en el Juego de Pared, posibilitó la creación de espacios dentro de los cuales la comunidad educativa participo de manera activa y así mismo se logró integrar a los estudiantes, independientemente de sus diferencias, generando de esta manera una sana convivencia.

El desarrollo de la sistematización de experiencias la estrategia educativa en recreación basada en el juego de pared brinda un acercamiento entre los participantes, promoviendo la inclusión y la participación, lo cual permite evidenciar que la recreación es un eje fundamental para trabajar en la escuela ya que brinda espacios para el mejoramiento de la calidad de vida y así mismo fortalece la convivencia dentro de la misma.

Para que una estrategia educativa en recreación dentro del ámbito escolar de alcance a las metas planteadas, propuestas por el investigador y transformador, es necesario seguir los pasos específicos dentro de la estructura que se propondrá, ya que este seguimiento permite un panorama más completo del proceso que lleva la comunidad a la cual se dirige.

El diseño de los instrumentos de recolección de datos nos permitió analizar el proceso llevado a cabo y en que momentos específicos se empezaron a generar transformaciones en la comunidad educativa, encaminados hacia la inclusión, participación y sana convivencia.

Es importante destacar que la hora del recreo, fue el momento preciso para llevar a cabo el desarrollo de la estrategia, puesto a que esto nos permitió que el juego fuera reconocido, participaran más personas de las esperadas, se integraran estudiantes de sexto a once, niñas y niños y además de eso se promovieran espacios de esparcimiento, bienestar y sana

convivencia.

Así mismo la sistematización de la experiencia permitió que durante la construcción de este proyecto se analizara la importancia del licenciado en recreación en la escuela, se estudiaran minuciosamente los procesos llevados a cabo y todos los aspectos relevantes de la investigación, con miras a fortalecer aquellos puntos que hicieron posible alcanzar los objetivos propuestos, manteniendo como punto focal el fortalecimiento de la convivencia escolar en la institución educativa Gustavo Restrepo a partir de la estrategia basada en el Juego de pared, el cual fue recreado para Brindar espacios en los cuales la comunidad Gustavina pudo reconocer la importancia de valores como el respeto y la tolerancia dentro del ámbito escolar.

Finalmente, el juego de pared más allá de ser el eje para el desarrollo de este trabajo, en el ámbito educativo, se convirtió en un escenario que superó las expectativas, formándose como un juego que se practica en horas extraescolares, por lo que se puede evidenciar, que dejó huella en la comunidad educativa que hizo parte de este proceso. A partir de esto, como reto y basados en los resultados, el juego de pared se puede convertir en una práctica masiva, por lo que se pretende generar más espacios para que sea reconocido en los colegios de Bogotá, universidades y así mismo llevarlo a otros lugares no solo a nivel nacional que promuevan la práctica de este.

En la socialización se evidencia que debido a que el juego era el eje transformador dentro de la estrategia, en un instante se confundía como si fuera un trabajo de grado de deporte, pero realmente en este caso el juego fue el indicado para el desarrollo del trabajo investigativo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abdallah, S, Acosta, A, Orti, M y Sempere, J. (2010). *Enfoques sobre bienestar y buen vivir*. Centro de investigaciones para la paz. Madrid: Fuhem.
- Acosta, B. (2002). *La recreación: una estrategia para el aprendizaje*. Armenia, Colombia: Kinesis.
- Bauman, Z (2009). *Los retos de la educación en la modernidad liquida*. Barcelona: Gedisa
- Bernal, H, Quitian, D, Uribe, J. (2009). *El juego como resistencia: el juego al tiempo de la alineación*. Pedagogía y saberes (31), 89-96
- Bustamante, J. (2012). *Alarma en colegios de Bogotá: la situación es preocupante dice el DANE*. Recuperado de:
https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/educacion/cp_ConvivenciaEscolar_2011.pdf.
- Carreño, J, Díaz, A, Rodríguez, A. (2016). *Recreación enseñanza y escuela*. Armenia, Colombia: Kinesis.
- Conde, S. (2013). *Estudio de la gestión de la convivencia escolar en centros de educación secundaria de Andalucía. Una propuesta de evaluación una propuesta basada en el modelo EFQM*. Deserción doctoral. Universidad de Huelva, Huelva, España.
- Coquelet, J y Rus, J. (2003). *Convivencia escolar y calidad de la educación*. Ministerio de Educación de Chile, y Organización de Estados Iberoamericanos: Chile.
- DANE. (2012). *Alarma en colegios de Bogotá: La situación es preocupante, dice el DANE, Colombia*: Comunicado de prensa. Recuperado de:
https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/educacion/cp_ConvivenciaEscolar_2011.pdf

Díaz, F y Hernández, G. (1999). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México: MCGRALL- HILL. Recuperado de:
http://148.208.122.79/mcpd/descargas/Materiales_de_apoyo_3/Diaz%20Barriga%20estrategias%20docentes.pdf

Documento maestro de la licenciatura en Recreación y turismo. (2013). Documento elaborado por el equipo de profesores de la Licenciatura en Recreación para efectos de la Renovación de registro calificado. Universidad Pedagógica Nacional. Documento de circulación interna.

Fink, E. (1966). Oasis de felicidad. Pensamientos para una ontología del juego. México: Centro de Estudios Filosóficos UNAM.

Forero-Londoño, O. F. (2011). *La violencia escolar como régimen de visibilidad*. Magis, Revista Internacional de Investigación en Educación, 4 (8) Edición especial La violencia en las escuelas, 399-413.

Huizinga, J. (1972). Homo Ludens. Barcelona: Siglo XXI.

Jara, O. (2010). *Guía para la sistematización de experiencias*. Recuperado de:
http://centroderecursos.alboan.org/ebooks/0000/0788/6_JAR_ORI.pdf

Maturana, H. (2002). *Transformación en la convivencia*. Santiago de Chile: Dolmen ediciones.

Mena, U. (2008). *Localidad de Rafael Uribe Uribe ficha básica*. Recuperado de:
<http://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/observatorio/documentos/localidades/rafaelUribe.pdf>

Ministerio de Educación Nacional. (2005). Educación para todos. Recuperado de:
<http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-141881.html>

Mockus, A (2002). *La educación para Aprender a vivir juntos: Convivencia como armonización de ley, moral y cultural*. Unesco, 19-37.

Morillas, C. (1990). *Huizinga-Caillois: Variaciones sobre una visión antropológica del juego*. Revista Enrahonar, (16) Recuperado de:
<http://www.raco.cat/index.php/enrahonar/article/viewFile/42724/90978>.

Pedagogía y didáctica: Experiencias de maestros en sistematización de proyectos de aula. (2012). Documento elaborado por el equipo de profesores del instituto para la investigación educativa y el desarrollo pedagógico. IDEP. Alcaldía mayor de Bogotá.

Plan nacional de recreación (2013). Recuperado de:
http://www.coldeportes.gov.co/recursos_user/2015_Doc/Fomento/Documento-Plan-Nacional-de-Recreacion-2013-2019.pdf.

Ramos, F. (1997). *La recreación: Una herramienta didáctica para enseñanza*. Trabajo de ascenso presentado como requisito para optar al cargo de Profesor Titular. Universidad Pedagógica Libertador. Instituto Pedagógico de Caracas.

Real Academia Española. (2017). *Estrategia*. Recuperado de:
<http://dle.rae.es/?id=GxPofZ8>

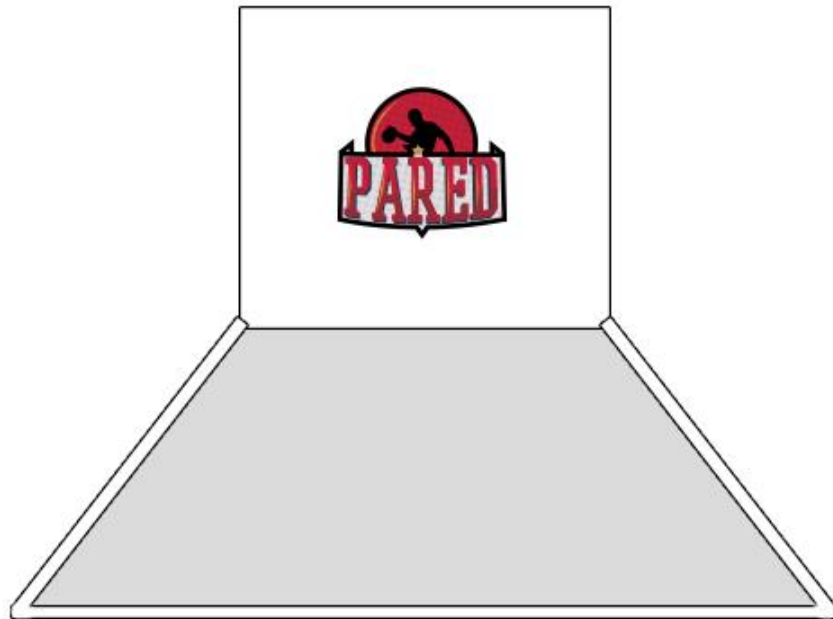
Ronda, G. (2002). *El concepto de estrategia*. Recuperado de:
http://vmleon.tripod.com/Planestrategica/ESTRATEGIA_concp.pdf

APENDICES

Apéndice uno.

Descripción general del juego de pared.

Pared es un juego de pelota y cuerpo (tren superior) en el que se juega sobre un terreno plano (cemento o baldosa) en forma de trapecio delimitada por líneas y una pared. El objetivo del juego está en golpear la pelota contra el suelo para que esta en su recorrido rebote contra la pared y en el aire el otro jugador pueda responder la jugada golpeándola hacia el suelo para iniciar de nuevo el ciclo de rebote.



Se organizan en fila dentro del terreno de juego para tener claridad de la persona a la que le toca responder, la idea es quemar al adversario, este se logra dificultando los golpes para la persona que responda, no lo logre hacer o no lo haga de manera adecuada. Cuando hay varios participantes gana el último que quede sin ser quemado. Las partidas por lo general duran de dos a cinco minutos dependiendo de la cantidad de jugadores y el ritmo que se le dé al juego.



- ✓ **Balón:** Después de llevar a cabo un proceso de investigación se contempla que el balón adecuado para el juego es el de caucho, se empieza con el de baloncesto pero este puede llegar a generar una lesión en la muñeca y además de eso puede ocasionar daños en el campo de juego, luego se implementó el balón de voleibol pero este daba mucho rebote y se perdía la dinámica del juego, después se implementó la pelota de tenis y de wall ball pero debido a su tamaño se dificulta para responder cuando el golpe es muy forzado y también lastimaba la muñeca.
- ✓ **Área de juego:** La dimensión establecida para los juegos que se utilice una pelota son rectangulares, el juego de pared tiene algo particular y es que las dimensiones son triangulares y las medidas varían según el terreno en el que se implemente el juego.
- ✓ **Reglas de juego:**
 - Quemado: Es la acción en la cual el jugador elimina a su contrincante.
 - Saque: Esto hace referencia a la primera jugada, donde el jugador que inicia debe dar movimiento a la pelota con las dos manos de una forma sutil en la que pueda responder el adversario, en caso de que el saque no sea bien puesto se puede repetir.
 - Hecha: El veedor dice hecha cuando la jugada no es tan visible para los jugadores, con el fin de advertir a los jugadores que la jugada fue completada.
 - Esquinera: Es la acción donde el balón toca el suelo y la pared al mismo tiempo.

