

Educación física potenciadora de corporeidades

Autores: Juan Pablo Garzón Rubio

Juan Felipe Rodríguez Páez

Michael Andrés Santafe Pineda

Tutor: Edgar Mauricio Robayo

Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia

Mayo, 2019

Dedicatoria

A nuestros padres, por acompañarnos diariamente en este camino y brindarnos formación profesional, de igual manera a nuestros hermanos por estar presentes en cada paso del proceso académico.

A todas las personas que aportaron en el proceso, desarrollo y ejecución del proyecto particular curricular de la Licenciatura en Educación Física.

A todos los estudiantes que participaron a lo largo de las prácticas en el transcurso de la carrera, pues son la motivación que nos hace formarnos diariamente como unos buenos profesionales en la disciplina que nos corresponde.

Agradecimientos

Agradecemos inicialmente a nuestros padres por estar siempre presentes en el transcurso de la carrera y aportar lo necesario para que logremos ser egresados profesionales de Educación Física, de igual manera a todos aquellos familiares que estuvieron presentes en diferentes circunstancias en las cuales los necesitábamos para realizar trabajos referentes a la carrera.

Por otra parte, agradecemos a nuestros compañeros de grupo por aportar significativamente en nuestra formación académica y profesional, con comentarios que nos ayudan a reflexionar y pensar en la labor docente desde perspectivas diferentes a la tradicional.

De igual manera agradecemos a los profesores que nos acompañaron y asesoraron constantemente en este proceso: Mauricio Robayo, Consuelo González y Jorge Lloreda, tanto con aportes teóricos substanciales para la argumentación del proyecto de grado, como en la formación de futuros maestros para la sociedad colombiana.

Resumen analítico explicativo

	FORMATO	
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN – RAE	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 1 de 119	
1. Información General		
Tipo de documento	Trabajo de grado	
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central	
Título del documento	“Educación Física, potenciadora de corporeidades”	
Autor(es)	Garzón Rubio, Juan Pablo; Rodríguez Páez, Juan Felipe; Santafe Pineda, Michael Andrés.	
Director	Robayo Espitia, Edgar Mauricio.	
Publicación	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2019. 119p	
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional UPN.	
Palabras Claves	CORPOREIDAD; EDUCACIÓN FÍSICA; COMPETENCIAS; POTENCIAR; TOTALIDAD.	

2. Descripción
<p>Trabajo de grado que se propone a partir de las observaciones realizadas y las experiencias obtenidas en el transcurso de la carrera, que han tenido como finalidad analizar el área de la Educación Física en sus diferentes contextos. Dichas observaciones han dado cuenta de una Educación Física centrada en potenciar únicamente aspectos motores de cada sujeto, desligando en sus espacios académicos otros posibles aprendizajes (basados en aspectos sociales, cognitivos y emocionales). Ante este hecho, el proyecto tuvo la intención de integrar las competencias propuestas y establecidas por el Ministerio de Educación Nacional en Colombia (Motriz, Axiológica y Expresivo Corporal), utilizándolas como excusa para potenciar la Corporeidad de cada estudiante y ofrecer otra alternativa al desarrollo de las clases de Educación Física, promoviendo así la visión del hombre como un ser total.</p>

3. Fuentes
Arias, H. (2000) <i>El juego, una mirada hacia la conciencia de sí en búsqueda de la autodeterminación</i>

(Tesis de Pregrado). Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá

Ausubel, D. (1980). *Psicología Educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.

Benjumea, M. (2010). *La motricidad como dimensión humana - un abordaje transdisciplinar*. España-Colombia: Colección Léeme.

Camacho, H. (2004). *Pedagogía y didáctica de la educación física*. Armenia, Colombia: Kinesis.

Duch, L, y Melich, C. (2005). *Escenarios de la corporeidad*. Madrid, España: Trotta.

González, A y González H (2010). Educación física desde la corporeidad y la motricidad. Hacia la Promoción de la Salud, Volumen 15, No.2, julio - diciembre 2010, págs. 173 - 187 Universidad de Caldas. Colombia. Recuperado desde: <http://www.scielo.org.co/pdf/hpsal/v15n2/v15n2a11.pdf>

Gough, I. (2007). El enfoque de las capacidades de M. Nussbaum: un análisis comparado con nuestra teoría de las necesidades humanas. *Papeles de Relaciones Ecosociales y Cambio Global*, (100), CIP-Ecosocial/Icaria

Ministerio de Educación Nacional. (1994). Ley 115 febrero 1994. Recuperado de https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (1995). Ley 181 enero 1995. Recuperado de https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85919_archivo_pdf.pdf

Ministerio de Educación Nacional – MEN. (2010). *Orientaciones pedagógicas para la educación física, recreación y deporte*. Bogotá: República de Colombia.

Ministerio de Educación Nacional. (2010). *Documento 15*. Recuperado de https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_EduFisica_Rec_Deporte.pdf

Molano, M (2012) *Fundamentos estructurales de la experiencia corporal*. Revista lúdico pedagógica Vol. 2, No 17. Universidad pedagógica Nacional. Bogotá.

Nussbaum, M. (2002). *Las mujeres y el desarrollo humano*. Barcelona, España, Herder.

Nussbaum, M. (2012). *Crear capacidades: Propuesta para el desarrollo humano*. Madrid: Paidós Ibérica.

Ortiz, A. (2013). *Modelos pedagógicos y teorías del aprendizaje*. Magdalena, Colombia: Universidad del Magdalena.

Palermo, L. (2004). *La teoría del aprendizaje significativo*. Pamplona, España: Centro de Educación A Distancia.

Patiño, M. (2006). *Modelo socio-cognitivo: Teoría educativa y diseño curricular*. Caracas, Venezuela: Educación Médica y Comunidad.

Pava, P (2015) *Motivación participativa en la clase de educación física: elemento fundamental para el mejoramiento del proceso de enseñanza – aprendizaje* (Proyecto de pregrado). Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá.

Pimienta, J. (2012). *Las competencias en la docencia universitaria*. México: Pearson.

Rey, A., & Trigo, E. (2000). *Motricidad... ¿Quién eres?* Madrid, España: Apunts.

Rojas, N., y Guzmán, W (2016). *Autoconocimiento desde la motricidad para la formación de un proyecto de vida.* (Proyecto de pregrado) Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá.

4. Contenidos

1) Fundamentación contextual:

Conceptos básicos utilizados en el proyecto. Planteamiento del problema. Marco legal que sustenta el proyecto. Antecedentes académicos que dan cuenta del uso segmentado de las competencias de la Educación Física. Propósito formativo del PCP.

2) Perspectiva educativa:

Construcción y comprensión del componente humanístico, pedagógico y disciplinar en relación con el ideal de hombre a formar mediante procesos de aprendizaje a partir de la Experiencia Corporal como enfoque de la Educación Física.

3) Diseño de la implementación:

Diseño metodológico de la ejecución piloto del proyecto evidenciado en núcleos experienciales, como espacios para promover prácticas que contribuyen a potenciar la corporeidad. Diseño de formatos de recolección de información (contextualización, evaluación, tabla de relaciones).

4) Implementación:

Contextualización del lugar de la práctica y de la población a atender. Observación diagnóstica. Cronograma de ejecución por parte de los docentes. Planeaciones de clase.

5) Análisis de la implementación:

En este capítulo, se muestran las evidencias obtenidas durante la fase de ejecución piloto, haciendo énfasis tanto en los aprendizajes de los estudiantes como de los docentes en formación, y valorando la propuesta educativa que implementó el proyecto con los estudiantes del grado 803 (jornada mañana) del Colegio General Gustavo Rojas Pinilla.

5. Metodología

Se aborda como enfoque de la Educación Física la Experiencia Corporal a partir de los aportes planteados por Miguel Ángel Molano; desde lo pedagógico el Aprendizaje Significativo propuesto por David Ausubel y referido al componente humanístico, el enfoque de las capacidades desarrollado por Martha Nussbaum, como fundamentos para la creación de un macro diseño basado en tres núcleos experienciales que se encaminan a ofrecer diversas prácticas que permitan potenciar la corporeidad de cada estudiante en el

espacio de la Educación Física

Los núcleos experienciales se dividirán en tres (3) a partir de los postulados anteriormente mencionados, cada uno de estos conformado por tres (3) sesiones posteriores a una sesión de diagnóstico, es decir diez (10) intervenciones en total. Como método evaluativo se usó la evaluación procesual para dar cuenta del resultado de la ejecución piloto.

La intervención del proyecto se realizó en el Colegio General Gustavo Rojas Pinilla, más específicamente con los estudiantes del grado 803 de la jornada de la mañana.

6. Conclusiones

- A través del propósito formativo del proyecto, es posible evidenciar una relación constante entre la competencia motriz, axiológica y expresivo corporal, y como estas se ven reflejadas en la clase de Educación Física para potenciar la corporeidad para formar un ser total, mediado por actividades intencionadas por el profesor desde una mirada compleja, una reflexión constante de los alcances educativos de intencionalizar las tres competencias propuestas de forma simultánea y armónica.
- Se determina que la Experiencia corporal es eje fundamental de la Educación Física y tiene una constante interrelación con el propósito formativo del proyecto, debido a que permite el desarrollo de un ser total, puesto que se educa desde la dimensión biológica (competencia motriz), social (Competencia axiológica) y subjetiva (Competencia expresivo corporal) integrándolas para el desarrollo de las clases.
- La clase de Educación Física debe ser un espacio en el ámbito educativo que posibilite diversos aprendizajes a los estudiantes, aspecto que le permite abrir sus puertas más allá de lo motor, al consolidarse como un área que posibilita aprendizajes de orden social, cognitivo, afectivo, emocional, entre otros.
- El PCP actual se puede proyectar hacia la ejecución y la transformación de currículos escolares donde aún se pretende enfocar en el desarrollo motor de los estudiantes. De esta manera se logrará un cambio de paradigma no solo en los educandos, sino en docentes e instituciones que conservan el imaginario tradicional de la Educación Física.
- El tiempo de la ejecución piloto cumple la función de mostrar e intentar desarrollar el proyecto de manera general, pero se considera que se necesita una mayor cantidad de sesiones para la ejecución y el cumplimiento pleno del propósito formativo dentro de cualquier contexto.

Elaborado por:

Garzón Rubio, Juan Pablo; Rodríguez Páez, Juan Felipe; Santafe Pineda, Michael Andrés.

Revisado por:	Robayo Espitia, Edgar Mauricio.
----------------------	---------------------------------

Fecha de elaboración del Resumen:	21	05	2019
--	----	----	------

Tabla de contenido

Dedicatoria.....	2
Agradecimientos.....	3
Resumen analítico explicativo.....	4
Tabla de contenido.....	9
Lista de tablas.....	11
Lista de figuras.....	12
Lista de ilustraciones.....	13
Lista de siglas.....	14
Introducción.....	15
Justificación.....	17
Fundamentación contextual.....	19
Conceptos básicos.....	21
Planteamiento del problema.....	24
Marco legal.....	25
Estado del arte.....	27
Propósito formativo.....	29
Perspectiva educativa.....	31
Componente humanístico.....	32
Componente pedagógico.....	38
Componente disciplinar.....	44
Diseño de implementación.....	49
Ficha de contextualización.....	51
Ficha de reflexión- evaluación docente.....	53
Formato evaluativo de los docentes en formación por parte del estudiante:.....	53
Formato evaluativo de los docentes en formación por parte del docente a cargo:.....	54
Micro-diseño.....	55
Meso-diseño.....	56
Macro- diseño.....	58
Relación con la tendencia.....	60

EDUCACIÓN FÍSICA POTENCIADORA DE CORPOREIDADES

10

Formato de evaluación.....	62
Implementación.....	64
Contextualización lugar de practica	64
Observación diagnóstica	64
Propuesta de las sesiones de clase	65
Clase diagnostico	66
Clase 1.....	69
Clase 2.....	72
Clase 3.....	75
Clase 4.....	78
Clase 5.....	80
Clase 6.....	84
Clase 7.....	87
Clase 8.....	90
Análisis de la implementación.....	93
Resultados método de evaluación	99
Categorías de análisis.....	111
Conclusiones	113
Referencias.....	115
Apéndices	117
Apéndice A. Fotografías y actividades	117

Lista de tablas

Tabla 1 Relación competencias-capacidades (Elaboración propia).....	36
Tabla 2 Proceso aprendizaje significativo (Elaboración propia)	42
Tabla 3 tabla contextualización (Elaboración propia)	51
Tabla 4 Formato evaluación docente por parte de estudiantes (Elaboración propia)	53
Tabla 5 Formato evaluación docente por parte del profesor titular (Elaboración propia). 54	
Tabla 6 Micro-diseño (Elaboración propia).....	55
Tabla 7 Meso- diseño (Elaboración propia)	56
Tabla 8 Macro- diseño (Elaboración propia)	58
Tabla 9 Tabla relación macro- diseño y tendencia EF (Elaboración propia)	60
Tabla 10 Formato de evaluación (Elaboración propia).....	62
Tabla 11 Planeación clase diagnostico	66
Tabla 12 Planeación clase 1.....	69
Tabla 13 Planeación clase 2.....	72
Tabla 14 Planeación clase 3.....	75
Tabla 15 Planeación clase 4.....	78
Tabla 16 Planeación clase 5.....	80
Tabla 17 Planeación clase 6.....	84
Tabla 18 Planeación clase 7.....	87
Tabla 19 Planeación clase 8.....	90
Tabla 20 Análisis de implementación.....	93
Tabla 21 Relación currículo escolar y competencias EF.....	99
Tabla 22 Tabla de categorías de análisis.....	111

Lista de figuras

Figura 1 Aprendizaje significativo en EF	43
Figura 2 Experiencia corporal en la EF.....	47

Lista de ilustraciones

Ilustración 1 Resultados competencia motriz.....	100
Ilustración 2 Resultados competencia axiológica.....	101
Ilustración 3 Resultados competencia expresivo corporal.....	102
Ilustración 4 Quiz inicial	103
Ilustración 5 Quiz inicial concepción EF	104
Ilustración 6 Taller de subjetividad	105
Ilustración 7 actividad sintética.....	106
Ilustración 8 Actividad sintética (Elaborado por estudiantes)	107
Ilustración 9 Potencialización de corporeidades.....	107
Ilustración 10 Resultados evaluación docente.....	108
Ilustración 11 Evaluación docente titular al proyecto.....	110
Ilustración 12 Actividad de clase	117
Ilustración 13 Actividad de clase.....	117
Ilustración 14 Taller subjetividad	118
Ilustración 15 Taller de dibujo	118
Ilustración 16 Taller de dibujo	119

Lista de siglas

EF	Educación Física
LEF	Licenciatura en Educación Física
MEN	Ministerio de Educación Nacional
PCP	Proyecto Curricular Particular
UPN	Universidad Pedagógica Nacional
PCLEF	Proyecto curricular de Licenciatura en Educación Física

Introducción

El presente texto, surge a partir de observaciones realizadas en el contexto educativo, más específicamente la Educación Física, ésta, como una disciplina académico-pedagógica que pretende formar sujetos totales a través de las competencias básicas que se proponen en la escuela. En ese sentido, surge una pregunta central que va a guiar gran parte del desarrollo del proyecto: ¿Es posible aportar a la potenciación de la corporeidad en el ser a partir de la clase de Educación Física y las competencias propuestas por el Ministerio de Educación Nacional (MEN)? Este interrogante surge a partir del desarrollo en la clase de Educación Física de las competencias motriz, axiológica y expresivo corporal como fundamentales para lograr la finalidad mencionada anteriormente.

De acuerdo con lo vivenciado, se hace evidente qué tanto a nivel social como académico, la Educación Física únicamente potencializa la dimensión motora del ser de forma directa. Es allí donde existe un déficit respecto a lo planteado teóricamente y lo desarrollado en la práctica, encontrando un olvido y desligamiento de las demás competencias necesarias para formar corporeidad en los estudiantes y de esta manera comprenderlo como un ser total. Es desde esta perspectiva, que el presente proyecto asumirá la clase de Educación Física como el espacio y el escenario fundamental para dar cuenta de las relaciones existentes entre la competencia motriz, expresiva corporal y axiológica y que, de manera intencional, dichas relaciones conlleven a la potenciación de corporeidades, lo que supone comprender al ser humano en su totalidad.

A partir de lo anterior el texto planteara una serie de capítulos que harán referencia a la problemática, contextualización, justificación y propósito formativo de lo que pretende el proyecto (Fundamentación contextual). Posteriormente se enfoca en 3 componentes

fundamentales que proponen referencias teóricas que le dan una coherencia hacia la solución de la problemática a exponer, dichos componentes son: Componente humanístico, componente disciplinar y componente pedagógico (Perspectiva educativa). Luego de tener claro lo anterior, se hace necesario realizar un macro diseño curricular que le de forma y metodología al proyecto, dividiendo las sesiones de clase en tres núcleos experienciales que respondan a la relación entre los componentes mencionados en el capítulo de perspectiva educativa (Diseño de implementación). Finalmente, el conjunto de los capítulos anteriores llevará acabo la implementación del proyecto, intentando lograr el propósito formativo de la ejecución piloto a través de un análisis de clase a clase, sumado por los aportes de la evaluación propuesta por los profesores (Implementación).

Justificación

El presente proyecto curricular particular (PCP) nace a partir de la problemática observada alrededor de los contextos donde tiene lugar la Educación Física, en los que se hace evidente que la principal estructura del desarrollo de sus sesiones, clases o momentos de trabajo, se centran en la potencialización de habilidades motoras, capacidades físicas y técnicas de movimiento, pero que dejan de lado procesos de reflexión o retroalimentación, y en ese sentido, se enfocan en educar únicamente la competencia motriz de los sujetos participantes.

A costa de lo anteriormente mencionado, el proyecto tiene como objetivo principal intencionalizar la clase de Educación Física a partir de las competencias propuestas por el Ministerio de Educación Nacional en Colombia (Motriz, axiológica y expresivo – corporal), encontrando relaciones e integración permanente entre las mismas para apuntarle a la potenciación de la corporeidad de los sujetos, siendo estos capaces de desenvolverse en cualquier contexto de su vida cotidiana a partir de los aprendizajes obtenidos en la clase de EF, y en ese sentido, lograr adaptaciones inteligentes que le sean propicias para habitar el entorno en el cual existen.

La pertinencia del proyecto radica entonces, en primera instancia, en aportar elementos que contribuyan a la transformación de los imaginarios que giran en torno a la Educación Física, donde se concibe comúnmente como un espacio centrado en la mera ejecución de actividades y dinámicas (generalmente centradas en aspectos deportivos) y en los que no se distingue intenciones distintas a potencializar los aspectos motores de cada persona. Bajo esa línea, y en segunda instancia, la importancia está en darle otra perspectiva al campo de la Educación Física, fundamentando su accionar bajo los aspectos motrices, axiológicos y expresivo – corporales, que conlleven a la construcción de corporeidades, donde los procesos de enseñanza y aprendizaje

apunten a la formación del ser humano comprendido como una totalidad y no simplemente como una estructura física. Ante esto, es clave el valor que el docente de Educación Física le dé a las competencias de la misma, para promover, a partir del movimiento (como hecho transformador y significativo), acciones que estén relacionadas con el reconocimiento de sí mismo y del otro, el respeto, la convivencia, la paz, la imaginación, la expresión de emociones y el control de las mismas, que finalmente, contribuyen al desarrollo de un ser total.

Por otro lado, es pertinente comprender que los aportes que brinda la Educación Física no se materializan únicamente en los escenarios mismos de la escuela, sino que brindan al sujeto la posibilidad de dar solución a diferentes problemáticas que tienen lugar en su vida diaria. Ante eso, la integración constante de las competencias de dicha área conlleva a desarrollar en los sujetos no solo capacidades motoras, sino también sociales, cognitivas, ambientales y políticas y por ello, se configura como un área fundamental a tener en cuenta en los procesos de formación de cualquier persona. Bajo ese sentido, la Educación Física, teniendo el movimiento humano como aspecto principal, le permite al hombre adaptarse al medio que habita, y en esa línea, le posibilita expresar su cultura, su personalidad, sus ideas y pensamientos, o en otras palabras, el presente proyecto asume esto como su corporeidad.

Por último, el proyecto presentado, puede brindar una guía a comprender de forma más crítica y analítica los currículos bajo los cuales se mueve la Educación Física, y en ese sentido, entender la importancia que tiene la misma tanto para los sujetos como para la sociedad en general.

Fundamentación contextual

“La educación es el desarrollo en el hombre de toda la perfección de que su naturaleza es capaz”

Immanuel Kant

El presente texto evidenciará la experiencia vivida con respecto al hallazgo de un problema, necesidad u oportunidad que atañe a la Educación Física como disciplina académico-pedagógica. Dicho proceso posee una serie de características que permitirá contextualizar, objetivar, conceptualizar y justificar el proceso formativo del proyecto curricular particular, dándole de esta manera enfoques disciplinares, humanísticos y pedagógicos que permitan el desarrollo y el análisis tanto teórico como práctico de dicho proyecto.

Inicialmente, el imaginario de la Educación Física en la sociedad es descrito como una disciplina de carácter netamente práctico, técnico y muchas veces deportivo, caracterizado por “una corporeidad instrumentalizada en la cual el cuerpo es considerado, en primer momento, como una herramienta más de producción laboral y deportivo” (Rey y Trigo, 2000, Pág 72). Según dicha afirmación, la Educación Física solo se enfocaría en el desarrollo motor del humano, desconociendo factores pedagógicos, formativos y valorativos que hacen posible el desarrollo de la corporeidad del ser en cualquier contexto. Ante eso, es necesario analizar como esta área de la educación y de la vida misma se pone en evidencia en un sinnúmero de situaciones cotidianas: desde las etapas más tempranas de la vida, el cuerpo nos pone en relación con el entorno, con todo lo allí existente, gracias a un factor determinante como lo es el movimiento. Del mismo modo, se aprende la relación y socialización con los sujetos que nos

rodean, mediante actos simples como el juego (siendo este un ejemplo), pero que al analizarlo de manera profunda, conlleva a desarrollos tanto sociales como cognitivos, en tanto se aprende y se escucha al otro se generan pensamientos, ideas y resolución a problemas. A partir de eso, la Educación Física se vislumbra como una posibilidad de vida misma, ya que atiende a factores no solo motrices, sino sociales, cognitivos y formativos.

De acuerdo con lo anterior, se encuentra que en los diferentes contextos educativos (como el informal, no formal y educación para el trabajo y el desarrollo humano) la Educación Física tiene gran variedad de acción en cada uno de estos. Es aquí donde se desarrolla un análisis mediante observaciones (tanto participativas como no participativas), con respecto al accionar de la Educación Física según a la intención en las clases o sesiones realizadas en cualquier tipo de contexto.

Respecto a los diferentes contextos donde se ejecuta la educación informal (plazas, parques, campos deportivos), el público toma la Educación Física como ejercicio, deporte y condición física; las prácticas corporales que se manifiestan van direccionadas al uso o fortalecimiento del cuerpo, mostrando una mirada netamente biológica del mismo, donde no son evidentes los procesos reflexivos, cognitivos y de reconocimiento (tanto de sí mismo, como del entorno). De esa manera, es posible afirmar que se genera un imaginario en torno al campo que nos atañe, donde la Educación Física se enfoca única y totalmente hacía el desarrollo de la competencia motriz.

De la misma manera sucede en las instituciones de educación formal, donde los currículos académicos establecen las clases de Educación Física desde la ejecución de movimientos técnicos mediados por actividades deportivas (en la mayoría de los casos), para que sus estudiantes sean motrizmente hábiles en situaciones reales de juego o en la vida cotidiana. A

partir de este análisis, es posible preguntarse sobre ¿Cuál es la intencionalidad que tiene actualmente el área de Educación Física en los diferentes contextos educativos? Esto partiendo del hecho de la apropiación de la Educación Física como disciplina, la cual permite la formación de diferentes competencias más allá de la motriz, para el desarrollo de corporeidades en los sujetos y como consecuencia a esto la formación de un ser total.

Conceptos básicos

Para evidenciar, caracterizar y ejecutar las competencias (axiológica, expresivo corporal y motriz) en las clases de Educación Física, se hace necesario conceptualizar cada una de estas de acuerdo con lo que se pretende lograr como desarrollo a la problemática propuesta en este texto.

Inicialmente, se hace necesario “entender por competencia el desempeño o la actuación integral del sujeto, lo que implica la interacción de tres dimensiones del saber: conocimientos factuales y declarativos (saber conocer), habilidades y destrezas (saber hacer), y actitudes y valores (saber ser)” (Pimienta,2012, pág. 7) De acuerdo con este planteamiento, es notorio como el termino de competencia posee una relación directa con el planteamiento del proyecto, pues de manera directa hace relación con lo axiológico, lo expresivo corporal y lo motriz como factores que componen la integralidad del ser.

En el mismo sentido se describirá la competencia que tiene mayor presencia en la Educación Física en cualquiera de los contextos ya mencionados: la competencia motriz, la cual se define como: “construcción de una corporalidad autónoma que otorga sentido al desarrollo de habilidades motrices, capacidades físicas y técnicas de movimiento reflejadas en saberes y destrezas útiles para atender el cultivo personal y las exigencias siempre cambiantes del entorno con creatividad y eficiencia” (MEN, 2010). De esta manera, se evidencia como las actividades y

currículos académicos se centran en el planteamiento de tareas que le permitan al estudiante desarrollar su potencial corporal, entendiendo esto como la formación de sus capacidades físicas y que se refleja en técnicas deportivas repetitivas que permitirán determinar el manejo evaluativo a través de test motores o deportivos.

Por otra parte, aparece la competencia expresivo corporal definida como: “conjunto de conocimientos acerca de sí mismo, de técnicas para canalizar la emocionalidad, de disponibilidad corporal y comunicativa con los otros, a través de la expresión y la representación posible, flexible, eficiente y creativa, de gestos, posturas, espacio, tiempo e intensidades” (MEN, 2010). Esta competencia posee un déficit en las clases de Educación Física y es necesaria, pues los estudiantes podrán demostrar su emocionalidad, ideas, sentimientos y demás actitudes, que son innatos del ser y no pueden ser hechos a un lado u olvidados en una disciplina como la que nos compete y, además “la interacción comunicativa no se produce sólo verbalmente, sino que también se amplían a la expresión misma de lo corporal, desde la acción motriz” (Benjumea M, 2010, p. 14). Este planteamiento crea una interrelación entre lo motriz y lo expresivo-corporal, dejando en entre dicho que el cuerpo es una expresión constante de la forma en que habitamos el mundo, de cómo nos relacionamos todo el tiempo, y ante eso, el cuerpo es una complejidad comunicativa, que se da a conocer a través de los gestos, las posturas y el movimiento, permitiendo así al ser desarrollarse mediante la interacción con el otro, forjando así un sujeto social y culturalmente activo, capaz de reconocer sus capacidades, sus habilidades, y todas las posibilidades de interacción que su cuerpo le otorga tanto con los otros como con el medio que le rodea.