- Encajonar: El jugador retiene la pelota en sus manos más de un segundo y se da el punto a favor del adversario.
 - Dobles: Es la acción que genera el jugador cuando responde la pelota tocándola dos veces seguidas.
 - Obstrucción: El jugador del equipo contrario con su cuerpo obstruye la ejecución del jugador contrincante.
 - Interferencia de juego: Es la acción en la que el jugador responde la pelota y golpea con ella a su contrincante que está al frente de él, esta interferencia de juego quema al que es golpeado.
 - Línea: Si el balón en la jugada toca la línea que delimita el campo de juego es quemado.
- ✓ **Modalidades:** Este se puede jugar mixto sin importar género o edad.
- Individual. Duelos de dos personas, la idea es jugar a la cantidad de puntos acordados entre los dos y gana él que logre esa cantidad.
 - Parejas. Dos equipos de dos. La forma para responder es intercalado, el primer participante del equipo uno responde para que el primer participante del equipo dos responda, después responde el segundo participante del equipo uno y por ultimo responde el segundo participante del equipo dos, en caso de que se altere el orden de respuestas sale el jugador que respondió inadecuadamente. Cuando queda un solo jugador, este debe responder a los dos jugadores del otro equipo de forma simultánea. Gana un punto el equipo que logre quemar a los dos jugadores rivales.
 - Triples. El orden de respuesta también es intercalado igual que la modalidad en parejas y consigue un punto el equipo que logre quemar a los tres rivales.
 - Grupos (4 – 5 jugadores por equipo).
- ✓ **Indumentaria:** la indumentaria no varía en genero
- Zapatillas deportivas
 - Pantalóneta a la altura de las rodillas
 - Esqueleto o camiseta
 - Guantes con protección en el carpo y en el meta carpo
 - Rodilleras

ANEXOS

Transcripción de videos y entrevistas

Video 1. Dilan en clase de educación física 18-11-2016

Yeferson: Hoy estamos aquí desde el colegio Gustavo Restrepo, haciendo un pequeño análisis sobre una clase como tal de educación física, una clase como tal de tradición, pero lo que nos produce como una inquietud, es que vemos que hay una clase de varios estudiantes, están en una clase normal la profesora al fondo.

Montealegre: y pues hay un chico que tiene una limitación motriz y no está participando en la clase, el chico pues lo dejaron a un lado, el chico estaba sentado allá en la grada y no lo dejaron jugar. ¿Y pues nosotros que hicimos? Lo pusimos a jugar con nosotros nuestro juego, el juego de PARED, y él está allá jugando con Jonatán el juego de PARED y pues no lo dejamos excluido de la clase, entonces es para que se den cuenta y vean que nuestro juego es para todo tipo de población.

Video.2. Descripción

En este video se puede evidenciar la capacidad que tiene Dilan para jugar PARED sin ningún inconveniente.

Video 3. Entrevista Cristian Díaz.

Montealegre: listo buenos días.

Cristian: buenos días.

Montealegre: nos encontramos acá con el compañero Cristian, Cristian te vamos a hacer unas preguntas acerca del juego de PARED y lo que te gusta hacer.

Cristian: si.

Montealegre: ¿a ti que es lo que más te gusta hacer?

Cristian: pues piso pared.

Montealegre: ¿piso pared? Y ¿Por qué?

Cristian: porque siempre ando en todos los descansos practicando esto y me gusta.

Montealegre: ¿te gusta? Y ¿Por qué te gusta?

Cristian: no se pues, esto, no que me, que me sorprendió lo de pared y eso cuando uno gana y eso pierde es igual.

Montealegre: listo. Y bueno ¿has conseguido amigos con juego de PARED?

Cristian: si, artos.

Montealegre: ¿si? ¿De otros cursos?

Cristian: si, artos.

Montealegre: a listo Cristian muchas gracias.

Cristian: no con mucho gusto.

Video 4. Entrevista Ivan prieto.

Burbano: ¿porque te gusta el juego de PARED?

Ivan: entre aquí desde hace poco tiempo, juego con mi hermano desde que él estudiaba y practicaban en este colegio aquel juego.

Burbano: ¿estudias acá?

Ivan: no, no estudie pero el deporte me llama mucho la atención y siempre me ha gustado un deporte aparte de algo de contacto.

Video 4.1 Entrevista Ivan prieto

Burbano: bueno y ¿Qué es lo que más te gusta del juego de PARED?

Ivan: este juego es muy divertido, uno conoce mucha gente, uno esta con amigos y no importa si gana o pierde uno pues siempre la pasa bien y además el competitivismo es bueno.

Burbano: ¿ya los conocías a ellos?

Ivan: no los conocía pero pues el juego me ayudo a conocerlos y a relacionarme más con otras personas.

Video 5. Entrevista Fabián avellanada.

Burbano: ¿listo? ¿Cómo te llamas?

Fabián: Fabián avellaneda.

Burbano: listo. ¿Qué es lo que más te gusta del juego de PARED?

Fabián: lo que más me gusta es que conocemos gente que no conocíamos, hacemos amigos y pues, que es unido el juego.

Burbano: ¿Hace cuánto llegaste al juego?

Fabián: hace un mes.

Burbano: ¿Hace un mes?

Fabián: sí.

Burbano: ¿Competiste en el torneo?

Fabián: sí.

Burbano: ¿De qué puesto quedaste?

Fabián: fui uno de los primeros que sacaron.

Burbano: ¿sí? ¿Pero qué te pareció?

Fabián: muy bueno el torneo, no importa que ganar si no lo que importa es jugar.

Burbano: ¿Antes del torneo el juego se jugaba muy a menudo?

Fabián: sí, Cada, cada, cada semana, un día entre semana.

Burbano: ¿Conocías a alguien que, conoces ahora a alguien que no conocías antes?

Fabián: claro, claro conozco a más niños del colegio y pues con ellos jugamos.

Burbano: ¿A quién conoces de acá que no conocías antes?

Fabián: a Jack a Edwin a casi la mayoría.

Burbano: ¿Qué te parece el club de pared?

Fabián: muy bueno, pienso que nos enseñan varias cosas.

Video 6. Entrevista a Jack

Burbano: ¿de qué curso eres Jack?

Jack: ocho cuatro.

Burbano: bueno. ¿Qué te gusta del juego de Pared?

Jack: que es movido, que es divertido, tiene cierta exigencia, es una oportunidad de pasar el tiempo, es una forma de socializar con las personas, me gusta, es un deporte que no tiene mayor complejidad.

Burbano: ¿con quién competiste en el torneo?

Jack: competí con varios compañeros de diferentes cursos de sexto séptimos y octavos.

Burbano: de 74 competidores de ¿cuánto quedaste?

Jack: de tercer puesto.

Burbano: excelente. Y ¿la premiación te premiaron el tercer puesto?

Burbano: bueno y ¿qué nos puedes hablar de Dilan?

Jack: Dilan. Dilan es un compañero que tiene una complejidad ya que tiene parálisis derecha, de su cuerpo, pues, pero igualmente se destaca en el deporte de piso Pared, juega cada rato y es una forma de socializar con él, y normalmente lo excluyen de otros deportes como fútbol, basquetbol o vóleybol debido a la complejidad que tiene en la mano, pero con piso Pared no sucede eso, ya que jugar con, con una sola mano.

Video 7. John Montealegre, descripción club de pared.

Montealegre: bueno muy buenas tardes, pues en este momento nos encontramos acá en el colegio Gustavo Restrepo y pues nada lo, lo, lo único es que pues estamos fomentando el club de Pared, el nuevo club de Pared, ya que el juego a evolucionado y ha crecido bastante, entonces ya no solamente lo estamos viniendo a jugar en los horarios de clase si no que los estamos haciendo en horarios extracurriculares, pues a los chicos les gusta bastante y están bastante motivados, nosotros venimos acá y pues jugamos pared y pues aparte de eso hacemos bastantes actividades, fomentando el juego, para que ellos mejoren sus habilidades y sus destrezas a la hora de jugar, aparte de que le juego pues les gusta pero pues también que evolucionen en el juego. Listo.

Video 8. Montealegre entrevista a la profesora Olga Chara.

Montealegre: buenos días nos encontramos acá en la institución colegio Gustavo Restrepo, con la profesora Olga Lucia Chara, buenos días profe ¿cómo estás?

Olga: John muy buenos días me encanta otra vez estará acá con los chicos de la Pedagógica.

Montealegre: profe venimos a hacerte una serie de preguntas. Primero, ¿Qué problemáticas se destacan en la institución?

Olga: como es bien sabido, los problemas de la sociedad se reflejan dentro del ámbito escolar, tenemos problemas de drogadicción, no solo consumo si no también se rumora que hay algunas ventas de ese producto, tenemos también algunos problemas familiares como es composición familiar, padres que no responden con sus hijos, chicos que no están

comprometidos también con ese proceso pedagógico y vienen acá hacer otras cosas, tenemos problemas también de chicos de desnutrición, los problemas económicos se ven reflejados aquí también al interior de la institución y también las políticas públicas pues también causan muchos problemas en el desarrollo de la institución, en este momento por lo menos estamos viviendo el problema de los refrigerios, no están llegando esos refrigerios a los estudiantes, sabiendo que tenemos una jornada única, entonces eso ha causado mucho deterioro y mucha como falta de motivación de los chicos, yo podría decir que algunos estudiantes a veces solo vienen por el refrigerio que es su motivación y no lo están teniendo. ¿Qué otros problemas vemos? De pronto problemas... no yo diría que más. A también entre ellos se violentan demasiado, se agreden dentro del colegio, hay Bullying, lo que llamamos hoy en día el Bullying, el matoneo y de pronto también se rumora, yo creo que en este colegio no se hace excepción a eso, de pronto hay algún tráfico de sexual o todo eso que eso también se maneja a nivel de la calle, yo estoy segura que también como en muchos colegios se puede evidenciar acá dentro de la institución, yo diría que esos son los básicamente más graves que estamos viviendo.

Montealegre: listo profe. Bueno digamos que relacionado en eso, la institución ¿qué estrategias ha utilizado para contrarrestar esos problemas?

Olga: pues igualmente estamos haciendo todo el trabajo pedagógico, porque al interior de las aulas, al interior de todos los proyectos que se trabajan dentro del colegio, pues apuntamos a disminuir esa clase de problemáticas sociales, pero a veces nos ganan más los medios de comunicación, igual nosotros somos un ente distrital que trabaja con otros entes como, por decir Bienestar Familiar, Policía de Menores, Profamilia, también la secretaria de salud, la secretaria de la mujer y los diferentes entidades que podemos trabajar en conjunto para la desarrollo y la formación de estos nuevos chicos.

Video 8.1 Montealegre entrevista a la profesora Olga Chara. Parte 2

Montealegre: profe. Que, ¿Cómo, como se entiende la convivencia acá en la institución? O ¿Qué entiendes por convivencia?

Olga: pues yo considero que la convivencia es hacer un sano, una sana relación entre mi misma y después empezando con los demás, básicamente como somos un grupo social pues

la idea es convivir de una manera excelente, tolerándonos unos a otros con nuestras diferencias.

Montealegre: pero pues digamos que lastimosamente esos procesos que llevan hacia una sana convivencia muchas veces se ven afectados, pues digamos por las problemáticas que mencionaste ahorita. Nosotros planteamos un juego, que es el juego de Pared. ¿Qué opinas del juego de Pared?

Olga: bueno, el juego de Pared me parece un juego muy novedoso y muy tradicional acá dentro de la comunidad Gustavina, me parece que los chicos lo han tomado con mucha seriedad, se han comprometido los ha motivado los ha enamorado, yo me le apunto al juego de Pared yo lo veo que lo podemos proyectar en algún tiempo como un deporte, yo me le apunto a ese nacimiento y ojala que ustedes sean los creadores y que vallan escribiendo sobre que ustedes son los que han promovido, el desarrollo de ese juego, veo que en ese juego es algo para rescatar de lo que ustedes han desarrollado, que es el momento que incluyen a todos los chicos, que han disminuido los niveles de agresividad, de violencia que les han colocado una importancia al desarrollo y al aprovechamiento del tiempo libre.