De la misma manera, la competencia axiológica ha tenido poca trascendencia directa en el desarrollo de diferentes actividades propuestas por la Educación Física, esto evidenciado en

las problemáticas que se generan entre los estudiantes cuando entra en acción el hecho de relacionarse entre sí y la falta de empatía que tiene lugar en clases que comúnmente promueven competitividad y por ende rivalidad entre integrantes del mismo grupo, generando como consecuencia la deficiencia de valores como el respeto, la honestidad, la solidaridad y la tolerancia que resultan ser fundamentales en cualquier escenario de la vida social. De esta manera el proyecto asumirá el concepto de competencia axiológica como un “conjunto de valores culturalmente determinados como vitales, conocimientos y técnicas adquiridos a través de actividades físicas y lúdicas, para construir un estilo de vida orientado a su cuidado y preservación, como condición necesaria para la comprensión de los valores sociales y el respeto por el medio ambiente” (MEN, 2010).

Para hallar la relación de las competencias anteriormente conceptualizadas con el presente proyecto, se debe definir de manera clara lo que surgirá de la interdependencia y de forma sistemática de las competencias motriz, axiología y expresivo-corporal. Se hace alusión aquí a la corporeidad que “permite situarnos e instalarnos como actores o actrices en el mundo (en la cultura, en la historia) [...] además, un cuerpo que no es simplemente un artefacto objetivado y objetivable, sino una forma de presencia que, de mejor o peor forma, afecta radicalmente a todos los momentos y todas las situaciones de su existencia” (Duch y Melich, 2005, p. 32). De igual manera, la corporeidad también hace referencia a “la experiencia propia que se construye a través de la apertura sensible del cuerpo al mundo y a los otros” (González, 2010, p.13)

De acuerdo con lo anterior, el presente proyecto se apropiará del concepto de corporeidad como la vivencia del hacer, sentir, pensar y querer del ser humano, que permite la relación con el

otro y a partir de esto construye la significación del mundo que habita por medio de la interacción con su cuerpo.

De esta forma nace la necesidad de intencionalizar de forma simultánea y de manera directa las competencias axiológica, expresiva corporal y motriz en las clases de Educación Física, para que la sistematización de estas, logre el desarrollo de la corporeidad en cada sujeto, corporeidad que es propia, que da cuenta de la concepción del mundo que se tiene y que permite habitar cada entorno de la manera más pertinente posible. Lo importante aquí está en la intencionalidad y en el valor que le otorgue el docente a cada una de las competencias nombradas, porque si bien durante las actividades que se proponen en cada escenario de la Educación Física se dan unos desarrollos cognitivos, afectivos, sociales y culturales, se quedan en el vacío al limitar su accionar a la potenciación de las competencias motrices. Por ello, es clave asumirlas de forma consciente e intencional, porque sin duda alguna, propenderán a óptimos procesos de enseñanza y aprendizaje en cada uno de los sujetos.

Planteamiento del problema

Después de caracterizar la Educación Física en diferentes contextos, se aprecia que tiende a ser una disciplina enfocada hacia el desarrollo de la actividad y de la condición física, de las capacidades físicas y de las técnicas deportivas, potenciando sobremanera dimensiones motoras, olvidando demás contenidos propios de la misma para promover un desarrollo total en los sujetos. Ante esto, surgen algunas cuestiones: ¿Cuáles son los temas de la Educación Física desarrollados en la escuela? ¿Cómo la Educación Física puede ejecutar de manera práctica los contenidos expuestos en los currículos académicos? ¿Cuál es el análisis crítico y reflexivo que

realizan los docentes de Educación Física de los contenidos que se proponen institucionalmente en los currículos académicos?

Posterior a dicho análisis, se hace necesario que al igual que la competencia motriz, se tengan en cuenta las competencias axiológicas y expresivo corporal en cualquier escenario en donde la Educación Física como disciplina tenga un accionar directo, pues de esta manera se lograría un proceso educativo óptimo que potencialice al individuo desde diferentes perspectivas. En ese sentido, se hace evidente que la Educación Física tiene un déficit con respecto a los contenidos que maneja, en este caso las competencias motriz, axiológica y expresivo corporal no son relacionadas ni trascendentes en los contextos donde esta disciplina tiene su eje de trabajo.

De acuerdo con lo anterior, nace la propuesta la cual consiste en que, a través de las clases de Educación Física, se haga una caracterización, reflexión y proyección de las competencias motriz, axiológica y expresivo corporal, haciéndolas evidentes en cada práctica y encontrando una correlación e interdependencia entre estas para lograr el desarrollo de la corporeidad del ser.

Marco legal

Respecto a la viabilidad del proyecto que se ejecutará, se deben tener en cuenta aspectos legales, los cuales tendrán una intervención directa con las acciones que se van a realizar durante el proceso. A partir de lo anterior, se hace pertinente dar cuenta de aquellas leyes que tengan una relación estrecha con el proyecto a plantear. En primera instancia, es clave comprender que se realizarán acciones en torno al campo educativo, por lo tanto hay que tener presente la ley 115 del Ministerio de Educación Nacional por la cual se expide la ley general de educación, donde en su artículo tercero hace referencia a : “ El servicio educativo comprende el conjunto de normas

jurídicas, los programas curriculares, la educación por niveles y grados, la educación no formal, la educación informal, los establecimientos educativos, las instituciones sociales (estatales o privadas) con funciones educativas, culturales y recreativas” (Ley 115, MEN, p.5). De aquí, se logra observar que la ejecución del proyecto es posible en cualquier contexto educativo mencionado por la ley, además, mantiene su enfoque en la educación, por lo tanto, cumple con las normas propuestas por la nación.

Posteriormente, el proyecto tiene como eje fundamental la Educación Física, y en ese sentido, también debe acogerse a la ley 181 “por el cual se dictan disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la Educación Física y se crea el Sistema Nacional del Deporte” (Ley 181, p.7). Esta legislación incumbe directamente a la disciplina con la cual se desarrollará el proyecto. De acuerdo con esto, en el artículo cuarto se establece: “El deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre son elementos fundamentales de la educación y factor básico en la formación integral de la persona. Su fomento, desarrollo y práctica son parte integrante del servicio público educativo y constituyen gasto público social” (ley 181, Art 4). Aquí es posible ver como la Educación Física tiene una responsabilidad social en Colombia, donde a través de su accionar se puede formar integralmente al pueblo colombiano mediante sus diferentes expresiones educativas, y el presente proyecto es una posibilidad de formación de la corporeidad para las personas, comprendiendo lo fundamental e indispensable en el desarrollo del ser.

En relación con lo anterior, desde el documento 15 del Ministerio de Educación Nacional, se propone lo que debe orientar el desarrollo de las clases de “Educación Física, busca formar estudiantes conscientes de su corporeidad, que puedan alcanzar mejores condiciones de vida a través del cuidado de su salud y de una ética corporal basada en la comprensión de sí mismos y

de su interacción con los otros, lo que le permitirá sostener relaciones armónicas con entorno natural y social” (2010, p. 13). La Educación Física entonces, debe otorgar posibilidades que permitan alcanzar un desarrollo integral, donde a través de diversas actividades, el sujeto comprenda su existencia en el mundo, y bajo esa línea, establecer relaciones con los demás seres, ya que tiene en cuenta el medio ambiente como escenario de la misma corporeidad.

Por lo tanto, el desarrollo del proyecto curricular particular de este texto se acoge a las normas legislativas propuestas por el Ministerio de Educación Nacional, que sustenten la viabilidad del PCP respecto a la problemática que se quiere plantear y a las leyes que se deben tener en cuenta.

Estado del arte

Mediante diferentes consultas de textos, tesis de grado y artículos académicos, se han encontrado diversos proyectos que poseen una relación cercana con la problemática planteada, definida como: caracterización de los aprendizajes desde las competencias motriz, axiológica y expresiva corporal en la clase de Educación Física. A partir de esto, se planteará una necesidad, una oportunidad y una problemática, que es inminente del educador físico en su labor diaria.

Inicialmente se identificará que en la educación formal existe un problema fundamental para el estudiante, estos son los desarrollos de aprendizaje en cualquiera de las áreas académicas que abarcan los colegios, de esta manera es posible tener en cuenta que “La expresión “problema de aprendizaje” (PA) hace relación a la dificultad de un estudiante para aprehender los contenidos curriculares propios del grado escolar al cual asiste y en los que finalmente presenta bajo rendimiento académico”(Arias, 2000, p. 23) Es aquí donde parte la problemática, pues es notorio que en la educación física, los problemas de aprendizaje son una constante. Esto

seguramente por el déficit de potencialización de las competencias propias de la Educación Física.

Desde esta perspectiva, la clase de Educación Física potencializa constantemente la competencia motriz, olvidando la axiológica y la expresivo corporal, esto se hace evidente en proyectos que plantean lo siguiente: “El contenido de este trabajo está desarrollado hacia el potenciamiento del aprendizaje consciente de los movimientos y el desarrollo de las capacidades motrices, para que la ejecución curricular de los mismos incida en los desempeños motrices en cualquier escenario de vida.” (Hernández, 2014, p 32). De aquí partirá la problemática que se plantea en este PCP, pues se pretende hacer evidente como la Educación física plantea tres competencias básicas, pero solo se potencializa una, la motriz.

De igual forma se encuentran diferentes tesis de grado, donde la propuesta es cambiar procesos metodológicos en la clase de Educación Física, para el desarrollo de enseñanza y aprendizaje en esta área de conocimiento. El siguiente proyecto de grado plantea: “la problemática es la desmotivación que se evidencia en los estudiantes en la clase de Educación Física y la falta de interés por realizar las actividades planteadas en la misma.” (González, 2015, p.34) De esta manera, es posible que se vea la necesidad de hacer evidente las competencias básicas de la Educación Física, para tener un ambiente de aprendizaje apropiado para mejorar el proceso académico del estudiante.

Indagando más proyectos de grado, se evidencia como hacen un enfoque particular en la motricidad, por ejemplo: “Para cumplir con tal propósito se toma la praxiología motriz como fundamento disciplinar, a través del cual se establecen situaciones vivenciales que permitan el desarrollo del autoconocimiento tanto en momentos individuales como en instancias de relación

frente a un colectivo.” (Rojas, Guzmán, 2016, p.21). En la cita anterior, los autores plantean desarrollar varias temáticas relacionadas con la Educación Física desde la motricidad.

En varios casos solo se enfocan en la competencia axiológica o corporal como “una alternativa para tratar la problemática de la violencia, un tanto inducida, en los espacios de competencia que se dan en el deporte escolar, en las escuelas de formación deportiva, entre otros.” (Nieto, 2016, p.14); en este caso el autor propone la formación de valores olvidándose de las otras competencias, no las tiene en cuenta para el desarrollo de su proyecto.

Teniendo en cuenta los textos anteriormente propuestos y desarrollando un análisis general de la problemática que se abarca, inicialmente se encuentra la necesidad de hacer evidente en la clase de Educación Física las competencias motriz, axiológica y expresivo corporal en cada actividad que se proponga, pues es fundamental potenciarlas de manera intencional para promover una formación total en cada sujeto.

Finalmente, se considera de manera explícita que en los contenidos de la Educación Física deben estar directamente relacionadas, caracterizadas y evidenciadas las tres competencias básicas (motriz, axiológica y expresivo corporal), y que permitan una interrelación constante para aportar en la formación integral y en la corporeidad del ser. En consecuencia, de esta manera darle a nuestra disciplina el valor real dentro de la educación formal, además de potencializar al estudiantado a través de dichas competencias.

Propósito formativo

A través de la problemática propuesta, y como desarrollo de proyecto para la Licenciatura en Educación Física, es necesario establecer una propuesta formativa para la resolución de dicho problema. Esta propuesta busca darle una intencionalidad a la clase de Educación Física hacia el

desarrollo de las competencias axiológica, expresiva-corporal y motriz que generan condiciones para el desarrollo de corporeidad en el sujeto y como consecuencia, lograr la formación de un ser total capaz de mostrar su potencialidad en diferentes contextos.

Dicha interrelación entre las competencias es la que permitirá que el estudiante sea capaz de evidenciar, racionalizar y reflexionar que mediante las actividades planteadas intencionalmente en la clase de Educación Física, no solo fortalecerá sus habilidades motrices, sino que a través de la relación con el otro, la empatía, la gestualidad, la socialización y los valores culturales, el estudiante se reconocerá como un ser que habita el mundo a través de su cuerpo, es decir, un ser que desarrolla su corporeidad mediado por las competencias motriz, axiológica y expresivo-corporal.

Perspectiva educativa

Después de realizar análisis, observaciones y sintetizar diferentes elementos del proyecto, junto a factores importantes como el marco legal, los objetivos y el estado del arte, el texto se adentrará a desarrollar una propuesta formativa, articulando los componentes propios del Proyecto curricular de Licenciatura en Educación Física (P C L E F) (el humanístico, el pedagógico y el disciplinar), proyectando en dicho trabajo tanto el ideal de hombre que se pretende formar, la teoría de aprendizaje junto con el estilo de enseñanza para dicha formación y finalmente como propio de la disciplina que maneja el proyecto, una tendencia de la Educación Física que concuerde tanto con la problemática como con los factores de los anteriores componentes.

En primera instancia, este capítulo abordará el componente humanístico, teniendo como principal referente a Martha Nussbaum con su propuesta de capacidades humanas para la formación del hombre (entendido como una totalidad, susceptible al desarrollo multidimensional, capaz de adaptarse y transformar su entorno, de manera eficaz y creativa). Además, entendiendo al sujeto como consecuencia de prácticas económicas, culturales, políticas y sociales que modifican tanto las competencias abordadas en la problemática del proyecto, como las capacidades propuestas por Nussbaum que se mencionarán más adelante.

Posteriormente, el capítulo abordará el componente pedagógico, desde el que se propondrá promover ambientes de aprendizaje desde la Educación Física que den cuenta de desarrollos más allá de lo motor, fundamentando la integración de las competencias propuestas por el MEN. A partir de esto, se utilizará un modelo de corte cognitivo en donde los procesos enseñanza –aprendizaje se basan en el aprendizaje significativo, que permitirán la formación del tipo de hombre que busca desarrollar el proyecto.

Continuando con el objetivo principal de esta parte del proyecto, para el propósito formativo es necesario el protagonismo de la Educación Física como el eje central de lo trabajado. Es a partir de aquí que surge el componente disciplinar, donde se toma como principal referente la Tendencia de la experiencia corporal en la Educación Física, que en líneas generales vislumbra al movimiento como un hecho transformador y significativo, que otorga sentido a la construcción del sujeto y le permite relacionarse con los otros y con el entorno, lo que sin duda permite la consecución del proyecto que se enfoca en la formación de la corporeidad de cada sujeto a partir de la integración de las competencias mencionadas en el primer capítulo.

En la parte final de este capítulo, se hará evidente como cada uno de los diferentes componentes, junto a sus propuestas prácticas y teóricas tienen interrelaciones y como dichas relaciones van directamente ligadas con la problemática base del proyecto, mostrando así un camino de propuesta formativa que pretende dar un vuelco a diferentes concepciones de la Educación Física como disciplina que atañe al proyecto.

Componente humanístico

Uno de los factores fundamentales para generar una propuesta formativa, es cuestionarse acerca del tipo de hombre que se pretende generar y para esto surge la necesidad de apoyarse en teorías de desarrollo humano que favorezcan y concuerden con la problemática que propone este proyecto. Además, se debe tener en cuenta el contexto y la época en la cual se ubica el sujeto a educar, pues dichos factores resultan fundamentales para esta propuesta académica.

Inicialmente, es importante aclarar que este proyecto está pensado para sujetos contemporáneos, que poseen las condiciones necesarias para asistir a cualquier tipo de modalidad educativa presencial, ubicados en Colombia, país permeado por la polarización

y demás problemas políticos, económicos y sociales. Es aquí donde se llevarán a cabo los ejes de acción, generando mediante la Educación Física una formación de hombre, potenciando su corporeidad a través de concepciones de desarrollo humano que favorezcan el desarrollo social y el personal.

Como principal referente para alcanzar el ideal de hombre propuesto por el proyecto (formación del sujeto total) y la teoría de desarrollo humano, se tomarán los postulados teóricos planteados por Martha Nussbaum (filósofa de Harvard), teniendo en cuenta su propuesta enfocada en las capacidades y su ideal feminista, que serán determinantes para la consecución del presente proyecto académico pedagógico.

Inicialmente, el objetivo de Nussbaum es desarrollar un “feminismo universalista” (Nussbaum, 2002, p.14). El respaldo filosófico de este universalismo se encuentra en la idea de las capacidades humanas, definiendo las capacidades como “lo que las personas son realmente capaces de hacer y de ser” (Nussbaum, 2012, p.14) por ello, las capacidades vienen a ser una especie de libertad que tienen un doble valor: en sí misma y en la consecución de funcionamientos. Dicho esto, existe un acercamiento clave entre el proyecto y la teoría de desarrollo humano de Nussbaum, pues se propone una intervención a través de las capacidades tanto de modo individual como de manera colectiva, permeado por el contexto social que involucra al sujeto. De esta manera se logra “ofrecer las bases filosóficas para una explicación de los principios constitucionales básicos que deberían ser respetados e implementados por los gobiernos de todas las naciones, como mínimo indispensable para cumplir la exigencia de respeto hacia la dignidad humana” (Nussbaum, 2002. P.16)

A partir de dichas premisas, Nussbaum divide las capacidades en 3 diferentes tipos: las capacidades internas, las capacidades combinadas y las capacidades centrales. Teniendo claro ya el concepto de capacidad, se define la capacidad interna como “la característica de

cada persona que forjan su subjetividad” (Nussbaum, 2012, p.17) Es decir, la capacidad interna depende de cada individuo, pues cada uno es el que la genera a través de la experiencia adquirida en el transcurso de la vida. Luego se encuentra la capacidad combinada que son “las oportunidades que se dispone para elegir y actuar en una situación política, social y económica concreta” (Nussbaum, 2012, p.17) de nuevo haciendo referencia al contexto donde el sujeto tiene que habitar, demostrando lo que es capaz de hacer tanto por sí mismo, como lo que su cultura y sociedad lo predeterminen.

Por otra parte, aparecen las capacidades centrales que surgen de la necesidad del hombre para tener una calidad de vida tanto en participación social, económica, cultural y demás ámbitos que lo atañen en su diario vivir. Nussbaum las menciona como “Diez capacidades funcionales humanas centrales” (2012) que se especifican a continuación:

- 1. Vida.** Ser capaces de vivir una vida humana de duración normal hasta su fin, sin morir prematuramente o antes de que la vida se reduzca a algo que no merezca la pena vivir.
- 2. Salud corporal.** Ser capaces de gozar de buena salud, incluyendo la salud reproductiva, estar adecuadamente alimentado y tener una vivienda adecuada
- 3. Integridad corporal.** Ser capaces de moverse libremente de un lugar a otro; que los límites físicos propios sean considerados soberanos, es decir, poder estar a salvo de asaltos, incluyendo la violencia sexual, los abusos sexuales infantiles y la violencia de género; tener oportunidades para disfrutar de la satisfacción sexual y de la capacidad de elección en materia de reproducción.
- 4. Sentidos, imaginación y pensamiento.** Ser capaces de utilizar los sentidos, de imaginar, pensar y razonar, y de poder hacer estas cosas de una forma realmente humana, es decir, informada y cultivada gracias a una educación adecuada, que incluye (pero no está limitada a) el alfabetismo y una formación básica matemática

y científica. Ser capaces de hacer uso de la imaginación y el pensamiento para poder experimentar y producir obras auto-expresivas, además de participar en acontecimientos elegidos personalmente, que sean religiosos, literarios o músicos, entre otros.

5. Emociones. Ser capaces de tener vínculos afectivos con cosas y personas ajenas a nosotros mismos; amar a los que nos aman y nos cuidan y sentir pesar ante su ausencia; en general, amar, sentir pesar, añorar, agradecer y experimentar ira justificada. Poder desarrollarse emocionalmente sin las trabas de los miedos y ansiedades abrumadores, ni por casos traumáticos de abusos o negligencias.

6. Razón práctica. Ser capaces de formar un concepto del bien e iniciar una reflexión crítica respecto de la planificación de la vida. (Esto supone la protección de la libertad de conciencia).

7. Afiliación. A) Ser capaces de vivir con otros y volcados hacia otros, reconocer y mostrar interés por otros seres humanos y comprometerse en diversas formas de interacción social; ser capaces de imaginar la situación del otro y tener compasión hacia esta situación; tener la capacidad tanto para la justicia como para la amistad. (Esto implica proteger instituciones que constituyen y alimentan tales formas de afiliación, así como la libertad de asamblea y de discurso político). B) Teniendo las bases sociales del amor propio y de la no humillación, ser capaces de ser tratados como seres dignos cuyo valor es idéntico al de los demás. Esto implica, como mínimo, la protección contra la discriminación por motivo de raza, sexo, orientación sexual, religión, casta, etnia u origen nacional.

8. Otras especies. Ser capaces de vivir interesados y en relación con los animales, las plantas y el mundo de la naturaleza.

9. Capacidad para jugar. Ser capaces de reír, jugar y disfrutar de actividades de ocio.

10. Control sobre el entorno de cada uno. A) Político. Ser capaces de participar eficazmente en las decisiones políticas que gobiernan nuestras vidas; tener el derecho de participación política junto con la protección de la libertad de expresión y de asociación. B) Material. Ser capaces de poseer propiedades (tanto tierras como bienes muebles) no sólo de manera formal, sino en términos de una oportunidad real; tener derechos sobre la propiedad en base de igualdad con otros; tener el derecho de buscar un empleo en condiciones de igualdad con otros, ser libres de registros y embargos injustificados.

(Ian Gough ,2007, p.20-23)

Teniendo en cuenta estas diez capacidades propuestas, es claro como Nussbaum (de igual modo que el presente proyecto), ve al ser humano como una totalidad, que puede demostrar a través de diferentes acciones lo que es capaz de desarrollar y de esta manera lograr su corporeidad (ser, vivir y habitar el mundo). A partir de aquí es donde el proyecto propone relacionar cada una de las capacidades mencionadas anteriormente con las competencias axiológica, motriz y expresivo corporal, relaciones visibles en el siguiente esquema (ver tabla 1):

Tabla 1

Relación competencias-capacidades. Fuente: Elaboración propia

Competencias	Capacidades
Axiológica	<ul style="list-style-type: none"> • Vida • Razón práctica • Otras especies • Jugar • Control sobre el entorno de cada uno
Motriz	<ul style="list-style-type: none"> • Vida • Salud corporal • Integridad corporal

	<ul style="list-style-type: none"> • Jugar
Expresivo Corporal	<ul style="list-style-type: none"> • Vida • Sentidos, imaginación y pensamiento • Emociones • Jugar • Afiliación

De acuerdo con la tabla 1, se ubica la vida en cada una de las competencias, justificada como la capacidad fundamental que debe tener todo el ser vivo desde su nacimiento y como a través de la misma tiene la posibilidad de experimentar un sinnúmero de acciones que lo conforman como hombre de acuerdo con su contexto sociocultural. Para efectos del texto, se aclara que las capacidades al igual que las competencias, no se presentan de manera segmentada, sino que se integran constantemente apuntando a potenciar la corporeidad y como resultado, una mejor calidad de vida.

Siguiendo con la competencia axiológica, se ubicarán allí las capacidades de razón práctica, el control sobre el entorno de cada uno y la convivencia con otras especies, puesto que dan cuenta como el hombre debe estar en la posibilidad de generar valores morales, tal vez impuestos por la sociedad o creados por su subjetividad, que le permitan la relación con el otro y con el ambiente sin afectar de manera directa la libertad de actuar dentro de cualquier ámbito.

Posteriormente, en la competencia motriz se encontrarán la integración y salud corporal, pues estas hacen un acercamiento al cuidado y funcionamiento del cuerpo, teniendo como principio fundamental y determinante al movimiento, como acción mediadora del individuo y de la interacción social de cada sujeto, que contribuye a la configuración de ese sujeto, su participación social y cultural y a la consecución de las necesidades que se le presenten en su diario vivir.

Por otra parte, la competencia expresivo corporal abarcará las capacidades de sentido, imaginación y pensamiento, emoción y afiliación, pues cada una de estas hace referencia a la potencialización de la expresividad humana en diferentes campos y

escenarios sociales, permitiendo la transmisión y comprensión de emociones, creaciones y sensaciones, generadas a través de procesos creativos desde el interior del sujeto hacia el exterior, permitiendo esto la relación con el otro y el entorno. Cabe aclarar que tanto las competencias como las capacidades van en función de formar a un ser total, donde a través de su experiencia de vida individual y la interacción social constante, mediados por factores económicos, políticos, sociales, familiares, entre otros, forjan corporeidades distintas en cada sujeto.

Se asume aquí, y desde la Educación Física hablando, al ser como una totalidad, que busca romper con aquellos paradigmas e imaginarios que conciben al ser como una dualidad (tomando el ejemplo de cuerpo y mente, fundamentado durante tanto tiempo por instituciones como la Iglesia), y lo ubican en este espacio como un cuerpo máquina susceptible únicamente al desarrollo motor. El propósito del proyecto es formar un ser que abarque con totalidad cada una de las competencias y capacidades, que sea una consecuencia de la integración e interrelación constante de cada una de estas y pueda demostrarlo tanto para sí mismo, como para la sociedad y la cultura en la cual habita.

Componente pedagógico

Al mencionar aquí un componente de orden pedagógico, se inquiere en la necesidad de pensar el cómo, el porqué y el para qué se van a desarrollar ciertos contenidos en un ámbito educativo, lo que implica tener claridad de aquellas herramientas (tanto teóricas como prácticas) que permitan consolidar el proyecto, aportando al propósito formativo del mismo y contribuir a ese ideal de hombre que se propone.

Para el actual documento, es clave comprender que el proyecto se dirige a cualquier tipo de modalidad educativa, donde el propósito formativo del mismo consista en la formación de un ser total, teniendo como argumento pedagógico la fundamentación de

ambientes de aprendizaje desde la Educación Física en donde se integren y sean igualmente relevantes desarrollos motrices, cognitivos, sociales, éticos, emocionales, entre otros.

De acuerdo con lo anterior, el proyecto asumirá una perspectiva cognitiva, encontrando una relación directa con el propósito formativo del escrito. El modelo cognitivista “resalta la pregunta por el sentido o el para qué de la educación y por tanto de los aprendizajes que se desean promover y en ese orden, se destaca también la necesidad de vincular la formación académica y social” (Patiño, 2006, p.12). A partir de dicha afirmación, se torna viable que la propuesta de formación del proyecto, para que se encamine a través del modelo cognitivo, argumentado en una interrelación constante entre los aprendizajes que poseen los educandos y los que le provee la escuela como institución educativa.