Montealegre: ósea que de cierta manera el juego desde que se ha rescatado acá en la institución por parte de nosotros, ósea ¿se ha logrado un cambio en la institución?

Olga: pues digamos si uno lo ve grande, pues uno dice no hay ningún cambio, pero cuando uno ya lo coge a lupa, como me pasa a mí en ese caso no sé si se ha dado cuenta, como los chicos están ocupados haciendo algo que les guste, por lo menos en los descansos o en el tiempo libre porque yo me he dado cuenta que han venido después de sus clases, pues uno puede evidenciar que los chicos si por lo menos se han relacionado más y considero que ustedes en el desarrollo de estas actividades, tienen más evidencias de que ellos han trabajado sin ningún problema de convivencia, todo lo contrario veo que es un grupo que se ha consolidado y se ha reconocido acá dentro del colegio.

Montealegre: listo profe no siendo más nos despedimos, muchas gracias por la atención, entonces para una próxima ocasión

Olga: bueno si John, Jonatan muchas gracias por la invitación, estaré nuevamente con ustedes en cualquier lugar que me necesiten.

Video 9. Entrevista a la profesora Sandra Rodríguez.

Montealegre: buenos días nos encontramos acá en la institución colegio Gustavo Restrepo, con la profesora Sandra, la profe de educación física, le vamos a hacer una serie de preguntas, relacionadas con el juego de Pared. Profe buenos días ¿cómo estás?

Sandra: buenos días, bien gracias.

Montealegre: profe que nos puedes contar acerca de la historia del juego de Pared, digamos de tu transcendencia de lo que llevas acá en la institución.

Sandra: bueno yo aquí en la institución llevo 23 años, cuando yo entro aquí a institución me doy cuenta que el juego de Pared es el resultado de lo que los niños pequeños de los cursos inferiores sextos, séptimos tratan de imitar de los muchachos grandes cuando hacen sus prácticas de las técnicas de voleibol en la pared, estos chicos a las horas de descanso asumen cualquier pelota, desde una de futbol, un balón de futbol o una pelota de caucho, a copiar los movimientos que hacían los muchachos de grado once en la práctica en sí de voleibol. Y resulta ósea esa práctica, esa vivencia que ellos van llevando con el juego lo van generando en un juego como tal de competencia a no dejar perder el control del balón porque ya entran dos o entran tres a jugar con la pelotica. De ahí en adelante se convierte en algo cotidiano en el colegio en las horas de descanso, en todas las paredes o muros del colegio empieza a uno ver que están jugando pero pues pasa y uno no sabe lo que están jugando, uno asume que es un juego hay inventado por ellos. Cuando hay la reestructuración aquí en nuestra institución en el año más o menos 2006 si no estoy mal, nos vamos de acá de las instalaciones y pues hay queda el juego nos vamos a otras instancias a otros edificios que no tiene la oportunidad de práctica. Cuando volvemos acá pues ya fueron dos años, que estuvimos fuera del colegio, cuando volvemos ya eso ya queda eliminado, ya es cuando los estudiantes para ese año que son de último año, decimo y once, que estuvieron en sus primeros años en estas instalaciones y vivieron eso, les queda como la expectativa, es precisamente de parte de un exalumno que es tu compañero, la propuesta de retomar ese juego y hacerlo más formal. Entonces ya viene la Pedagógica, ustedes como estudiantes de Universidad Pedagógica y nos vuelven a traer el juego, pero entonces no lo traen ya más formal y estructurado, yo diría que esa es como la historia general de juego de Pared.

Montealegre: muy bien profe. Pues digamos que la reestructuración o la propuesta que nosotros hacemos acá en la institución relacionado con el juego de Pared vas más enfocado

hacia lo social, ¿sí? Asia el tejido social, la intencionalidad de nosotros pues es contribuirles hacia la sana convivencia en la institución por medio del juego y pues digamos que la, la, la reestructuración o la tecnificación del juego como tal no se hace con el fin de que el juego sea más formal si no de pronto más como por...

Sandra: ¡estructurado!

Montealegre: más estructurado y pues también con el fin de la sana convivencia ¿sí? Digamos que se le hacen una serie de reglas y eso también para que el desarrollo del juego tenga ósea no, no haya como conflictos ¿sí? Por qué anteriormente digamos evidenciábamos que no, que no ósea que fue punto, que no fue punto.

Sandra: pues yo te cuento algo, digamos que eso como docente lo aprecian los muchachos, ósea de todos modos en cualquier tejido social debe haber unas normas, él y en cualquier juego es la forma en que nosotros evidenciamos el respeto a las normas y el respeto a la convivencia, al otro en fin. Cuando ustedes lo estructuran ¡obvio! Eso se evidencia completamente, y no solamente para los que están en la práctica del juego, si no los que están alrededor, o los mismos espacios que se utilizan. Tenemos aquí un lio y ustedes lo vieron y es que hay que utilizar los muros que dan a los salones, entonces cuando se va jugar, no se puede jugar si ese salón esta en clase, porque entonces ya afecta la convivencia del espacio de los otros, entonces ya el muchacho en este momento es claro de que se juego en los momento y tiempos libres. Nos queda a nosotros como institución la iniciativa o de pronto la necesidad de crear unos muros especiales, donde el muchacho pueda ir a hacer su práctica. Pero obvio que sí, el tejido social como tal y el objetivo que ustedes tenían se evidencian completamente la mejora en esa parte.

Montealegre: listo profe muchas gracias, no siendo más nos despedimos acá de la institución, queremos agradecerle por, por.

Sandra: no a ustedes.

Montealegre por tus palabras, la historia que nos contaste.

Sandra: no pues agradecerles a ustedes y al señor Burbano que trae su formación ya profesional como en la parte de la recreación y en la parte física, porque realmente lo que tú dices si el objetivo de su juego, es estas áreas, las que mejoran, esta formación humana de estos jóvenes y estos niños de la cual estamos en estos momentos con tanta necesidad.

Muchas gracias a ustedes.

Montealegre: gracias.

Video 9.1. Entrevista a la profesora Sandra Rodríguez.

Montealegre: bueno. Ahorita en el transcurso de la charla después de la entrevista, a la profe nos, se le olvido, se le paso contarnos, compartirnos otra evidencia. Profe ¿qué es lo que nos ibas a contar?

Sandra: bueno. Que los profesores de educación física, un día en una jornada pedagógica en el momento en el receso que tuvimos, nos dio por ponernos a jugar Pared, entonces dijimos bueno venga a ver juguemos que tanto es lo que le entusiasma a los muchachos, pues no nos dio 2 horas jugando pared y nos dimos cuenta que el juego si es bastante, ósea lo atrapa a uno en muchas cosas, el juego es muy táctico, muy dinámico, súper divertido, entonces también nos quedó a nosotros también la inquietud, de pues ¿porque no lo hacemos mas grande? E invitamos a los otros profes por que vale la pena, si dejaron una huella muy grande ustedes aquí en el colegio con el juego y en este momento lo que les venía diciendo, en los niños de sexto y séptimo que son los que yo tengo para este año, muchos ya son jugadores de Pared, son los niños que no juegan ni futbol, ni baloncesto, ni otro deporte, entonces ellos ya se dedicaron cien por ciento a Pared y si obviamente uno les ve y tiene mucho nivel con respecto a lo que ustedes proponen.

Montealegre: listo profe muchas gracias.

Sandra: gracias.

Video 10. Reportaje del programa de FECODE a cargo de Omaira Morales.

Omaira: Hoy en encuentro, tres futuros docentes que evocan el compromiso, la vocación y el profesionalismo de nuestros educadores, a la hora de construir mejores ciudadanos. Ellos son los profes que cuatro veces a la semana transforman las paredes del colegio Gustavo Restrepo al sur de Bogotá para mejorar a través de este juego mejorado, adaptado y futuro ojala deporte innovador, la inclusión, la convivencia, el respeto y el uso del tiempo libre.

Jonatan: con mi proyecto de grado quisimos llegar a darle como de nuevo esa inicio al juego, si, por que ya veíamos que se estaba perdiendo con los diagnósticos que se hacían

dentro del proyecto, y vimos que a través del juego se pueden generar distintas transformaciones en la convivencia de los estudiantes.

Yeferson: como licenciados siempre se tiene que preguntar dos cosas y es que huella debo dejar y que es lo que quiero transformar entonces nosotros como licenciados vinimos a aportar esa parte a ellos de que el profesor no lo vieran como ese super héroe que es si nosotros a través de nuestro juego de nuestro que hacer como licenciados formar a esos niños como súper héroes.

Omaira: aquí juegan todos sin excepción, quienes en otras áreas son relegados aquí sus discapacidades físicas además de potencializarse se convierten en ejemplos y líderes en jugar.

Dilan: aquí me ayuda con la motricidad, con lo que pueda llevar y lo que no pueda llevar, por que en ese juego yo me he caído muchas veces, eee, también lo que me ayudado y les ha ayudado a todos, es a divertirse y ser mejores personas.

Profe Olga Chara: ha sido un deporte de impacto porque ha integrado los estudiantes, les ha bajado un poco sus niveles de violencia, ha integrado los diferentes géneros, las diferentes, ha incluido a toda la comunidad.

Omaira: hoy además de comprometerse con su profesión, la de docentes en formación le apuestan a la creación de un deporte en el país.

Profe Olga chara: como les decíamos a Burbano y a su grupo crean en él, créanlo de verdad, así se creó el futbol, el baloncesto, el voleibol, quien quita en el año 2800, habían unos chicos y se crearon este deporte y de verdad que tenemos que creernola, porque a veces como colombianos hacemos cosas tan interesantes pero no no la creemos.

Omaira: son futuros licenciados en Recreación Y Turismo de la Pedagógica, saben, reconocen y por vocación de lleno trabajan con estos jóvenes para transformar imaginarios y establecer que es la escuela y de la mano de los maestros como se transforma el país.

Diarios de campo.**DIARIO DE CAMPO**

Juego de pared

Fecha: 24 de agosto de 2016

ESPACIO DE TRABAJO: Colegio Gustavo Restrepo

Nombre de los Investigadores: Jonatan David Burbano Delgado- John Editson Montealegre Builes- Yeferson Barragán Calderón.

GRUPO DE TRABAJO: todos los estudiantes.

PROPÓSITO observar las condiciones en las que se encuentra el clima escolar.

¿QUÉ SE VA A HACER? Observación

Diagnostico

Entrevistas

RECURSOS agenda, esfero, cámara de video.

DOCUMENTACIÓN Las personas participantes quedaron un poco sorprendidas por lo que estábamos haciendo, incluso algunos no quisieron responder a algunas preguntas realizadas.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

Desde el momento que llegamos se encuentra el ambiente un poco denso puesto a que hoy los estudiantes estaban con la inconformidad por la unificación que tuvieron las jornadas de la mañana y la tarde, esto nos dio pie para observar, diagnosticar y analizar las condiciones del clima escolar, aunque lastimosamente no como lo esperábamos, pudimos dialogar con algunos estudiantes acerca de la situación y de los problemas que se presentaban en la institución, al único que pudimos hacer una pequeña entrevista fue el estudiante Diego Báez que se le pregunto acerca de los problemas que se estaban presentado en el colegio y el respondió “hay una mala administración, hacen falta varios profesores, además de eso se han venido perdiendo algunos espacios y ya no se utilizan como antes, como el salón de danzas, el salón de artes, el salón de química hace seis meses que no lo abren porque no hay quien lo maneje”, igual que el algunos estudiantes lo apoyaban con sus palabras y manifestaban las mismas inconformidades.