Siguiendo los contenidos se considera a la “teoría del Aprendizaje Significativo como una teoría cognitiva de reestructuración; para él, se construye desde un enfoque organicista del individuo y se centra en el aprendizaje generado en un contexto escolar, ya que es el propio individuo el que genera y construye su aprendizaje” (Palermo, 2004, p.31) Teniendo este referente teórico, el proyecto genera una empatía con el aprendizaje significativo como propuesta de enseñanza-aprendizaje dentro de la clase de Educación Física.

De este modo es necesario asumir teorías para la justificación y relación del aprendizaje significativo con el proyecto a presentar, para esto se tendrá como referente a Ausubel, psicólogo y pedagogo estadounidense, opositor al aprendizaje tradicional y memorístico. Este autor propone que “el Aprendizaje Significativo es el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o información con la estructura cognitiva del que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal.” (Palermo, 2004, p.34), es decir,

surge la propuesta la cual presupone que aprender significa comprender. Para ello, es necesario realizar una indagación de aquellos conocimientos previos del estudiante para así conocer la lógica que hay detrás de su modo de pensar, sentir y de actuar. El aprendizaje significativo entonces, pone en el centro del proceso al estudiante, dotándole un papel más participativo en los procesos de enseñanza – aprendizaje y transformando totalmente la relación entre docente y estudiante.

De la misma manera, asumir el aprendizaje significativo como modelo pedagógico para el proyecto, se justifica porque los estudiantes ya tienen conocimientos previos, de una u otra manera han desarrollado las competencias ya sea de carácter intencional o no intencional desde diferentes capacidades (planteadas por Marta Nussbaum en el componente humanístico) o desde otras formas de expresión. Teniendo en cuenta esto, apunta al propósito formativo de un ser total capaz de desarrollar su corporeidad. En coherencia con lo anterior, la tendencia de la Experiencia Corporal en la disciplina que compete al texto va a guiar el componente disciplinar al concebir al sujeto como un todo, el cual es permeado por factores sociales, culturales, pedagógicos, motores y de expresión propia.

Igualmente, el aprendizaje significativo permite al estudiante ser consciente y un participante activo dentro de las actividades que se estén realizando, lo cual implica que los saberes están a la orden de la construcción tanto propia como colectiva y no aparecen como una simple imposición por parte del docente. En ese sentido, el estudiante estará en la capacidad de comprender, analizar, interpretar, argumentar y proponer a la postre de los desarrollos temáticos generados a lo largo de las clases, y al relacionarlo con el área de la Educación Física, el rol del estudiante se verá de igual manera afectado; ya no se trata de imponer una serie de ejercicios para su ejecución de forma repetitiva, sino de proponer

actividades para dar cuenta de la educación no solo de un cuerpo, sino también un modo de pensar, de expresar, de sentir, de relacionar y de ver el mundo.

Por otra parte, se evidencia el rol del profesor, en donde Ausubel propone “la necesidad de diseñar para la acción docente lo que llama organizadores previos, una especie de puentes cognitivos, a partir de los cuales los estudiantes puedan establecer relaciones significativas con los nuevos contenidos” (Ortiz, 2013, p.25). En relación con lo citado, el papel a cumplir por el docente será como guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus estudiantes, realizando diagnósticos y actividades en donde se manifiestan como puntos de partida, exponiendo los conocimientos y las condiciones previas de cada uno de los educandos, aspecto fundamental que otorga participación a los mismos y que marca el derrotero para el posterior desarrollo de las clases.

Para poder llevar a cabo la implementación de este modelo, se postulan algunas condiciones generales para ser asumidas en los diferentes espacios educativos, además permitiendo la adaptación de dichos ítems a la Educación Física como disciplina adecuada para la ejecución del aprendizaje significativo:

- Que los temas de enseñanza estén estructurados lógicamente con una jerarquía de importancia, situándose en la parte superior los más generales.
- Que se organice la enseñanza respetando la estructura psicológica del estudiante, es decir, sus conocimientos previos y sus estilos de aprendizaje.
- Que los estudiantes estén motivados para aprender.

(Ortiz, 2013, p. 88)

Teniendo en cuenta la propuesta formativa, el modelo pedagógico a usar para la ejecución del proyecto, las características del aprendizaje significativo en

la educación, el papel del profesor y el rol del estudiante en la ejecución de las clases es necesario desarrollar una secuencia didáctica que justifique la ejecución práctica de los componentes anteriormente mencionados, de esta manera lograr una óptima aplicación del propósito del texto. De acuerdo con esto se propone:

Tabla 2

Proceso aprendizaje significativo. Fuente: Elaboración propia

Pasos para seguir	Descripción
Pre-conceptos	Análisis de los conocimientos con los cuales cuenta el estudiante, teniendo presente sus desempeños en la clase (teórico y lo práctico).
Praxis	Enriquecimientos y fortalecimientos de las bases del estudiante, puesta en práctica.
Re-elaboración	Se otorga sentido y significado a lo que se hace, a partir de la re-creación de los conceptos, es pertinente explicar el para qué de cada ejercicio y acción pedagógica.

A partir de lo anterior, se infiere que:

El aprendizaje significativo no es sólo este proceso, sino que también es su producto. La atribución de significados que se hace con la nueva información es el resultado emergente de la interacción entre los subsumidores claros, estables y relevantes presentes en la estructura cognitiva y esa nueva información o contenido; como consecuencia de este, esos subsumidores se ven enriquecidos y modificados, dando lugar a nuevos subsumidores o ideas-ancla más potentes y explicativas que servirán de base para futuros aprendizajes

(Palermo, 2004, p. 33)

Por la misma línea, el proyecto propone el siguiente gráfico que acerca el desarrollo del aprendizaje significativo dentro de la clase de Educación Física:

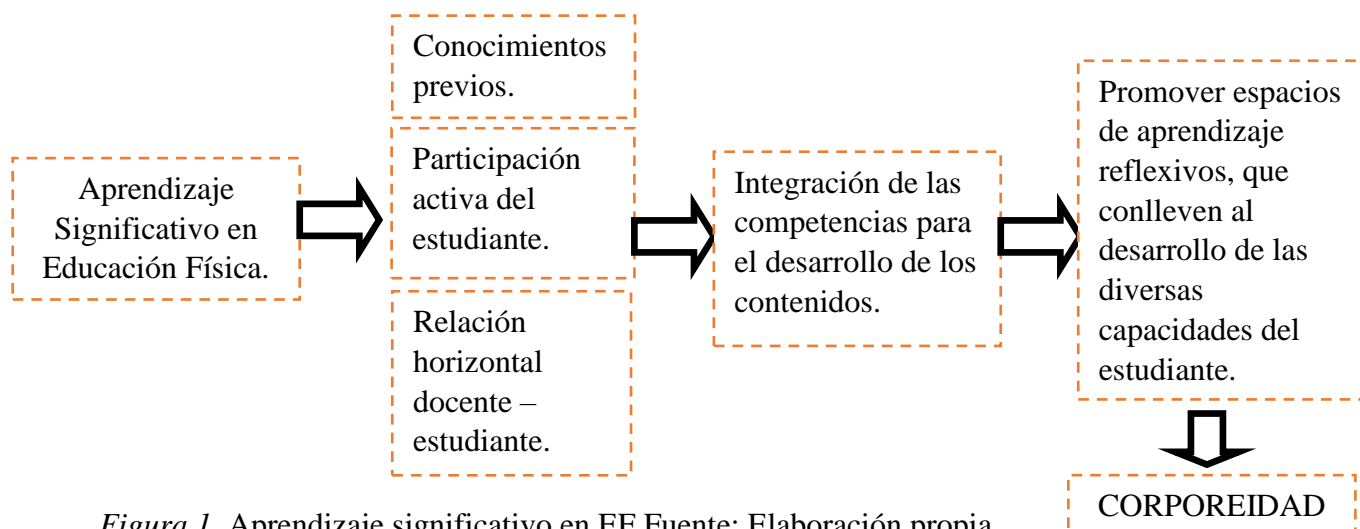


Figura 1. Aprendizaje significativo en EF Fuente: Elaboración propia

Las postulaciones que se evidencian con los referentes citados anteriormente, junto con el gráfico desarrollado por el proyecto, dan cuenta de la intención del texto frente a la clase de Educación Física, que se enmarca dentro de un ambiente de aprendizaje basado en la relación constante de las competencias ya desarrolladas en el primer capítulo, teniendo en cuenta la reflexión del estudiante de lo hecho en la práctica, lo que le permitirá al mismo ser un agente activo en el proceso de enseñanza – aprendizaje y comprender que dicha disciplina académico pedagógica le otorga posibilidades no solo motrices, puesto que comprenderá que es un espacio para construir conocimientos a partir de la relación con el otro, para controlar, manifestar, y comprender las emociones, para sentir, para imaginar, para convivir, para habitar, y finalmente, para construir corporeidad.

En conclusión, el componente pedagógico refleja un panorama sobre la relación práctica y teórica de la propuesta formativa planteada por el proyecto. El aprendizaje significativo como propuesta para la ejecución de enseñanza-aprendizaje en la Educación Física, teniendo en cuenta los conocimientos previos del educando, las capacidades que

cada individuo posee (vistas en el componente humanístico), las actitudes de los estudiantes frente a las clases, sus intereses y el papel que cumple el docente a la hora de educar. Esto evidencia una relación directa con la formación de un sujeto que manifiesta su corporeidad a través de la integración de lo que es capaz de realizar (de esta manera mostrar sus competencias), su papel dentro de un contexto social y finalmente vivir, forjar y reflexionar la experiencia de lo vivido a través de la Educación Física.

Componente disciplinar

Al mencionar el componente disciplinar en la configuración de un proyecto, se refiere al hecho de poner en juego como se entiende la Educación Física tanto a nivel teórico como práctico, donde sin duda alguna el movimiento cobra un papel fundamental al posibilitarle al ser humano un sinnúmero de prácticas en cada escenario de su vida cotidiana que le otorga sentido a la misma y que le permite avanzar y desarrollarse tanto individual como colectivamente.

No cabe duda que la Educación Física es un área fundamental en la vida de cada persona, y ante ese hecho, a lo largo del tiempo ha despertado un interés que ha conllevado a diversos análisis para dar cuenta hacia donde debe apuntarle la misma y cuál es el aporte que debe hacer este campo educativo en cuanto a la construcción de sujetos se refiere. A partir de lo anterior y de manera breve, se identifica que alrededor de la Educación Física se mueven varias tendencias con una finalidad distinta, que van desde la potenciación de las capacidades para promover y mantener la salud, las relaciones del hombre con el otro y con el entorno, las posibilidades de comunicación que tiene el cuerpo, entre otros.

Todo lo anterior, sirve de introducción para dar cuenta de que manera el proyecto concibe el área de la Educación Física, y para ello, se asume la tendencia de la Experiencia Corporal, al ser una propuesta que vislumbra al cuerpo como una unidad significativa, y

que resulta ser el eje central de análisis de la Licenciatura en Educación Física de la Universidad Pedagógica Nacional.

La tendencia de la Experiencia Corporal es una propuesta que pone la mirada en el sujeto al comprenderlo como una unidad significativa, como una totalidad, siendo este un ser en constante construcción a partir de las diversas prácticas y situaciones que vivencia y el significado que el mismo le confiere al mundo (donde entra en escena la relación con el otro y con el entorno), aspectos que encajan con lo propuesto hasta ahora en el proyecto.

Dicha tendencia pretende dar cuenta de todas aquellas prácticas circundantes en la Educación Física (el juego, el baile, el deporte, el ejercicio físico) y enmarcarlas en un objeto de estudio llamado Experiencia Corporal, que resulta un término incluyente puesto que busca “abandonar la visión segmentada de la actividad física para sugerir una visión holística, totalitaria y universal de la Educación Física en los procesos de desarrollo humano” (Camacho, 2004, p. 73), lo que implica una relación con lo expuesto durante el primer capítulo, ya que el proyecto se centra en la integración constante y consciente de las competencias, y entiende que el ser es susceptible a diversos desarrollos durante su participación en este campo del saber, y en ese sentido, concibe al sujeto como una totalidad.

La Educación Física debe ser un espacio que promueva la construcción del sujeto a partir de diversas prácticas, y ante ello, debe otorgar posibilidades de desarrollo que no se encierren únicamente en lo motor. Por esto, el actuar del docente debe estar apoyado en diversas herramientas, que den cuenta que el sujeto es una totalidad significativa y actuante, y que requiere de escenarios donde la acción, el movimiento, la reflexión, la relación con el otro, la expresión y el pensamiento permitan la construcción de la corporeidad. En ese sentido, y desde lo que propone la Experiencia Corporal como tendencia, se pretende “abrir las posibilidades a cualquier práctica del movimiento del cuerpo en donde se

promueven la generación de experiencias con significado para los sujetos” (Camacho, 2004 p. 73), experiencias que contribuyan a significar las relaciones con las otras personas, los intercambios de ideas, de emociones, experiencias que contribuyan a construir corporeidad.

Siguiendo en línea con lo anterior, la Experiencia Corporal comprende que la construcción del cuerpo es un hecho subjetivo, y ante ello, se enmarcan factores mismos como las creencias, las costumbres, las prácticas, las tradiciones, los pensamientos e ideologías, lo que implica pensar que esa construcción esta permeada tanto social como culturalmente, ya que es en los diversos escenarios que el hombre construye y reconstruye su vivencia en el mundo. Ante eso, el ser humano se define desde dicha tendencia como “cuerpo en un tiempo y espacio determinado, y esta circunstancia le confiere múltiples posibilidades de desarrollo” (Camacho, 2004, p. 73), y esto resulta determinante para la consecución del proyecto, ya que desde su justificación se plantea que la Educación Física es una disciplina que atiende a diversos desarrollos más allá de lo motor y que estos múltiples desarrollos entregan las condiciones necesarias para promover la potenciación de corporeidades.

En relación con lo pedagógico, la tendencia asumida por el proyecto, permite una relación horizontal entre el estudiante y el docente (aspectos de importancia en el aprendizaje significativo), lo que encamina el desarrollo de las clases hacia la construcción del sujeto a partir de prácticas que otorguen sentido y comprensión de la vivencia del ser en el escenario mismo de la clase y en cualquier otro contexto. Así, el estudiante se define como un “sujeto cognoscente, que posee un cuerpo mediador entre su ser y el mundo, que lo posibilita para autoconstruirse considerándolo, así como ser individual, que otorga significado a sus acciones” (Camacho, 2004, p. 74), sustento que apoya el hecho de que el estudiante es un protagonista dentro de los procesos de aprendizaje al tener la posibilidad

de reflexionar sobre su propia construcción. En cuanto al docente, el rol que cumple es el de mediador, de creador de ambientes de aprendizaje que permitan diversos desarrollos y en el sentido propio del proyecto, contribuya a la formación de la corporeidad. El siguiente gráfico aterriza el proceso de enseñanza - aprendizaje desde la tendencia de la Experiencia Corporal durante el espacio de Educación Física:

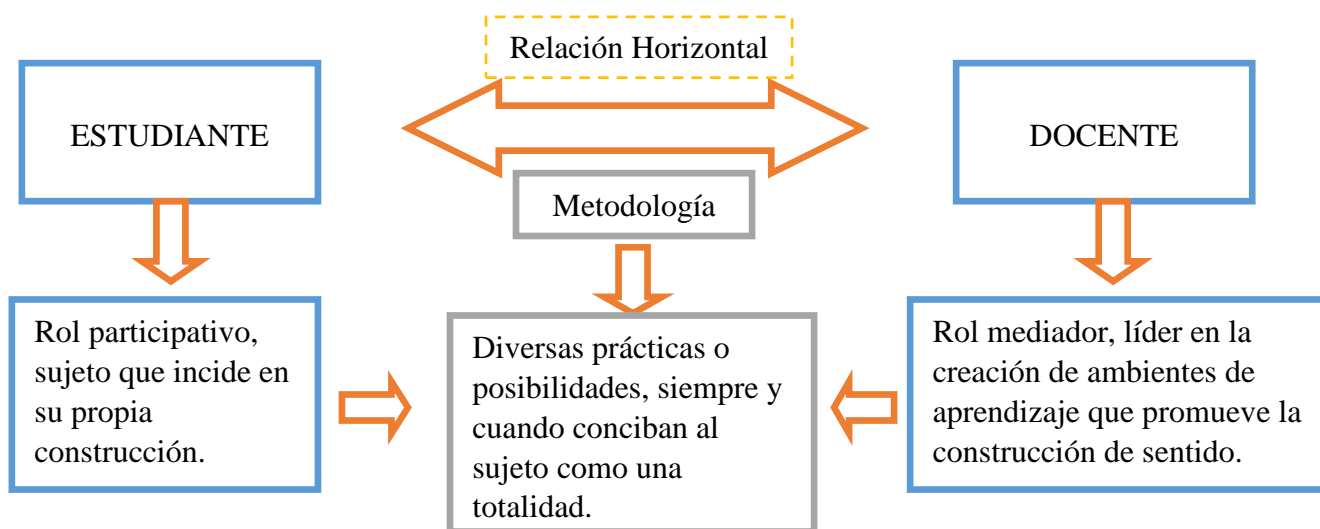


Figura 2 Experiencia corporal en la EF. Fuente: Elaboración propia

En cuanto al ideal de hombre, es clave mencionar dos aspectos: en primera instancia, la tendencia de la Experiencia Corporal propone una mirada humanista de la Educación Física en general, y se asume este campo desde el hombre y no desde la actividad, donde entra en juego la continua construcción y resignificación del mundo. Por otro lado, se encuentra una estrecha relación con lo propuesto por Nussbaum, puesto que la autora defiende que el ser es una totalidad y que a través de las distintas capacidades puede desarrollarse y satisfacer sus necesidades.

Lo anterior, da cuenta que el proyecto enfatiza los tres componentes y los pone en juego en la medida que acerca el propósito formativo con lo propuesto en cada teoría, encaminando el mismo al desarrollo de espacios de aprendizaje que integren las competencias ya mencionadas y le permitan al estudiante ser un protagonista en su

constante formación, forjando aspectos como los valores, la participación, la comunicación y la expresión a partir del movimiento (entendiendo al movimiento como consecuencia del pensamiento y la acción) y que conlleven al propósito mismo de construir y potenciar la corporeidad.

Diseño de implementación

El paso por el capítulo uno (1) y el capítulo (2) han permitido evidenciar la postura y la posición que asume el proyecto en cuanto a la Educación Física se refiere, destacando su importancia en la consecución de objetivos personales y colectivos y la relevancia que recae sobre dicha área del saber en pro del desarrollo de los sujetos durante el transcurso de su vida, considerando al movimiento como un eje de transformación y significación, como el pilar para construir y potenciar la corporeidad.

Durante el primer capítulo, se expone la necesidad de intencionalizar el espacio de la Educación Física desde las tres competencias ya explicadas, con el sentido mismo de dar cuenta que dentro de dicho espacio se gestan desarrollos que no se encierran únicamente en lo motor y que se encamina al propósito educativo que busca potenciar la corporeidad de cada sujeto, favoreciendo procesos cognitivos, sociales, creativos y emocionales, entre otros.

Por otro lado, el capítulo dos sienta las bases argumentativas y teóricas que respaldan al presente proyecto, articulando los postulados de Martha Nussbaum, David Ausubel y lo desarrollado en la Experiencia Corporal como tendencia de la Educación Física, que a grandes rasgos se entrelazan en la concepción del ser humano como una totalidad, quien es susceptible a múltiples desarrollos en cada escenario de su diario vivir.

Ante esto, el capítulo 3 será la puesta en escena, la materialización en la escuela, el patio, el aula o el parque de lo que hasta ahora se ha propuesto teóricamente, y que permitirá confrontar el desarrollo teórico con su implementación en la realidad educativa. Siguiendo lo anteriormente mencionado, el capítulo 3 presentará diferentes formatos que le otorgaran sentido y desarrollo al proyecto actual, dichos formatos serán una ficha de contextualización (para dar cuenta del espacio y contexto social y cultural del trabajo), una ficha de evaluación docente (Para evidenciar el trabajo de los maestros en formación), un

macro-diseño (donde se plantaran las unidades didácticas planteadas por los autores del texto), un micro-diseño (planteado como el formato de planeación clase a clase para desarrollar el proyecto) y finalmente un formato de evaluación para el estudiante (para dar cuenta el proceso de enseñanza-aprendizaje en las clases).

Ficha de contextualización

La presente ficha es una herramienta que permite conocer el lugar en el cual se va a implementar el proyecto, teniendo en cuenta factores de orden social y cultural.

Tabla 3

Tabla contextualización. Fuente: Elaboración propia

NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN: IED Gustavo Rojas Pinilla
BARRIO: Valladolid
NIVEL SOCIOECONÓMICO: Estratos 1-2
JORNADAS/HORARIOS: Jornada mañana
TIPO DE POBLACIÓN ATENDIDA: El proyecto se desarrollará con una población de estudiantes de educación formal, ubicados en el grado octavo (8°) en la jornada de la mañana, específicamente en los horarios de 8am a 10am en la clase de Educación Física.
DESCRIPCIÓN DEL LUGAR (UBICACIÓN/INFRAESTRUCTURA): La institución es un colegio de carácter distrital con la modalidad de educación formal desde los grados de preescolar, primaria y secundaria. Está ubicado en la localidad de Kennedy, en el barrio Valladolid. Posee zonas residenciales e industriales a su alrededor. La infraestructura de la institución, refleja que es un colegio que maneja una gran cantidad de población infantil y juvenil (3000 estudiantes aprox). Tiene una gran variedad de salones (Salón de danza, sala de juegos, patio, plazoleta) para acomodar a sus estudiantes y con respecto a la clase de Educación física, se puede desarrollar en diferentes canchas múltiples (3), zonas verdes, plazoletas de eventos y salones de danzas, permitiendo tener una gran posibilidad de ejecutar las clases plenamente.
PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL (PEI): Énfasis en artes para la media especializada (plásticas, música y escénicas: danzas y teatro); que permite procesos de formación permanente, personal, cultural y social; que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes.
MISIÓN: El Colegio General Gustavo Rojas Pinilla IED, tiene como misión Formar personas autónomas, creativas y sensibles que respeten la diversidad; capaces de desarrollar procesos que le permitan transformar su realidad siendo coherentes con sus valores y comprometidas con su proyecto de vida y el de su comunidad.
VISIÓN: El Colegio General Gustavo Rojas Pinilla será reconocido a nivel local y distrital por contar con una educación de calidad e inclusiva, orientada hacia la formación de personas socialmente competentes, autónomas y creativas.
PERFIL DEL ESTUDIANTE: A partir de los principios de Paz, Justicia y Libertad y que inscribe su cotidianidad en una sociedad en continuo cambio, orienta su tarea educativa hacia la formación en los valores de Autonomía, Respeto, Honestidad, Tolerancia, Responsabilidad y Solidaridad en la preocupación por la cultura, la ciencia y el saber. Así, se entiende el acto educativo como un espacio de socialización, enriquecimiento y crecimiento individual y colectivo.
PROPUESTA EDUCATIVA DESDE LA E.F: La propuesta de las clases de Educación Física se basa en la ejecución de secuencias y test motores para el desarrollo motriz, de condición física y de hábitos saludables en sus estudiantes, enfatizando mucho en el cuidado de sí mismo a través de la actividad física y el ejercicio.
COMPETENCIAS TRABAJADAS: La institución educativa, propone las siguientes competencias para el desarrollo de la clase de EF: <ul style="list-style-type: none"> • Intelectual: procesos cognitivos • Estética-comunicativa: desarrollo de técnicas corporales • Social: relación con los demás y con el entorno
¿CÓMO SE ARTICULA CON EL PROYECTO?:

Es posible encontrar una articulación entre lo que propone la institución educativa y lo expuesto hasta ahora en el PCP, a partir de la implementación e integración continua de las competencias establecidas por el MEN y las que se evidencian en el currículo del colegio:

- Competencia motriz en relación con la competencia estética comunicativa, puesto que implican aprendizajes desde el movimiento y se adquieren habilidades, destrezas y técnicas en función de los temas propuestos en clase.
- Competencia axiológica en relación con la competencia social, ya que implica un cumplimiento de normas, reglas y acuerdos establecidos con el fin de garantizar el desarrollo pleno de las actividades y las interacciones tanto con el otro como con el entorno.
- Competencia expresivo corporal en relación con la competencia intelectual, ya que permite que el estudiante se exprese mediante procesos cognitivos y reflexivos.

RECURSOS DISPONIBLES PARA LA E.F:

A pesar que el colegio tiene una gran variedad de espacios para la clase de Educación Física, sus recursos son limitados, solo se cuenta con materiales básicos como 20 balones de voleibol, 20 de fútbol de salón, 10 aros y 5 colchonetas, esto como consecuencia hace que los profesores deban llevar algunos de sus materiales para desarrollar la clase.

Ficha de reflexión- evaluación docente

Formato evaluativo de los docentes en formación por parte del estudiante:

Este primer formato, es un cuestionario elaborado por parte de los docentes en formación para visualizar su desempeño como grupo durante la ejecución del proyecto y la puesta en escena a través de las diversas clases. El formato, ha de ser dirigido por los estudiantes, quienes tendrán la labor analizar las acciones de los docentes durante sus clases.

Tabla 4

Formato evaluación docente por parte de estudiantes. Fuente: Elaboración propia

	1	2	3	4	5
¿Cree usted que los docentes tienen conocimientos acordes con la Educación Física?					
¿Los docentes son puntuales y tienen una buena presentación personal?					
¿Las explicaciones de las actividades son claras y coherentes?					
¿Considera usted que las actividades que proponen los docentes se adaptan a todos los estudiantes?					
¿Las clases son variadas y amenas para los estudiantes?					
¿Los docentes son respetuosos con todos los estudiantes?					
¿Las actividades propuestas por los docentes posibilitan la participación de cada estudiante?					
¿Los docentes utilizan distintos materiales y estrategias para el desarrollo de la clase?					
¿Los docentes se integran y participan durante las actividades con los estudiantes?					
¿Los docentes mantienen la motivación en sus estudiantes?					
¿Los docentes permiten espacios para reflexionar y mencionar lo sucedido durante la clase?					
De 1 a 5 ¿Cómo calificaría el manejo de grupo y de clase por parte de los docentes?					
Observaciones y comentarios:					
1	2	3	4	5	
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	De acuerdo	Bastante de acuerdo	Totalmente de acuerdo	

Formato evaluativo de los docentes en formación por parte del docente a cargo:

El segundo formato que a continuación se presenta, tiene como intención valorar el desempeño de los docentes en formación a partir de las apreciaciones dadas desde un punto de vista profesional por el docente a cargo, con el objetivo de evidenciar las fortalezas y debilidades al momento de llevar a cabo la clase de Educación Física.