REFLEXIÓN

De acuerdo a la experiencia del día de hoy nos queda como reflexión que debemos hacernos notar más y mostrarles a toda la comunidad educativa (docentes, estudiantes, personas de servicios varios entre otras) que es lo que estamos haciendo allá y explicarles cual es nuestro propósito.

DIARIO DE CAMPO

Juego de pared

Fecha: 31 de agosto de 2016 ESPACIO DE TRABAJO: Colegio Gustavo Restrepo

Nombre de los Investigadores: Jonatan David Burbano Delgado- John Editson Montealegre Builes- Yeferson Barragán Calderón.

GRUPO DE TRABAJO: 20 estudiantes.

PROPÓSITO Hacer un sondeo general de las personas que participan del juego.

¿QUÉ SE VA A HACER? Jugar el juego de pared.

RECURSOS balones e instalaciones del colegio.

DOCUMENTACIÓN Las personas participantes quedaron muy contentas por la organización que se le ha dado al juego.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

Es evidente que algunos estudiantes reconocen el juego de pared, en el día de hoy hubo participación de veinte personas. En el transcurso de la hora del descanso una profesora hizo un llamado de atención debido a que no sabía la presencia de nosotros en la institución y decía que “el espacio que se estaba utilizando no era adecuado y que íbamos a romper los vidrios de los salones, que ese juego ya estaba prohibido en el colegio y que por favor no jugáramos más”. Nosotros accedimos y le mostramos la carta y los

REFLEXIÓN

De acuerdo a la experiencia del día de hoy nos queda como reflexión que debemos hacernos notar más y mostrarles a toda la comunidad educativa (docentes, estudiantes, personas de servicios varios entre otras) que es lo que estamos haciendo allá y explicarles cual es nuestro propósito.

permisos diligenciados en rectoría y le explicamos del porqué la presencia de nosotros en la institución y el control que estábamos llevando para que el juego se realizara de una forma adecuada.	
---	--

DIARIO DE CAMPO

Juego de pared

Fecha: 8 de septiembre de 2016 ESPACIO DE TRABAJO: Colegio Gustavo Restrepo

Nombre de los investigadores: John Editson Montealegre Builes- Yeferson Barragán Calderón

GRUPO DE TRABAJO: Número indefinido de estudiantes.

PROPÓSITO posicionamiento de los investigadores en el colegio.

¿QUÉ SE VA A HACER? Comentarle a algunos profes acerca del proyecto que estamos realizando en el colegio, esto con el fin de evitar inconvenientes a la hora de hacer las intervenciones.

RECURSOS Balones y espacios del colegio.

DOCUMENTACIÓN

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

Debido a que uno de los enfoques del colegio están relacionados con la recreación hubo un día conmemorativo en el primer descanso, en el que la profe encargada hizo varias actividades, por lo tanto no se pudo jugar pared como lo teníamos previsto, pero si pudimos hablar con algunos docentes y comentarles acerca del proyecto. Luego hicimos un recorrido y vimos que unos chicos que nunca habían jugado con nosotros estaban jugando pared con un balón de baloncesto, les dijimos que si nos dejaban jugar, ellos accedieron y después de unos minutos cambiamos de balón por el especial que usamos para jugar pared de una forma más cómoda y sin lastimar las manos, ni dañar las

REFLEXIÓN

Los profes que se les comento acerca del juego les llamo la atención el proyecto, por lo tanto es un logro importante debido a que se puede contar con el apoyo de ellos. Relacionando con lo que sucedió del chico que se tiene parálisis en la mitad del cuerpo esto da paso para que el proyecto se pueda adecuar para trabajar con personas en condición de discapacidad. Y la participación de la niña de grado once fue muy gratificante porque se puede evidenciar que si se está cumpliendo con el objetivo que es fortalecer la convivencia y está a partir del juego de pared, incluyendo niñas y niños sin discriminar a nadie incluso como se mencionó anteriormente trabajar con personas en condición de discapacidad.

instalaciones del colegio. Después de 10 minutos uno de los chicos se sintió mal y no pudo seguir jugando, el sufría de convulsiones y además los compañeros nos dijeron que tenía parálisis en la mitad del cuerpo, nosotros seguimos jugando y el observaba como jugábamos después de unos minutos decidió continuar jugando pero de una forma más pausada. Después se acercó una niña de grado once y nos preguntó acerca del juego y además quería jugar (nunca había jugado), aprendió de forma rápida y a pesar que era de un grado superior compagino muy bien con los demás compañeros.

Unos chicos que no tenían profesor después de descanso se acercaron y también se integraron al juego.

DIARIO DE CAMPO

Juego de pared

Fecha: 15 de septiembre de 2016 ESPACIO DE TRABAJO: Colegio Gustavo Restrepo

Nombre de los Investigadores: Jonatan David Burbano Delgado- John Editson Montealegre Builes- Yeferson Barragán Calderón.

GRUPO DE TRABAJO: 24 estudiantes.

PROPÓSITO incentivar para que las personas jueguen pared.

¿QUÉ SE VA A HACER? Jugar el juego de pared.

RECURSOS balones e instalaciones del colegio.

DOCUMENTACIÓN Las personas participantes quedaron muy contentas por la organización que se le ha dado al juego.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

Llegamos al colegio con la expectativa que los estudiantes participaran más del juego. Fue gratificante vivenciar la acogida por parte de los estudiantes hacia nosotros y hacia el juego de pared, pues los chicos nos estaban esperando para empezar a jugar. El día de hoy se cumplió con el propósito puesto que hubo una participación mayor a las anteriores intervenciones, jugaron niños de todos los grados y también hubo participación de niñas.

REFLEXIÓN

En este día se empiezan a evidenciar escenarios de convivencia escolar y procesos de inclusión, debido a que hay una participación de todos los grados de sexto a once y además de eso la integración de las niñas sin importar raza, edad, grado, todos jugaron en paz.

DIARIO DE CAMPO

Juego de pared

Fecha: 22 de septiembre del 2016 ESPACIO DE TRABAJO: Colegio Gustavo Restrepo
 Nombre de los Investigadores: Jonatan David Burbano Delgado- John Editson Montealegre Builes- Yeferson Barragán Calderón.
 GRUPO DE TRABAJO: 24 estudiantes.

PROPÓSITO promover el juego de pared con el fin de incentivar a una sana convivencia.

¿QUÉ SE VA A HACER? Jugar el juego de pared.

RECURSOS balones e instalaciones del colegio.

DOCUMENTACIÓN Las personas participantes quedaron muy contentas por la organización que se le ha dado al juego.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

El día de hoy llegamos y los estudiantes estaban en una jornada académica, había varias estaciones con actividades recreativas, por lo tanto en el primer descanso no pudimos jugar pared. En el transcurso de tiempo del segundo descanso había un grupo de estudiantes que estaban jugando por que la profesora de matemáticas estaba enferma, por petición de los chicos se hizo un torneo relámpago, hubo bastante interés y además de eso

REFLEXIÓN

Podemos llegar a la reflexión que gracias a la experiencia de hoy se piensa en organizar un torneo de pared pero de una forma más organizada.
 Algo interesante y valioso que nos pareció es que el chico que tiene parálisis cerebral lo incluyen al juego, a él le gusta mucho porque se siente como uno más.

personas que nunca habían visto el juego se integraron. También este día se hizo una entrevista grupal se les pregunto ¿porque les gusta jugar pared? Ellos respondieron “para pasar el tiempo, porque es chévere, por que es divertido”. ¿Prefieren jugar futbol o pared? En su mayoría les gusta jugar pared, “por que se incluyen a todos, llegan personas de todos los cursos y los integramos al juego, incluso los que nos caen mal los dejamos jugar aunque la bronca sigue pero jugamos y por un momento se olvida la bronca y nos divertimos.	
---	--

DIARIO DE CAMPO

Juego de pared

Fecha: 26 de octubre de 2016 ESPACIO DE TRABAJO: Colegio Gustavo Restrepo

Nombre de los Investigadores: Jonatan David Burbano Delgado- John Editson Montealegre Builes- Yeferson Barragán Calderón.

GRUPO DE TRABAJO: 32 estudiantes.

PROPÓSITO Convocatoria para el torneo de pared.

¿QUÉ SE VA A HACER? Pegar los banner de publicidad.

Jugar pared común y corriente y a medida se va informando acerca del torneo.

RECURSOS Banner publicitario.

Planillas de inscripción.

Balones e instalaciones del colegio.

DOCUMENTACIÓN Las personas participantes quedaron muy contentas por la organización que se le ha dado al juego e interesadas a participar del torneo.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

Hoy se hizo la convocatoria para el torneo de pared, en la mañana pegamos un banner en la entrada del colegio, dos chicos se acercaron y nos preguntaron que que estábamos haciendo, al decirles que era lo del torneo, se emocionaron mucho e inmediatamente diligenciaron la planilla de inscripción.

Después fuimos a pegar otro banner al lado de donde se juega pared, en ese momento sonó el timbre para salir a recreo, de forma inmediata se

REFLEXIÓN

Es bonito observar que se está cumpliendo con uno de los propósitos del proyecto, aunque esto surgió a medida que se fue desarrollando, el torneo nos da herramientas para que el juego obtenga una participación masiva por parte de la comunidad educativa, no solo estudiantes si no profesores y personas del servicio se han interesado por el juego.

acercaban las personas a preguntar sobre el torneo y posterior a eso iban llenando los formularios de inscripción. Aparte de las inscripciones les prestamos el balón para que jugaran y hubo gran participación, se integraron personas que nunca habían jugado. Además de eso se inscribieron al torneo chicos que siempre pasaban y miraban el juego pero nunca se atrevían a jugar. Después del descanso hablamos con un señor del servicio de aseo, el siempre miraba el juego por lo tanto le hicimos la invitación a jugar, él nos respondió que el juego se veía muy interesante pero no podía jugar por que tenía una lesión en la cadera. Finalmente hablamos con la profe Sandra y Olga, les comentamos acerca del torneo y debido a eso nos convocaron a una reunión con el comité de los profes de Educación Física.

DIARIO DE CAMPO

Juego de pared

Fecha: 31 de octubre del 2016

ESPACIO DE TRABAJO: Colegio Gustavo

Restrepo

Nombre de los Investigadores: Jonatan David Burbano Delgado- John Editson Montealegre Builes- Yeferson Barragán Calderón.

GRUPO DE TRABAJO: 40 estudiantes.

PROPÓSITO Seguir con la convocatoria del torneo.

¿QUÉ SE VA A HACER? Planillar

Explicar las reglas del torneo.

RECURSOS balones e instalaciones del colegio.

Planillas de inscripción.

DOCUMENTACIÓN cada día que pasa el juego crece su acogida en la institución.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

Los niños estaban celebrando el día de las brujitas en el coliseo, por lo tanto no se pudo intervenir con el juego de pared. Después de eso asistimos a la reunión con los profes de educación Física, les comentamos acerca del proyecto y el torneo, esto con el fin de que ellos tuvieran conciencia de nuestro propósito en la institución y se apropiaran del juego. Por parte de los docentes hubo gran acogida hacia nosotros y además demostraron bastante interés de nuestra labor y se ofrecieron a colaborar en todo lo que

REFLEXIÓN

Fue gratificante la acogida por parte de los profes de Educación Física, además por el ofrecimiento a colaborarnos en lo que fuese necesario, si necesitamos balones, conos, petos y entre otros. También vivenciar que el interés por el torneo cada vez crece más.

necesitáramos.