Tabla 5

Formato evaluación docente por parte del profesor titular. Fuente: Elaboración propia

	1	2	3	4	5
¿Considera usted que los docentes en formación tienen dominio y conocimiento acerca del espacio de Educación Física?					
¿Los docentes en formación asisten puntualmente a las sesiones de clase?					
¿Los docentes en formación integran los contenidos propuestos por el colegio para el desarrollo de sus clases?					
¿Demuestran un correcto y adecuado manejo de grupo durante el transcurso de las clases?					
¿Utilizan de forma adecuada los recursos y espacios para el desarrollo de las clases?					
¿Evidencia usted una adecuada comunicación entre los docentes en formación en pro del desarrollo de cada clase?					
¿Promueven la participación y el respeto de todos los estudiantes durante las actividades?					
¿Manifiestan la intención de la ejecución del proyecto antes y durante el desarrollo de las clases?					
¿Facilitan estrategias y momentos para llevar a cabo procesos de evaluación?					
¿Mantienen un dialogo respetuoso con el docente a cargo?					
Aspectos por mejorar:					
Observaciones y comentarios:					
1	2	3	4	5	
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	De acuerdo	Bastante de acuerdo	Totalmente de acuerdo	
Nombre del docente a cargo:					

EDUCACIÓN FÍSICA POTENCIADORA DE CORPOREIDADES

Micro-diseño

Tabla 6

Micro-diseño

AFILIACIÓN INSTITUCIONAL: UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL			
PROGRAMA DE FORMACIÓN: LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA			
NOMBRE DEL PROYECTO: “EDUCACIÓN FÍSICA POTENCIADORA DE CORPOREIDADES”			
DOCENTES: JUAN PABLO GARZÓN; JUAN FELIPE RODRÍGUEZ, MICHAEL ANDRÉS SANTAFE			
INSTITUCIÓN EDUCATIVA: COLEGIO GENERAL GUSTAVO ROJAS PINILLA		GRADO: OCTAVO	
CLASE:		FECHA:	
FORMATO DE PLANEACIÓN			
Objetivo			
Indicadores de competencias			
Competencia motriz	Competencia Axiológica		Competencia expresivo corporal
Metodología			
Fases	Actividades	Tiempo	Relación con el objetivo y los indicadores
Fase inicial			
Fase central			
Fase final			
Recursos			

Meso-diseño

Tabla 7

Meso- diseño

NOMBRE DEL PROYECTO: “Educación Física potenciadora de corporeidades”				
LUGAR DE LA EJECUCIÓN PILOTO: Colegio General Gustavo Rojas Pinilla				GRADO: Octavo
CRONOGRAMA DE EJECUCIÓN				
NÚCLEO EXPERIENCIAL	PROPÓSITO	Nº DE CLASE	OBJETIVO	FECHA
DIAGNÓSTICO	Evidenciar las habilidades y los conocimientos previos de los estudiantes respecto a las actividades planteadas por cada competencia de la EF.	Sesión diagnóstica	Evidenciar las habilidades y los conocimientos previos de los estudiantes respecto a las actividades planteadas por cada competencia de la EF.	Marzo 7/2019
LÚDICO - MOTRIZ (Juegos Cooperativos y tradicionales)	Reconocer habilidades propias en una constante interacción con el otro, apropiando el juego como medio para potenciar la Corporeidad.	1	Lograr una interacción constante entre los compañeros para la resolución de tareas propuestas a partir del accionar de habilidades motrices y las expresiones del cuerpo en diferentes situaciones.	Marzo 14/2019
		2	Establecer los juegos tradicionales como medio para comprender, aceptar y modificar reglas y normas en pro de la convivencia del grupo.	Marzo 21/2019
		3	Integrar habilidades motrices (Lanzar, agarrar, esquivar) junto con trabajo en equipo para potenciar las relaciones de comunicación.	Marzo 28/2019
RELACIÓN CUERPO- OBJETO- ENTORNO (El sujeto en relación con diversos elementos)	Identificar las posibilidades de movimiento que tiene el cuerpo en relación con diversos elementos y que le permiten desplegar su Corporeidad en maneras de hacer, de sentir y de expresar constantemente.	4	Fomentar el reconocimiento del otro y del entorno a partir de dinámicas basadas en el micro fútbol.	Abril 4/2019
		5	Desarrollar el trabajo en equipo y la empatía por el otro a través de actividades planteadas desde la práctica del micro fútbol.	Abril 11/2019
		6	Potenciar la interacción con el entorno a través de la relación con el otro y con diferentes objetos (balones, aros, monedas).	Mayo 2/2019
RECONÓCETE Y	Entender, controlar y expresar todas	7	Favorecer la importancia del cuerpo mediante el auto reconocimiento de su imagen corporal.	Mayo 9/2019

EDUCACIÓN FÍSICA POTENCIADORA DE CORPOREIDADES

RECRÉATE (Cuidado de sí mismo)	aquellas emociones, sensaciones y sentimientos que devienen de cada experiencia.	8	Reconocer el cuerpo en un espacio determinado a partir del uso de los sentidos.	Mayo 16/2019
---------------------------------------	--	---	---	---------------------

Macro- diseño

Tabla 8

Macro- diseño

<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Colegio General Gustavo Rojas Pinilla</p>	<p>PROGRAMA: Licenciatura en Educación Física</p>	<p>FACULTAD: Educación Física</p>	<p>ESPACIO: Taller confrontación X</p>	<p>FECHA: febrero de 2019</p>	<p>CIUDAD: Bogotá D.C</p>
<p>PROFESORES: Juan Pablo Garzón Rubio, Juan Felipe Rodríguez Paéz, Michael Andrés Santafe Pineda.</p>					
<p align="center">MACRO DISEÑO “EDUCACIÓN FÍSICA POTENCIADORA DE CORPOREIDADES”</p>					
<p>PROPÓSITO GENERAL: Propiciar espacios desde la Educación Física que contribuyan a la potenciación de la Corporeidad del estudiante a partir de la integración de las competencias establecidas por el MEN (axiológica, expresivo corporal y motriz).</p>					
<p>NUCLEO EXPERIENCIAL</p>	<p>DESCRIPCIÓN POR COMPETENCIA</p>	<p>METODOLOGÍA</p>	<p>EVALUACIÓN</p>		
<p>LÚDICO - MOTRIZ (Juegos Cooperativos y tradicionales): Reconocer habilidades propias en una constante interacción con el otro, apropiando el juego como medio para potenciar la Corporeidad.</p>	<p>Motriz: Desarrolla habilidades motrices mediante la interacción con el otro.</p> <p>Axiológica: Cumple y comprende las reglas y normas establecidas para cada juego.</p> <p>Expresivo corporal: Demuestra diversos comportamientos a través de la interacción con el otro durante el juego.</p>	<p>Enseñanza basada en la tarea, Autoevaluación</p>	<p>Evaluación procesual por desempeños (tablas de indicadores, resultados cuantitativos y cualitativos)</p>		
<p>RECONÓCETE Y RECREATE (Cuidado de sí mismo):</p>	<p>Motriz: Reconoce las posibilidades de movimiento de su cuerpo para un reconocimiento propio.</p>				

<p>Entender y expresar todas aquellas experiencias que lo hacen único, reconociendo su cuerpo como auténtico.</p>	<p>Axiológica: Identifica la importancia del cuidado de su cuerpo mediante su habitar en el mundo</p>	<p>Enseñanza basada en la tarea, Autoevaluación, Descubrimiento guiado</p>	<p>Evaluación procesual por portafolio (Narraciones, dibujos, textos escritos. Resultados cualitativos)</p>
<p>Expresivo corporal: Desarrolla un autorreconocimiento de su cuerpo mediante la expresión</p>	<p>Enseñanza basada en la tarea, Coevaluación</p>		
<p>RELACIÓN CUERPO-OBJETO- ENTORNO (El sujeto en relación con diversos elementos): Identificar las posibilidades de movimiento que tiene el cuerpo en relación con el entorno y diversos elementos que le permiten desplegar su Corporeidad en maneras de hacer, de sentir y de expresar constantemente.</p>		<p>Motriz: Identifica las posibilidades de su cuerpo con diferentes elementos del entorno</p>	
		<p>Axiológica: Utiliza el entorno para beneficio propio y del otro. Expresivo corporal: Demuestra una constante relación con el otro y con el entorno evidenciado en su expresión.</p>	

EDUCACIÓN FÍSICA POTENCIADORA DE CORPOREIDADES

Relación con la tendencia

Tabla 9

Tabla relación macro- diseño y tendencia EF

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Universidad Pedagógica Nacional		PROGRAMA: Licenciatura en Educación Física		FACULTAD: Educación Física	SEMESTRE: Décimo (X)
“EDUCACIÓN FÍSICA POTENCIADORA DE CORPOREIDADES”					
AUTORES: Juan Pablo Garzón Rubio, Juan Felipe Rodríguez Paez, Michael Andrés Santafe Pineda.					
PROPOSITO GENERAL: Favorecer el desarrollo de diversas capacidades dentro de la Educación Física, para potenciar la corporeidad del estudiante.					
CARACTERISTICAS DEL SER TOTAL	TEMA GENERADOR	COMPETENCIAS DE LA E.F	EXPERIENCIA CORPORAL	NÚCLEO EXPERIENCIAL	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sujeto capaz de relacionarse y convivir con otros. ✓ Capaz de comprender, aceptar, modificar y transformar reglas y normas en pro de la convivencia. 	Conducta sociomotriz	Competencia motriz: Desarrolla habilidades motrices mediante la interacción con el otro.	CUERPO SOCIAL	LÚDICA-MOTRIZ (Juegos Cooperativos y tradicionales).	
		Competencia axiológica: Cumple y comprende las reglas y normas establecidas para cada juego.			
		Competencia expresivo corporal: Demuestra diversos comportamientos a través de la interacción con el otro durante el juego.			
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Capaz de reconocer su cuerpo como propio a través de la 	Imagen corporal	Competencia motriz: Reconoce las posibilidades de movimiento de su cuerpo para un reconocimiento propio.	CUERPO SUBJETIVO	RECONÓCETE Y RE - CREATE (Reconocimiento de sí	

EDUCACIÓN FÍSICA POTENCIADORA DE CORPOREIDADES

expresión corporal.		<p>Competencia axiológica: Identifica la importancia del cuidado de su cuerpo mediante su habitar en el mundo</p>		mismo).
<p>✓ Capaz de reconocerse y reconocer el entorno en el que habita.</p>	Hombre-entorno	<p>Competencia expresivo corporal: Desarrolla un autorreconocimiento de su cuerpo mediante la expresión.</p>	CUERPO SOCIAL	RELACIÓN CUERPO-OBJETO-ENTORNO (El sujeto en relación con el otro, con el entorno y con diversos elementos).
		<p>Competencia motriz: Identifica las posibilidades de su cuerpo con diferentes elementos del entorno.</p>		
		<p>Competencia axiológica: Utiliza el entorno para beneficio propio y del otro.</p>		
		<p>Competencia expresivo corporal: Demuestra una constante relación con el otro y con el entorno evidenciado en su expresión.</p>		

EDUCACIÓN FÍSICA POTENCIADORA DE CORPOREIDADES

Formato de evaluación

Tabla 10

Formato de evaluación

AFILIACIÓN INSTITUCIONAL: UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL						
PROGRAMA DE FORMACIÓN: LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA						
NOMBRE DEL PROYECTO: “EDUCACIÓN FÍSICA POTENCIADORA DE CORPOREIDADES”						
DOCENTES: JUAN PABLO GARZÓN; JUAN FELIPE RODRÍGUEZ, MICHAEL ANDRÉS SANTA FE						
INSTITUCIÓN EDUCATIVA: COLEGIO GENERAL GUSTAVO ROJAS PINILLA				GRADO: OCTAVO		
CLASE: DIAGNOSTICO				FECHA: 28 FEBRERO 2019		
FORMATO DE EVALUACIÓN DIAGNÓSTICO						
<p>PROPÓSITO: El presente formato de evaluación diagnóstica, tiene como objetivo evidenciar un panorama inicial en los estudiantes en cuanto a las competencias establecidas por el Ministerio de Educación Nacional en Colombia se refiere (motriz, axiológica y expresivo corporal) a partir de indicadores previamente propuestos, que permitirán una primera mirada respecto de las habilidades motrices, cognitivas, expresivas, sociales y culturales de cada educando.</p> <p>A partir de los resultados, se llevará a cabo la ejecución piloto del proyecto, que busca integrar dichas competencias clase a clase en cada actividad para favorecer procesos que potencien la corporeidad y den cuenta que la Educación Física pone su mirada en el hombre como un ser total.</p>						
COMPETENCIAS	MOTRIZ	NIVEL	EXPRESIVO CORPORAL	NIVEL	AXIOLOGICA	NIVEL
INDICADOR	Demuestra habilidades básicas de movimiento y las utiliza en diversas situaciones y momentos de la clase.	Básico	Utiliza el cuerpo como medio de expresión y comunicación, esto evidenciándolo en el desarrollo de las actividades.	Básico	Establece relaciones de respeto, comunicación asertiva y solidaridad al trabajar con diferentes compañeros y participa en el desarrollo de la sesión de clase.	Básico
		Medio		Medio		Medio
		Avanzado		Avanzado		Avanzado

DESEMPEÑOS	Comprende los conceptos de las habilidades motrices, al participar en actividades propias de cada una de ellas.	Cumple	Propone secuencias de movimiento con los compañeros, que se ajusten a las actividades de expresión.	Cumple	Apropia las reglas de juego y las modifica, si es necesario.	Cumple
		Cumple parcialmente		Cumple parcialmente		Cumple parcialmente
		No cumple		No cumple		No cumple
	Controla el movimiento en diversos espacios, al desplazarse y manipular objetos.	Cumple	Escoge tipos de comunicación (verbal y no verbal) para el desarrollo de actividades junto a sus compañeros.	Cumple	Establece relaciones de empatía con los compañeros para preservar el momento de juego.	Cumple
		Cumple parcialmente		Cumple parcialmente		Cumple parcialmente
		No cumple		No cumple		No cumple
	Decide las acciones más efectivas para resolver las diversas situaciones del juego.	Cumple	Realiza movimientos acordes con el ritmo y las dinámicas de clase.	Cumple	Contribuye a la conformación equitativa de los grupos de juego.	Cumple
		Cumple parcialmente		Cumple parcialmente		Cumple parcialmente
		No cumple		No cumple		No cumple

Implementación

Contextualización lugar de practica

El proyecto particular curricular del presente documento se desarrolló en el I E D Colegio general Gustavo Rojas Pinilla, ubicado en la localidad de Kennedy, más específicamente en el barrio Valladolid donde la mayoría de su población hacen parte de un estrato 1-2.