Después de eso en el segundo descanso se realizaron más inscripciones para el torneo y también una toma informativa acerca de las reglas.



JUEGO DE PARED

Fecha: 2 de noviembre del 2016

ESPACIO DE

TRABAJO:

Nombre de los investigadores: Jonatán Burbano John Montealegre yeferson barragán

GRUPO DE TRABAJO: 44 estudiantes de distintos cursos.

PROPÓSITO

Campeonato del juego de pared.

¿QUÉ SE VA A HACER?

Se da inicio al campeonato con 11 partidos, 22 equipos.

RECURSOS (Material didáctico)

Paredes del colegio 2 balones y 6 conos.

DOCUMENTACIÓN

Los estudiantes motivados, por primera vez se va a jugar un torneo del juego de pared, todos con las expectativas.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA	REFLEXIÓN
Teniendo en cuenta las intervenciones anteriores donde los estudiantes tenía la expectativa del torneo se realizó la convocatoria del 1er campeonato del juego de pared, donde hay una gran acogida, los estudiantes motivados. Este mismo día se abrieron nuevas convocatorias a nuevos equipos que demostraban el interés de hacer parte del torneo.	El colegio anteriormente nunca había presentado un torneo del juego de pared, por ende estaban a la expectativa la comunidad educativa en general de cómo esta propuesta se iba a tener una trascendencia. Para esta época también se estaban realizando distintos torneos como de microfútbol y baloncesto, con gran acogida pero el juego pared estaba teniendo un gran impacto debido a que era su primera versión en el colegio y para muchos estudiantes era nuevo este tipo de propuestas.



JUEGO DE PARED

Fecha: 3 de noviembre del 2016 ESPACIO DE TRABAJO: Colegio Gustavo Restrepo

Nombre de los investigadores: Jonatán Burbano John Montealegre Yeferson Barragán

GRUPO DE TRABAJO: 40 estudiantes de distintos cursos.

PROPÓSITO

2 jornada del campeonato del juego de pared

¿QUÉ SE VA A HACER?

El proceso de la segunda jornada del juego de pared.

RECURSOS (Material didáctico)

Paredes del colegio 2 balones.

DOCUMENTACIÓN

Brindar más interés sobre el juego a través del campeonato del juego de pared.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA	REFLEXIÓN
Segunda fecha del torneo de pared el día de hoy se juega los equipos que se escribieron después del tiempo límite con el fin de que haya una mayor participación y no se excluya a nadie esto se ejecuta en primer descanso este día se escribieron dos nuevos equipos, el colegio cuenta con cuatro paredes alrededor del colegio en dos canchas se realiza el torneo que tiene sus señalización que surgió durante el proceso de investigación. De delimitar estas canchas. Hay una tercera cancha que no tiene delimitación pero si cuenta con espacio apropiado lo interesante es que a media da que va transcurriendo el torneo, los otros estudiantes juegan pared el espacio no utilizado para el torneo.	Todo el que quiera jugar pared lo puede hacer, haciendo un sondeo general del día de hoy se evidencio que muchos estudiantes estaban jugando pared, aparte del torneo, estos dos días de torneo hubo una gran acogida ya que algunos profesores también estaban observando el torneo. Cerca las canchas de pared se encuentra ubicado el punto de encuentro de algunos estudiantes pues si ocurre una eventualidad ese espacio lo toman los estudiante de once para jugar futbol, pero hoy no estaban jugando ya que estaban respetando el espacio del torneo de pared.

DIARIO DE CAMPO

Juego de pared

Fecha: 8 de noviembre del 201 ESPACIO DE TRABAJO: Colegio Gustavo Restrepo

Nombre de los Investigadores: Jonatan David Burbano Delgado- John Editson Montealegre Builes- Yeferson Barragán Calderón.

GRUPO DE TRABAJO: 36 estudiantes.

PROPÓSITO Segunda ronda del torneo de pared.

¿QUÉ SE VA A HACER? Realizar la segunda ronda del juego de pared esto con el fin de llegar a la etapa final del torneo.

RECURSOS balones e instalaciones del colegio.

DOCUMENTACIÓN Las personas participantes quedaron muy contentas por la organización que se le ha dado al juego y personas externas se interesaron bastante por el juego.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

El día de hoy se jugó la segunda ronda del torneo, hubo un poco de desorganización en la programación, algunos chicos no sabían la hora de su juego y llegaban tarde, por lo tanto toco reducir el tiempo de los partidos, hubo bastante público, se evidencia el interés de las personas ajenas al juego, incluso preguntan que si pueden inscribir al torneo, que como se llama, que si es un deporte.

REFLEXIÓN

Creemos que falto ser más organizados con la programación de los partidos y ser más explícitos, pues esto genero mucha confusión entre los participantes y además disgustos.

DIARIO DE CAMPO

Juego de pared

Fecha: 9 de noviembre del 2016 ESPACIO DE TRABAJO: Colegio Gustavo Restrepo

Nombre de los Investigadores: Jonatan David Burbano Delgado- John Editson Montealegre Builes- Yeferson Barragán Calderón.

GRUPO DE TRABAJO: 18 estudiantes.

PROPÓSITO realizar la tercera ronda del torneo.

¿QUÉ SE VA A HACER? La tercera ronda del torneo.

RECURSOS balones e instalaciones del colegio.

DOCUMENTACIÓN Las personas participantes quedaron un poco disgustas por la desorganización del torneo.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

Se jugó la tercera ronda del torneo en la que solo quedan nueve equipos, se jugaron tres triangulares en los que pasan los primeros de cada grupo y un cuarto equipo como mejor perdedor. En el primer descanso se jugaron varios partidos muy emocionantes y a pesar de que también se estaban jugando las semifinales de microfútbol, hubo bastante público animando los partidos de pared, es interesante que uno de los equipos compuesto por dos niñas pasara a la semifinal.

En el segundo descanso se completaron

REFLEXIÓN

El día de hoy se pudo observar que el torneo de pared generó gran impacto en la institución, pues cada vez se evidencia más interés hacia el juego.

También se pudo vivenciar como el juego pudo llegar a generar una sana convivencia escolar, pues de forma sorpresiva se generó un conflicto y el juego entro a remediar ese daño.

los partidos que hacían falta, pasaron a la siguiente ronda dinamita, super ball, arsenal y rápidos y furiosos. Los chicos estuvieron bastante motivados incluso después de terminar la ronda del torneo todos jugamos como lo hacíamos antes, hubo participación de 43 personas en el juego, nunca antes se llegó a tener tantas personas jugando al tiempo.

Algo para rescatar es que dos chicos tenían una serie de conflictos, incluso llegó un punto en el que nos tocó intervenir para que no se fueran a violentar, el ambiente estaba muy pesado y ellos no querían estar juntos, en este caso utilizamos el juego como solucionador de conflictos por que después de unos minutos de juego olvidaron sus problemas y jugaron de forma amena y pacífica.



JUEGO DE PARED

Fecha: 10 de noviembre del 2016

Nombre de los investigadores: Jonatán Burbano John Montealegre yeferson barragán

GRUPO DE TRABAJO: 44 estudiantes de distintos cursos.

PROPÓSITO

Culminación del torneo de pared.

¿QUÉ SE VA A HACER?

Se da a la finalización del torneo con las semifinales y finales.

RECURSOS (Material didáctico)

Paredes del colegio 2 balones

DOCUMENTACIÓN

Los estudiantes motivados debidos que hoy se culminan el primer campeonato del juego de pared.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA	REFLEXIÓN
Es gratificante cumplir un propósito donde unos de los objetivos era realizar un campeonato con los estudiantes para que le dieran mayor importancia al juego, los estudiantes participan de la finales con un grana acogimiento en el primer descanso se juega las dos semifinales correspondientes superball vs arsenal fue un partido emocionante, el ganador fue el arsenal el otro equipo queda un poco triste ya que habían cumplido un papel bastante destacado durante el torneo. La otra semifinal estaba conformado por dos chicas llamadas dinamita y los rápidos y furiosos por dos chicos de sexto el vencedor fue las dinamitas, los estudiantes estuvieron a la expectativa ya que se iban a enfrentar en la final un equipo conformado por chica y el otro por chicos. La final: había bastante público en el segundo descanso de las doce y treinta fue un partido bastante cerrado que se definió por punto extra donde obtuvo la victoria el equipo de arsenal, las chicas quedaron bastante felices por el segundo puesto	Un aspecto positivo fue que mediante el torneo se logró integral de una forma bastante significativa a la comunidad educativa el juego de pared logro alcanzar las expectativas de brindar espacios de bienestar. Los estudiantes que participaron del torneo se dirigió al grupo de investigador y agradecieron por el torneo decidió de modo general que ojal se sigan haciendo más torneos. Este día también fue muy provechos ya que la investigación realizaron una reunió con los profesores de educación física, los profesores expresaron que estaban muy contentos por la labor que se realizó y que en las premiaciones de los intercambios iban abrir el espacio para la premiación del juego de pared, también que hicieran una exhibición del juego de pared.

Matrices de análisis.

Elemento conceptual	Estudiante	Profesor de la institución	Docente en formación
Recreación	En el video 4 el estudiante Ivan Prieto manifiesta algunas características de la práctica del juego de pared que es importante mencionar puesto a que nos lleva a un acercamiento a la aproximación del concepto él dice lo siguiente: “este juego es muy divertido, uno conoce mucha gente, uno esta con amigos y no importa si gana o pierde uno pues siempre la pasa bien”.En una de las entrevistas realizadas al estudiante Fabián Avellaneda manifiesta características que acercan al concepto él dice lo siguiente: “lo que más me gusta es que conocemos gente que no conocíamos, hacemos amigos y pues, que es unido el juego”. En el video 7 se entrevistó al estudiante Jack del curso 804 donde describe el juego de pared como “es movido, que es divertido, tiene cierta	En el video 8.1 la profesora Olga Chara manifiesta que el juego de pared promueve hacia un aprovechamiento del tiempo libre, es importante rescatar este apartado puesto que da algunas características del elemento conceptual, ella dice: “que es el momento que incluyen a todos los chicos, que han disminuido los niveles de agresividad, de violencia que les han colocado una importancia al desarrollo y al aprovechamiento del tiempo libre y como los chicos están ocupados haciendo algo que les guste, por lo menos en los descansos o en el tiempo libre porque yo me he dado cuenta que han venido después de sus clases, pues uno puede evidenciar que los chicos si por lo menos se han relacionado más”.	En uno de los videos se pudo evidenciar que el estudiante Dilan que presenta una limitación física lo excluyen de la clase de educación física, debido a su discapacidad, los investigadores analizan el contexto y generan un proceso de inclusión y juegan pared con el cómo lo menciona John en el video 1 “Lo pusimos a jugar con nosotros nuestro juego, el juego de PARED, y el esta allá jugando con Jonatan el juego de PARED y pues no lo dejamos excluido de la clase, entonces es para que se den cuenta y vean que nuestro juego es para todo tipo de población.” En el diario de campo del 15 de septiembre de 2016, los investigadores hacen una pequeña reflexión “hay una participación de todos los grados de sexto a once y además de eso la integración de las niñas sin importar raza, edad, grado, todos jugaron en paz”. En el diario de campo

	exigencia, es una oportunidad de pasar el tiempo, es una forma de socializar con las personas, me gusta”. El día 22 de septiembre se hizo una entrevista grupal de las personas que participaron de un torneo relámpago, se les hizo una serie de preguntas “¿porque les gusta jugar pared? Ellos respondieron “para pasar el tiempo, porque es chévere, por que es divertido”. ¿Prefieren jugar futbol o pared? En su mayoría les gusta jugar pared, “por que se incluyen a todos, llegan personas de todos los cursos y los integramos al juego”. En el video 110 el estudiante Dilan dice que “lo que me ayudado y les ha ayudado a todos, es a divertirse y ser mejores personas.		del día 29 de septiembre se hace una pequeña reflexión “Para brindar momentos participativos a través de la convivencia el juego presenta un eje fundamental y es el trabajo en equipo donde brinda el trato con el trato con el otro y se puedan logran espacio del buen vivir en la sociedad”. En el diario de campo del 9 de noviembre del 2016 se evidencia una característica del concepto y es relacionado con el tema del espectáculo se describe de la siguiente manera “En el primer descanso se jugaron varios partidos muy emocionantes y a pesar de que también se estaban jugando las semifinales de microfútbol, hubo bastante público animando los partidos de pared, es interesante que uno de los equipos compuesto por dos niñas pasara a la semifinal”. En la reflexión del diario de campo del 10 de noviembre del 2016 se manifiesta que “Un aspecto positivo fue que mediante el torneo se logró integrar de una
--	---	--	---

			forma bastante significativa a la comunidad educativa el juego de pared logro alcanzar las expectativas de brindar espacios de bienestar”. En el video 10 reportaje del programa FECODE Jotanan menciona la forma en como se recrea el juego para lograr una transformación, él dice con mi proyecto de grado quisimos llegar a darle como de nuevo esa inicio al juego, si, por que ya veíamos que se estaba perdiendo con los diagnosticos que se hacían dentro del proyecto, y vimos que a través del juego se pueden generar distintas transformaciones en la convivencia de los estudiantes.
--	--	--	---

Elemento conceptual	Estudiante	Profesor de la institución	Docente en formación
Convivencia	Según la convivencia relacionado con las entrevistas y videos la asumen de distintas formas: En el video 3 Cristian se le hace una pregunta si Montealegre: listo. Y bueno ¿has conseguido amigos con juego de PARED? Cristian: si, Artos Montealegre: ¿si? ¿De otros cursos? Cristian: si, Artos, se puede observar que es un espacio de compañerismo. Entrevista Video 4.1 Entrevista Ivan prieto. Burbano: bueno y ¿Qué es lo que más te gusta del juego de PARED? Ivan: este juego es muy divertido, uno conoce mucha gente, uno esta con amigos y no importa si gana o pierde uno pues siempre la pasa bien y además el competitivismo es bueno. Burbano: ¿ya los conocías a ellos? Ivan: no los conocía pero pues el juego me ayudo a conocerlos y a relacionarme más con otras personas. En este punto relaciona la convivencia con el convivir con el otro.	Las profesoras de la institución analizan la convivencia a nivel general y en colegio. Video 8. Montealegre entrevista a la profesora Olga Chara: Se le pregunta acerca de la convivencia. Video 8.1 Montealegre entrevista a la profesora Olga Chara. Parte 2 Montealegre: profe. Que, ¿Cómo, como se entiende la convivencia acá en la institución? O ¿Qué entiendes por convivencia? Olga: pues yo considero que la convivencia es hacer un sano, una sana relación entre mi misma y después empezando con los demás, básicamente como somos un grupo social pues la idea es convivir de una manera excelente, tolerándonos unos a otros con nuestras diferencias. Lo relaciona con el acto de convivir como agentes sociales.	Video 9. Entrevista a la profesora Sandra Rodríguez. . Montealegre: muy bien profe. Pues digamos que la reestructuración o la propuesta que nosotros hacemos acá en la institución relacionado con el juego de Pared vas más enfocado hacia lo social, ¿sí? Asia el tejido social, la intencionalidad de nosotros pues es contribuirles hacia la sana convivencia en la institución por medio del juego y pues digamos que la, la, la reestructuración o la tecnificación del juego como tal no se hace con el fin de que el juego sea más formal si no de pronto más como. El docente en formación hace un acercamiento sobre el eje que hace el juego en la convivencia sobre el manejo del tejido social. Diario de campo 2 del 8 de septiembre: en la parte de reflexión se menciona que el juego de pared, permite el acercamiento de distintas personas ya que el juego por lo general solo lo juegan hombres. Y la participación de la niña de grado once

	Siguiendo un consenso de entrevista en el Video 5. Entrevista Fabián avellanada Burbano: listo. ¿Qué es lo que más te gusta del juego de PARED? Fabián: lo que más me gusta es que conocemos gente que no conocíamos, hacemos amigos y pues, que es unido el juego. El estudiante hace un acercamiento sobre la relación con el otro.		fue muy gratificante porque se puede evidenciar que si se está cumpliendo con el objetivo que es fortalecer la convivencia y está a partir del juego de pared, incluyendo niñas y niños sin discriminar a nadie incluso como se mencionó anteriormente trabajar con personas en condición de discapacidad. sin discriminar a nadie incluso como se mencionó anteriormente trabajar con personas en condición de discapacidad. Diario de campo 3 15 de septiembre: en la parte de reflexión se observa que se va cumpliendo con los objetivos como lo menciona el grupo investigador: En este día se empiezan a evidenciar escenarios de convivencia escolar y procesos de inclusión, debido a que hay una participación de todos los grados de sexto a once y además de eso la integración de las niñas sin importar raza, edad, grado, todos jugaron en paz. Diario de campo del 29 de septiembre en la parte de reflexión se hace una relación que el juego aporta de manera significativa a
--	--	--	---

			a la convivencia. Para brindar momentos participativos a través de la convivencia el juego presenta un eje fundamental y es el trabajo en equipo donde brinda el trato con el trato con el otro y se puedan logran espacio del buen vivir en la sociedad. Donde se muestra que la estrategia aporta en los procesos de convivencia en la institución. Diario de campo 20 de octubre en la parte de reflexión: se hace un análisis acerca del respeto Los estudiantes comprenden que el juego tiene un valor importante acerca del respeto, se debe tener un buen trato y que saben que de lo contrario reciben una sanción de no jugar. Diario de campo del 3 de noviembre se interpreta que la comunidad educativa respeta el espacio donde se realiza el juego: Cerca las canchas de pared se encuentra ubica el patio del punto de encuentro pues si ocurre una eventualidad ese espacio lo toman los estudiante de once para jugar futbol, pero hoy no estaban jugando ya que estaban respetando el espacio del torneo de pared.
--	--	--	--

			Diario decampo del 9 de noviembre en la parte de reflexión la estrategia ha surgido de manera positiva debido a que el mismo juego se reflexiona. También se pudo vivenciar como el juego pudo llegar a generar una sana convivencia escolar, pues de forma sorpresiva se generó un conflicto y el juego entro a remediar ese daño. Diario de campo del 10 de noviembre se resalta la labor debido de cómo ha sido el proceso de la investigación. Un aspecto positivo fue que mediante el torneo se logró integrar de una forma bastante significativa a la comunidad educativa el juego de pared logro alcanzar las expectativas de brindar espacios de bienestar. Se Evidencia en el proceso que hay un proceso significativo en la parte de convivencia.
Convivencia escolar	La convivencia escolar permite un análisis más profundo sobre el proceso de estudiantes de la institución. Donde aporta a la construcción de la	Video 8. Montealegre entrevista a la profesora Olga Chara. La profesora hace un sondeo acerca de la convivencia actual del colegio. Sus distintas	Video 9. Entrevista a la profesora Sandra Rodríguez. Un integrante del grupo investigador defiende sobre los procesos del juego de

	estrategia educativa. En el video 1 se muestra la clase tradicional de educación física se observa que Dilan no está haciendo parte de la clase. V 2 entrevista Cristian Díaz se le pregunta acerca del juego de pared. Montealegre: listo. Y bueno ¿has conseguido amigos con juego de PARED? Cristian: si, Artos Montealegre: ¿sí? ¿De otros cursos? Cristian: si, Artos, se refleja que la convivencia escolar tiene un acercamiento con el compañerismo. Siguiendo con la entrevistas a estudiantes según el proceso evidenciado por los estudiantes. Video 4.1 Entrevista Ivan prieto se le hace una pregunta orientada al acercamiento sobre los demás compañeros de los distintos cursos. Burbano: ¿ya los conocías a ellos? Ivan: no los conocía pero pues el juego me ayudo a conocerlos y a relacionarme más con otras personas. Video 5. Entrevista Fabián avellanada Burbano: listo. ¿Qué es lo que más te gusta del juego de PARED? Fabián: lo que más me gusta es que conocemos gente que	problemática Montealegre: profe venimos a hacerte una serie de preguntas. Primero, ¿Qué problemáticas se destacan en la institución? Olga: como es bien sabido, los problemas de la sociedad se reflejan dentro del ámbito escolar, tenemos problemas de drogadicción, no solo consumo si no también se rumora que hay algunas ventas de ese producto, tenemos también algunos problemas familiares como es composición familiar, padres que no responden con sus hijos, chicos que no están comprometidos también con ese proceso pedagógico y vienen acá hacer otras cosas, tenemos problemas también de chicos de desnutrición, los problemas económicos se ven s que sirve de herramienta para analizar la convivencia escolar en colegio. Siguiendo un acercamiento sobre los procesos de como institución busca estrategia para fortalecer esos procesos de convivencia escolar. Montealegre: listo profe. Bueno digamos que relacionado en eso, la institución ¿qué estrategias ha utilizado para contrarrestar esos problemas?	pared en colegio. Montealegre: muy bien profe. Pues digamos que la reestructuración o la propuesta que nosotros hacemos acá en la institución relacionado con el juego de Pared vas más enfocado hacia lo social, ¿sí? Asia el tejido social, la intencionalidad de nosotros pues es contribuirles hacia la sana convivencia en la institución por medio del juego y pues digamos que la, la, la reestructuración o la tecnificación del juego como tal no se hace con el fin de que el juego sea más formal si no de pronto más como por Diarios de campo 30 de agosto. En la parte de reflexion. Implantar la estrategia para que busque unos resultados significativos. De acuerdo a la experiencia del día de hoy nos queda como reflexión que debemos hacernos notar más y mostrarles a toda la comunidad educativa (docentes, estudiantes, personas de servicios varios entre otras) que es lo que estamos haciendo allá y explicarles cual es nuestro propósito. Diario de campo 15 de septiembre En este día se empiezan a evidenciar
--	---	--	--

	no conocíamos, hacemos amigos y pues, que es unido el juego. La convivencia escolar permite un acercamiento significativo con el otro. Teniendo un trabajo de análisis interpretativo evidenciar algunos diarios de campo que sirven de herramienta para trabajar en la parte de convivencia escolar. Este se empezó a implementar la estrategia en los distintitos descansos. Diario de campo 8 de septiembre. Después se acercó una niña de grado once y nos pregunto acerca del juego y además quería jugar (nunca había jugado), aprendió de forma rápida y a pesar que era de un grado superior compagino muy bien con los demás compañeros. Unos chicos que no tenían profesor después de descanso se acercaron y también se integraron al juego. Diario de campo 29 de septiembre. Este día en modo general se escucharon a estudiantes decir que	Olga: pues igualmente estamos haciendo todo el trabajo pedagógico, porque al interior de las aulas, al interior de todos los proyectos que se trabajan dentro del colegio, pues apuntamos a disminuir esa clase de problemáticas sociales, pero a veces nos ganan más los medios de comunicación, igual nosotros somos un ente distrital que trabaja con otros entes como, por decir Bienestar Familiar, Policía de Menores, Profamilia, también la secretaria de salud, la secretaria de la mujer y los diferentes entidades que podemos trabajar en conjunto para la desarrollo y la formación de estos nuevos chicos. Se plantea una pregunta donde como se evidencia la evolución del juego de pared en la institución. Montealegre: pero pues digamos que lastimosamente esos procesos que llevan hacia una sana convivencia muchas veces se ven afectados, pues digamos por las problemáticas que mencionaste ahorita. Nosotros planteamos un juego, que es el juego de Pared. ¿Qué opinas del juego de Pared? Olga: bueno, el juego de Pared me parece un juego muy novedoso y muy tradicional acá dentro de la comunidad	escenarios de convivencia escolar y procesos de inclusión, debido a que hay una participación de todos los grados de sexto a once y además de eso la integración de las niñas sin importar raza, edad, grado, todos jugaron en paz Diario de campo 29 de septiembre en la parte de reflexión. de la convivencia el juego presenta un eje fundamental y es el trabajo en equipo donde brinda el trato con el trato con el otro y se puedan logran espacio del buen vivir en la sociedad. Diario de campo 20 de octubre. El grupo de investigador siempre les recomienda a las personas en este caso a los estudiantes que el juego debe generar el buen trato con el otro buscando obtener un trabajo en equipo y una familiaridad. Ampliando una mirada más profunda da acerca del proceso de Investigación se ve en los diarios de campo que. Se evidencia los objetivos planteados. 26 de octubre: diario de campo en la parte de reflexión. es bonito observar que se está cumpliendo con uno de los propósitos del proyecto, aunque esto surgió a medido
--	---	---	--

	era un juego muy interesante porque no se excluía a ninguna persona, aparte de jugar de forma individual también se juega en grupos. Esto ilustra un trabajo de convivencia escolar. Diario de campo 2 de noviembre. Los estudiantes estaban a la expectativa por el torneo juego del juego de pared. 9 de noviembre diario de campo Debido a la evolución del juego los estudiantes tomaron mayor importancia sobre el proyecto Culminación del torneo 10 de noviembre diario de campo. Los estudiantes que participaron del torneo se dirigió al grupo de investigador y agradecieron por el torneo decidió de modo general que ojal se sigan haciendo más torneos.	Gustavina, me parece que los chicos lo han tomado con mucha seriedad, se han comprometido los ha motivado los ha enamorado, yo me le apunto al juego de Pared yo lo veo que lo podemos proyectar en algún tiempo como un deporte, yo me le apunto a ese nacimiento y ojala que ustedes sean los creadores y que vayan escribiendo sobre que ustedes son los que han promovido, el desarrollo de ese juego, veo que en ese juego es algo para rescatar de lo que ustedes han desarrollado, que es el momento que incluyen a todos los chicos, que han disminuido los niveles de agresividad, de violencia que les han colocado una importancia al desarrollo y al aprovechamiento del tiempo libre. Permite resultado significativo en la propiciar una convivencia escolar. Teniendo en cuenta la opinión de otra docente. Acerca de convivencia escolar. Video 9. Entrevista a la profesora Sandra Rodríguez. Montealegre: muy bien profe. Pues digamos que la reestructuración o la propuesta que nosotros hacemos acá en la institución relacionado con el juego de Pared	que se fue desarrollando, el torneo nos da herramientas para que el juego obtenga una participación masiva por parte de la comunidad educativa, no solo estudiantes si no profesores y personas del servicio se han interesado por el juego. Para tener un trabajo que tenga mayor impacto fue necesario hacer un torneo, y darle mayor importancia al proyecto. Diario de campo 2 de noviembre. El colegio anteriormente nunca había presentado un torneo del juego de pared, por ende estaban a la expectativa la comunidad educativa en general de cómo esta propuesta se iba a tener una trascendencia. Diario de campo 9 de noviembre. El día de hoy se pudo observar que el torneo de pared genero gran impacto en la institución, pues cada vez se evidencia más interés hacia el juego. También se pudo vivenciar como el juego pudo llegar a generar una sana convivencia escolar, pues de forma sorpresiva se generó un conflicto y el juego
--	--	--	---

		vas más enfocado hacia lo social, ¿sí? Asia el tejido social, la intencionalidad de nosotros pues es contribuirles hacia la sana convivencia en la institución por medio del juego y pues digamos que la, la, la reestructuración o la tecnificación del juego como tal no se hace con el fin de que el juego sea más formal si no de pronto más como por... Sandra: ¡estructurado! Montealegre: más estructurado y pues también con el fin de la sana convivencia ¿sí? Digamos que se le hacen una serie de reglas y eso también para que el desarrollo del juego tenga ósea no, no haya como conflictos ¿sí? Por qué anteriormente digamos evidenciábamos que no, que no ósea que fue punto, que no fue punto. Sandra: pues yo te cuento algo, digamos que eso como docente lo aprecian los muchachos, ósea de todos modos en cualquier tejido social debe haber unas normas, él y en cualquier juego es la forma en que nosotros evidenciamos el respeto a las normas y el respeto a la convivencia, al otro en fin. Cuando ustedes lo estructuran ¡obvio! Eso se evidencia completamente, y no solamente para los que están en la práctica del	entro a remediar ese daño.
--	--	---	-----------------------------------

		juego, si no los que están alrededor, o los mismos espacios que se utilizan. Posibilita con el manejo de fortalecer una convivencia escolar en colegio como lo evidencia la profesora. Diario de campo del 8 de septiembre: Los profes que se les comento acerca del juego les llamo la atención el proyecto, por lo tanto es un logro importante debido a que se puede contar con el apoyo de ellos. Los profesores vuelven a dar un voto de confianza en el proyecto. Diario de campo 31 de octubre. Por parte de los docentes hubo gran acogida hacia nosotros y además demostraron bastante interés de nuestra labor y se ofrecieron a colaborar en todo lo que necesitáramos. Todo dialogo por medio del comunidad educativa genera momentos de reflexión educativa en este caso. El 10 de noviembre diario de campo. Este día también fue muy provechos ya que la investigación realizaron una reunión con los profesores de educación fisca, los profesores expresaron que estaban muy contentos por la labor que se realizó y que en	
--	--	--	--

		las premiaciones de los intercurros iban abrir el espacio para la premiación del juego de pared, también que hicieran una exhibición del juego de pared.	
Inclusión educativa	Este tema es de bastante interés ya que a medida del proceso de investigación surgió esta sub categoría entendida como momento de participación incluyente. Entre los estudiantes. Video 1. DILAN EN CLASE DE EDUCACION FISICA 18-11-2016 En este video se observa que Dilan juega agradablemente pared. Todos los estudiantes tienen derecho a jugar de manera que les brinde un bienestar significativo. En esta entrevista también se nombra a dilan pero por parte de su mejor amigo. Video 7. Entrevista a Jack Burbano: bueno y ¿qué nos puedes hablar de Dilan? Jack: Dilan. Dilan es un compañero que tiene una complejidad ya que tiene parálisis derecha, de su cuerpo, pues, pero igualmente se destaca en el	De parte de la entrevista que se le hace a las profesoras le dan importancia a que toda la comunidad educativa debe tener espacio de participación. En este apartado se hace referencia de qué manera aporta la estrategia educativa en recreación, com lo perciben los profesores por medio del juego. Video 8.1 Montealegre entrevista a la profesora Olga Chara. Parte 2 Montealegre: ósea que desierta manera el juego desde que se ha rescatado acá en la institución por parte de nosotros, ósea ¿se ha logrado un cambio en la institución? Olga: pues digamos si uno lo ve grande, pues uno dice no hay ningún cambio, pero cuando uno ya lo coge a lupa, como me pasa a mí en ese caso no sé si se ha dado cuenta, como los chicos están ocupados haciendo algo que les guste, por lo menos en los descansos o en el tiempo libre porque yo me he dado cuenta que han venido después de	A medida de la investigación surgió un caso de un estudiante en condición de discapacidad Video 1. DILAN EN CLASE DE EDUCACION FISICA 18-11-2016 Yeferson: Hoy estamos aquí desde el colegio Gustavo Restrepo, haciendo un pequeño análisis sobren una clase como tal de educación física, una clase como tal de tradición, pero lo que nos produce como una inquietud, es que vemos que hay una clase de varios estudiantes, están en una clase normal la profesora al fondo. Montealegre: y pues hay un chico que tiene una limitación motriz y no está participando en la clase, el chico pues lo dejaron a un lado, el chico estaba sentado allá en la grada y no lo dejaron jugar. ¿Y pues nosotros que hicimos? Lo pusimos a jugar con nosotros nuestro juego, el juego de PARED, y el está allá jugando con

	deporte de piso Pared, juega cada rato y es una forma de socializar con él, y normalmente lo excluyen de otros deportes como futbol, basquetbol o vóleybol debido a la complejidad que tiene en la mano, pero con piso Pared no sucede eso, ya que jugar con, con una sola mano. En las intervenciones en general se estaban acercando solo chicos el día. Diario de campo 15 de septiembre hubo una gran relevancia. El día de hoy se cumplió con el propósito puesto que hubo una participación mayor a las anteriores intervenciones, jugaron niños de todos los grados y también hubo participación de niñas. Desde allí empezó una participación importante de las mujeres.	sus clases, pues uno puede evidenciar que los chicos si por lo menos se han relacionado más y considero que ustedes en el desarrollo de estas actividades, tienen más evidencias de que ellos han trabajado sin ningún problema de convivencia, todo lo contrario veo que es un grupo que se ha consolidado y se ha reconocido acá dentro del colegio. De una manera importante como lo dice una de las profesoras entrevistado el juego no solamente lo practican los estudiantes si no que algunos profesores se incluyeron en el juego, realizando una práctica con los estudiantes. Video 9.1 Entrevista a la profesora Sandra Rodríguez. Montealegre: bueno. Ahorita en el trascurso de la charla después de la entrevista, a la profe nos, se le olvido, se le paso contarnos, compartimos otra evidencia. Profe ¿qué es lo que nos ibas a contar? Sandra: bueno. Que los profesores de educación física, un día en una jornada pedagógica en el momento en el receso que tuvimos, nos dio por ponernos a jugar Pared, entonces dijimos bueno venga a ver juguemos que tanto es lo que le entusiasma a los muchachos, pues no nos dio 2 horas jugando	Jonatan el juego de PARED y pues no lo dejamos excluido de la clase, entonces es para que se den cuenta y vean que nuestro juego es para todo tipo de población. Después de realizar una intervención anterior el día 8 de septiembre se observó. Diario de campo 8 septiembre en la parte de reflexión: Los profes que se les comento acerca del juego les llamo la atención el proyecto, por lo tanto es un logro importante debido a que se puede contar con el apoyo de ellos. Relacionando con lo que sucedió del chico que se tiene parálisis en la mitad del cuerpo esto da paso para que el proyecto se pueda adecuar para trabajar con personas en condición de discapacidad. Y la participación de la niña de grado once fue muy gratificante porque se puede evidenciar que si se está cumpliendo con el objetivo que es propiciar momentos de convivencia y está a partir del juego de pared, incluyendo niñas y niños sin discriminar a nadie incluso como se mencionó anteriormente trabajar con personas en condición de discapacidad.
--	---	--	--

		pared y nos dimos cuenta que el juego si es bastante, ósea lo atrapa a uno en muchas cosas, el juego es muy táctico, muy dinámico, súper divertido, entonces también nos quedó a nosotros también la inquietud, de pues ¿porque no lo hacemos mas grande? E invitamos a los otros profes por que vale la pena, si dejaron una huella muy grande ustedes aquí en el colegio con el juego y en este momento lo que les venía diciendo, en los niños de sexto y séptimo que son los que yo tengo para este año, muchos ya son jugadores de Pared, son los niños que no juegan ni futbol, ni baloncesto, ni otro deporte, entonces ellos ya se dedicaron cien por ciento a Pared y si obviamente uno les ve y tiene mucho nivel con respecto a lo que ustedes proponen Montealegre: listo profe muchas gracias. Incluye a toda la comunidad educativa.	
--	--	---	--

Elemento conceptual	Estudiante	Profesor de la institución	Docente en formación
Estrategia educativa	El torneo de pared surgió a medida se iba desarrollando el proyecto y este sirvió para consolidar más la estrategia, puesto que los estudiantes se interesaron bastante como se evidencia en el diario de campo del 26 de octubre del 2016 “Además de eso se inscribieron al torneo chicos que siempre pasaban y miraban el juego pero nunca se atrevían a jugar y fuimos a pegar otro banner al lado de donde se juega pared, en ese momento sonó el timbre para salir a recreo, de forma inmediata se acercaban las personas a preguntar sobre el torneo y posterior a eso iban llenando los formularios de inscripción”. En el diario de campo del 9 de noviembre del 2016 se evidencio que “Algo para rescatar es que dos chicos tenían una serie de conflictos, incluso llego un punto en el que nos tocó intervenir para que no se fueran a violentar, el ambiente estaba	En el video 8 la profesora Olga Chara manifiesta algunas estrategias para contrarrestar algunas problemáticas de la institución: “pues igualmente estamos haciendo todo el trabajo pedagógico, porque al interior de las aulas, al interior de todos los proyectos que se trabajan dentro del colegio, pues apuntamos a disminuir esa clase de problemáticas sociales e igual nosotros somos un ente distrital que trabaja con otros entes como, por decir Bienestar Familiar, Policía de Menores, Profamilia, también la secretaria de salud, la secretaria de la mujer y los diferentes entidades que podemos trabajar en conjunto para la desarrollo y la formación de estos nuevos chicos”. En el video 8.1 la profe Olga también menciona algo relacionado y es con el juego “veo que en ese juego es algo para rescatar de lo que ustedes han desarrollado, que es el momento que incluyen a todos los chicos, que han disminuido los	En el sentido de lo educativo hay que tener en cuenta que la educación es para todos y hay que encontrar las estrategias necesarias para no excluir a nadie de las clases, los investigadores en el video 1 evidencian lo siguiente “y pues hay un chico que tiene una limitación motriz y no está participando en la clase, el chico pues lo dejaron a un lado, el chico estaba sentado allá en la grada y no lo dejaron jugar. ¿Y pues nosotros que hicimos? Lo pusimos a jugar con nosotros nuestro juego, el juego de PARED, y el esta allá jugando con Jonatan el juego de PARED y pues no lo dejamos excluido de la clase”. En la entrevista 10 Omaira Morales en su reportaje menciona la labor de los investigadores “son futuros licenciados en Recreación Y Turismo de la Pedagógica, saben, reconocen y por vocación de lleno trabajan con estos jóvenes para transformar

	muy pesado y ellos no querían estar juntos, en este caso utilizamos el juego como solucionador de conflictos por que después de unos minutos de juego olvidaron sus problemas y jugaron de forma amena y pacífica”. En el video 5 el estudiante Fabián Avellaneda menciona que “pienso que nos enseñan varias cosas”.	niveles de agresividad, de violencia que les han colocado una importancia al desarrollo y al aprovechamiento del tiempo libre”. En el video 9 la profesora Sandra hace referencia a la estrategia educativa en recreación basada en el juego de pared y lo relaciona con “, las que mejoran, esta formación humana de estos jóvenes y estos niños de la cual estamos en estos momentos con tanta necesidad”.	imaginarios y establecer que es la escuela y de la mano de los maestros como se transforma el país”. Yeferson en el video 10 menciona como licenciados siempre se tiene que preguntar dos cosas y es que huella debo dejar y que es lo que quiero transformar entonces nosotros como licenciados vinimos a aportar esa parte a ellos de que el profesor no lo vieran como ese súper héroe que es si nosotros a través de nuestro juego de nuestro que hacer como licenciados formar a esos niños como súper héroes. En el diario de campo del 29 de septiembre del 2016 en la reflexión se mencionan algunas estrategias para propiciar la convivencia y estos fundamentados a partir del juego de pared, se dice que “Para brindar momentos participativos a través de la convivencia el juego presenta un eje fundamental y es el trabajo en equipo donde brinda el trato con el trato con el otro
--	---	--	---

			y se puedan logran espacio del buen vivir en la sociedad”. En el diario de campo del 20 de octubre del 2016 se evidencia que “El juego de pared tiene unas estrategias que sirven para propiciar momentos de convivencia generando una reflexión entre los estudiantes que no solamente es el juego por jugarlo si no que tiene unas normas de convivencia esenciales que se debe cumplir, como los si se presenta momentos de indisciplina, por alguna persona, se tendrá dialogo reflexivo”. En la reflexión que se hace del día 10 de noviembre del 2016 se interpreta que “Un aspecto positivo fue que mediante el torneo se logró integrar de una forma bastante significativa a la comunidad educativa el juego de pared logro alcanzar las expectativas de brindar espacios de bienestar”.
--	--	--	---

Elemento conceptual	Estudiante	Profesor de la institución	Docente en formación
Juego	Video 4.1 el estudiante Ivan Prieto menciona que “este juego es muy divertido, uno conoce mucha gente, uno esta con amigos y no importa si gana o pierde uno pues siempre la pasa bien y además el competitivismo es bueno”. En el video 5 el estudiante Fabian Avellaneda afirma que “no importa que ganar si no lo que importa es jugar”. En el video 7 el estudiante Jack menciona lo que le gusta del juego “que es movido, que es divertido, tiene cierta exigencia, es una oportunidad de pasar el tiempo, es una forma de socializar con las personas, me gusta, es un deporte que no tiene mayor complejidad y también Dilan. Dilan es un compañero que tiene una complejidad ya que tiene parálisis derecha, de su cuerpo, pues, pero igualmente se destaca en el deporte de piso Pared, juega cada rato y	En el video 8.1 la profe Olga chara dice “el juego de Pared me parece un juego muy novedoso y muy tradicional acá dentro de la comunidad Gustavina, me parece que los chicos lo han tomado con mucha seriedad, se han comprometido los ha motivado los ha enamorado, yo me le apunto al juego de Pared yo lo veo que lo podemos proyectar en algún tiempo como un deporte, yo me le apunto a ese nacimiento y ojala que ustedes sean los creadores y que vallan escribiendo sobre que ustedes son los que han promovido, el desarrollo de ese juego, veo que en ese juego es algo para rescatar de lo que ustedes han desarrollado, que es el momento que incluyen a todos los chicos, que han disminuido los niveles de agresividad, de violencia que les han colocado una importancia al desarrollo y al aprovechamiento del	En el video 1 se menciona “Lo pusimos a jugar con nosotros nuestro juego, el juego de PARED, y el está allá jugando con Jonatan el juego de PARED y pues no lo dejamos excluido de la clase, entonces es para que se den cuenta y vean que nuestro juego es para todo tipo de población”. Video 3 “En este video se puede evidenciar la capacidad que tiene Dilan para jugar PARED sin ningún inconveniente”. En el diario de campo del 31 de agosto del 2016 se empieza a vivenciar la experiencia del juego: “Es evidente que algunos estudiantes reconocen el juego de pared, en el día de hoy hubo participación de veinte personas”. El diario de campo del 15 de septiembre del 2016 se vivencio que “Fue gratificante vivenciar la acogida por parte de los

	es una forma de socializar con él, y normalmente lo excluyen de otros deportes como futbol, basquetbol o vóleibol debido a la complejidad que tiene en la mano, pero con piso Pared no sucede eso, ya que jugar con, con una sola mano. En el video 10 el estudiante Dilan dice “aquí me ayuda con la motricidad, con lo que pueda llevar y lo que no pueda llevar, por que en ese juego yo me he caído muchas veces, eee, también lo que me ayudado y les ha ayudado a todos, es a divertirse y ser mejores personas”. En el diario de campo del 22 de septiembre los estudiantes manifiestan el gusto por el juego “En su mayoría les gusta jugar pared, “por que se incluyen a todos, llegan personas de todos los cursos y los integramos al juego, incluso los que nos caen mal los dejamos jugar aunque la bronca sigue pero jugamos y por un momento se olvida la bronca y nos divertimos”.	tiempo libre”. En el video 9 la profe Sandra manifiesta acerca de la intervención que se hizo en la institución “Entonces ya viene la Pedagógica, ustedes como estudiantes de Universidad Pedagógica y nos vuelven a traer el juego, pero entonces no lo traen ya más formal y estructurado”. En el video 9.1 la profe Sandra menciona “. Que los profesores de educación física, un día en una jornada pedagógica en el momento en el receso que tuvimos, nos dio por ponernos a jugar Pared, entonces dijimos bueno venga a ver juguemos que tanto es lo que le entusiasma a los muchachos, pues no, nos dio 2 horas jugando pared y nos dimos cuenta que el juego si es bastante, ósea lo atrapa a uno en muchas cosas, el juego es muy táctico, muy dinámico, súper divertido, entonces también nos quedó a nosotros también la inquietud, de pues ¿porque no lo hacemos	estudiantes hacia nosotros y hacia el juego de pared, pues los chicos nos estaban esperando para empezar a jugar”. En el diario de campo del 29 de septiembre se pudo evidenciar que “Este día en el segundo descanso se presentaron más personas que no habían estado en las practicas anteriores, también se trabajó con distintas pelotas una grande de voleibol y una pequeña de goma en las dos canchas correspondiente, obtuvo mayor acogida el balón más grande, al igual llegaron más estudiantes a realizar el juego debido a que les llamaba la atención que cada vez se presentaba más personas” En el diario de campo del 20 de octubre del 2016 se evidencio que “A medida que iba surgiendo el proceso de investigación se evidencia que el juego cada vez va teniendo mayor acogida y que los estudiantes van demostrando más interés por el juego, algunos lo ven muy
--	---	---	--

		más grande?. E invitamos a los otros profes por que vale la pena, si dejaron una huella muy grande ustedes aquí en el colegio con el juego y en este momento lo que les venía diciendo, en los niños de sexto y séptimo que son los que yo tengo para este año, muchos ya son jugadores de Pared, son los niños que no juegan ni futbol, ni baloncesto, ni otro deporte, entonces ellos ya se dedicaron cien por ciento a Pared y si obviamente uno les ve y tiene mucho nivel con respecto a lo que ustedes proponen”.	competitivo y quiere demostrar que es bueno para el juego por lo tanto se presentan algunos casos entre estudiantes que por la euforia del juego manejan un léxico no adecuado”. En la reflexion que se hace del diario de campo del 31 de octubre se manifiesta que “Para esta época también se estaban realizando distintos torneos como de microfútbol y baloncesto, con gran acogida pero el juego pared estaba teniendo un gran impacto debido a que era su primera versión en el colegio y para muchos estudiantes era nuevo este tipo de propuestas”. En la reflexión del diario de campo del 3 de noviembre se analiza que “Todo el que quiera jugar pared lo puede hacer, haciendo un sondeo general del día de hoy se evidencio que muchos estudiantes estaban jugando pared, aparte del torneo, estos dos días de torneo hubo una gran acogida ya que algunos
--	--	--	---

			profesores también estaban observando el torneo”. Diario de campo 9 de noviembre del 2016 “Los chicos estuvieron bastante motivados incluso después de terminar la ronda del torneo todos jugamos como lo hacíamos antes, hubo participación de 43 personas en el juego, nunca antes se llegó a tener tantas personas jugando al tiempo”. Diario de campo 10 de noviembre se evidencio que “el juego de pared logro alcanzar las expectativas de brindar espacios de bienestar”.
--	--	--	--

Fotos.