Respecto a la infraestructura de la institución, es un colegio con gran cantidad de espacios para los estudiantes, desde una variedad amplia de salones para recibir y educar a la población que allí se forma, con un abanico de espacios deportivos y recreativos que permitirán el desarrollo de la clase de Educación Física que es lo que compete al proyecto, posibilitando usar zonas verdes, plazoletas y 3 canchas múltiples para las diferentes sesiones.

Los recursos de la institución son un poco limitados comparado con los espacios con los que cuenta el colegio, puesto que hay aproximadamente 15 balones de cada deporte (Fútbol, voleibol y basquetbol), unos pocos lazos, 10 aros y 5 colchonetas para todos los estudiantes. Esto lleva como consecuencia a que el profesor lleve algunos materiales para la ejecución y planeación de sus clases, para cumplir a cabalidad lo establecido en cada planeación.

Observación diagnóstica

De acuerdo con lo que se planteó como problema de proyecto, el colegio I E D Gustavo Rojas Pinilla tiene como énfasis en sus clases de Educación Física el cuidado de cuerpo a través de test y actividades centradas al acondicionamiento físico de los estudiantes, fortaleciendo de esta manera sus capacidades motoras e indirectamente promoviendo hábitos de vida saludables y cuidado del cuerpo. Por dichas acciones la clase de Educación Física sigue potenciando de manera directa la competencia motriz, dejando a un lado el desarrollo de diferentes capacidades de los estudiantes que se podrían evidenciar a través de otras competencias como la axiológica y la expresivo corporal.

Propuesta de las sesiones de clase

De acuerdo con lo anteriormente desarrollado, el PCP ejecutará su macro-diseño mediante tres núcleos experienciales para la integración de las competencias establecidas desde el MEN (motriz, axiológica y expresiva corporal) de esta manera, en las diferentes sesiones se potencializara la corporeidad de los estudiantes, tendiendo como orden de ejecución en primera instancia una clase diagnóstico, que tendrá como finalidad observar los conocimientos previos de los estudiantes frente a lo plasmado en cada una de estas competencias. Posteriormente, se empezará a desarrollar el núcleo experiencial número uno, resaltando los usos sociales del cuerpo, conformado por tres sesiones de clase. Luego, se presentará el núcleo experiencial número dos, en donde tiene lugar la relación del sujeto tanto con el otro como con el entorno como excusa para la potenciación de la corporeidad. Por último, entrará en escena el núcleo experiencial tres, donde se hará énfasis en el autoconocimiento como el sendero para promover procesos de reflexión personal.

En síntesis, la ejecución piloto se realizará de esta manera:

- Clase diagnóstico: 1 sesión de clase
- Núcleo experiencial usos sociales del cuerpo: 3 sesiones de clase.
- Núcleo experiencial relación cuerpo-objeto-entorno: 3 sesiones de clase.
- Núcleo experiencial reconóciate y recreáte: 3 sesiones de clase.

Clase diagnóstico

Tabla 11

Planeación clase diagnóstico

AFILIACIÓN INSTITUCIONAL: UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL			
PROGRAMA DE FORMACIÓN: LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA			
NOMBRE DEL PROYECTO: “EDUCACIÓN FÍSICA POTENCIADORA DE CORPOREIDADES”			
DOCENTES: JUAN PABLO GARZÓN; JUAN FELIPE RODRÍGUEZ, MICHAEL ANDRÉS SANTAFE			
INSTITUCIÓN EDUCATIVA: COLEGIO GENERAL GUSTAVO ROJAS PINILLA		GRADO: OCTAVO	
CLASE: DIAGNÓSTICO		FECHA: 28 FEBRERO 2019	
FORMATO DE PLANEACIÓN DIAGNÓSTICO			
Objetivo			
<ul style="list-style-type: none"> Evidenciar las habilidades y conocimientos previos de los estudiantes respecto a las actividades planteadas por cada competencia de la Educación Física 			
Indicadores de competencias			
Competencia motriz		Competencia Axiológica	Competencia expresivo corporal
Demuestra habilidades básicas de movimiento y las utiliza en diversas situaciones y momentos de la clase.		Establece relaciones de respeto, comunicación asertiva y solidaridad al trabajar con diferentes compañeros y aportar a la resolución de problemas propuestos.	Utiliza el cuerpo como medio de expresión y comunicación, esto evidenciándolo en el desarrollo de las actividades.
Metodología			
Fases	Actividades	Tiempo	Relación con el objetivo y los indicadores
Fase inicial	<ul style="list-style-type: none"> Presentación de los docentes al grupo y breve presentación del grupo a través de un juego de ritmo, donde cada participante tendrá la posibilidad de expresar y presentarse como guste (8 min) Ronda agua de limones: juego dinámico para romper el hielo con el grupo, permite establecer grupos para las practicas posteriores (4 min) Actividad con trapos: consiste en que cada estudiante tenga un trapo se lo adhiera cerca a la cintura. Mientras corre sus compañeros 	16 min	A partir de estas actividades se puede observar el estado previo que tiene el estudiante con relación a patrones básicos de movimiento (caminar, correr, saltar) condicionando al cuerpo para diversas prácticas corporales posteriores. Con respecto a lo axiológico, el respeto entendido como: escuchar a los compañeros, comprender las actividades propuestas por los docentes y evitar insultos (teniendo en cuenta que es el primer encuentro), además mediante la comunicación (verbal y no verbal) se establecerán relaciones

	<p>intentan quitárselo (4 min)</p>		<p>que permitirán el desarrollo de la sesión de clase. De acuerdo con expresivo corporal, se pondrá especial atención al desarrollo de la gestualidad, emociones y sensaciones que se expresan a través de las relaciones sociales y como entran en juego en cada actividad propuesta.</p>
<p>Fase central</p>	<p>1. Competencia motriz: 1.1. Circuito habilidades motrices básicas: los estudiantes formaran grupos y se ubicaran en hileras. Cada uno de ellos pasara por el circuito que se organizara de la siguiente manera: inicialmente, el estudiante dará dos rollos en las colchonetas ya ubicadas, luego, se desplazará hasta usar aros y allí saltara para avanzar según corresponda, posteriormente encontrará unos bastones ubicados en el suelo y se desplazará por ellos a modo de zigzag, para finalmente pasar bajo un aro previamente ubicado y volver al punto de partida. (15 min) 1.2 Lanzamientos: por parejas cada estudiante toma un aro y un balón, se posiciona frente a su compañero y empieza a lanzar para hace cesta, cada vez que haya un acierto el contrario debe dar un paso a tras hasta que uno de los dos toques la línea final. Los estudiantes inician en la mitad del campo deportivo. Posteriormente se modifica para hacerlo con otros segmentos del cuerpo (10 min) 2. Competencia Axiológica: 2.1Balón mano a la lata: Se formarán equipos de 5 o 6 integrantes y los docentes dispondrán tres espacios para desarrollar la actividad. En cada 'cancha', se enfrentarán dos equipos, y cada vez que un integrante anote un punto, intercambiará con un estudiante del otro equipo. Posteriormente, los equipos pasarán a su derecha para enfrentarse a nuevos compañeros. La actividad poseerá diferentes variantes en el transcurso del juego (Solo las mujeres pueden marcar punto, todos los participantes en un solo pie de apoyo, cambio de equipos en diferentes momentos), posibilitando la participación de todos los estudiantes a través de relaciones de respeto y tolerancia (15 min) 3. Competencia Expresivo Corporal; 3.1 Grupo de Estatuas: Los docentes demarcarán un lugar y darán la indicación a los estudiantes de moverse alrededor de dicho espacio. En medio de ello, el docente dirá una palabra y los estudiantes deben adoptar posiciones acordes a la misma, fomentando la expresividad y el</p>	<p>65 min</p>	<p>Mediante el desarrollo de las actividades, se pretende hacer evidente los niveles de maduración (básico, medio, avanzado) con respecto a las habilidades motrices con las cuales llegan los estudiantes a realizar la clase de Educación Física (mantener la técnica, ejecutar de manera correcta los movimientos (correr, saltar, lanzar, agarrar), utilizar de manera adecuada los elementos dispuestos), a partir de allí se hará un análisis de las posibilidades que tiene respecto a las posibilidades que tiene el cuerpo acorde con las actividades planteadas.</p> <p>La actividad planteada para la competencia axiológica pretende dar cuenta de las maneras en que se desenvuelven los estudiantes en medio de un juego cooperativo, permitiendo una constante comunicación verbal, respeto de las reglas de juego y empatía con el compañero para lograr un objetivo en común (la suma de puntos), además aportando su acción al desarrollo de las situaciones que el juego plantea</p> <p>Las actividades planteadas para la competencia expresivo corporal</p>

EDUCACIÓN FÍSICA POTENCIADORA DE CORPOREIDADES

	<p>uso del lenguaje no verbal. (10 min)</p> <p>3.2 ¿Quién eres?: Se dividirá el grupo en 3. Allí, una persona estará encargada de expresar a través de mímica y de lenguaje no verbal alguno de estos elementos: una palabra, una acción, una frase, una canción, una película, etc., y sus demás compañeros tratarán de adivinarlo.</p> <p>Variante: Una persona de cada grupo cerrará los ojos por un instante, mientras los demás realizarán una acción acorde a una ocupación y el primero tratará de identificarlos en el menor tiempo posible. (15 min)</p>		<p>resultan ser un medio y herramienta que como docentes nos permitan evidenciar la capacidad de cada estudiante de poner en escena una situación a partir de las posibilidades que su cuerpo le otorgue. Allí se harán presentes las habilidades de comunicación verbal y no verbal de los sujetos en relación con los demás y con el mismo entorno,</p>
Fase final	<ul style="list-style-type: none"> • Se realizará un estiramiento de los distintos segmentos del cuerpo para evitar posibles lesiones o fatigas. (5min) • Posteriormente se regresará a la calma después de las actividades para dar un espacio a la reflexión y retroalimentación de lo trabajado durante la sesión (5min) 		
Recursos			
<ul style="list-style-type: none"> • Balones de caucho • Aros • Conos • Platillos • Lazos 			

Clase 1

Tabla 12

Planeación clase 1

AFILIACIÓN INSTITUCIONAL: UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL			
PROGRAMA DE FORMACIÓN: LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA			
NOMBRE DEL PROYECTO: “EDUCACIÓN FÍSICA POTENCIADORA DE CORPOREIDADES”			
DOCENTES: JUAN PABLO GARZÓN; JUAN FELIPE RODRÍGUEZ, MICHAEL ANDRÉS SANTAFE			
INSTITUCIÓN EDUCATIVA: COLEGIO GENERAL GUSTAVO ROJAS PINILLA		GRADO: OCTAVO	NÚCLEO EXPERIENCIAL 1: USOS SOCIALES DEL CUERPO
CLASE: NÚMERO 1		FECHA: 14 MARZO 2019	
FORMATO DE PLANEACIÓN DE CLASE			
Objetivo: Lograr una interacción constante entre los compañeros para la resolución de tareas propuestas a partir del accionar de habilidades motrices y las expresiones del cuerpo en diferentes situaciones.			
Desempeños de competencias			
Competencia motriz	Competencia Axiológica	Competencia expresivo corporal	
Desarrolla habilidades motrices mediante la interacción con el otro	Cumple y comprende las reglas y normas establecidas para cada juego.	Demuestra y comprende las sensaciones y emociones que se generan durante el juego.	
Metodología			
Fases	Actividades	Tiempo	Relación con el objetivo y los indicadores
Apertura	<ul style="list-style-type: none"> • Saludos: todos van caminando, corriendo o haciendo un movimiento en particular dentro de un área delimitada por conos, en cualquier momento el docente indica que deben saludarse de diferentes maneras (físicas, verbales y de expresión corporal). • Congelados bajo tierra: uno o dos estudiantes van a ser los que congelen a los demás, todos van a estar corriendo, trotando y caminando, tratando de evitar ser alcanzados. Cuando los 	30min	La actividad de “saludos”, además de ayudar a romper el hielo en la clase, aportará positivamente en la generación de empatía con los compañeros permitiendo el trato en igualdad de condiciones hacia todos. De igual manera aportará a las expresiones cordiales, amigables y afectivas en las diferentes maneras de saludar al compañero, permitiendo espacios de socialización entre todos los participantes.

	<p>congelen, tendrán que separar las piernas para que uno de sus compañeros pase por debajo de ellos y de esta forma descongelarlos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Policías y ladrones: Acomodados en dos grupos con la misma cantidad de gente, se le asignará el cargo de policías a unos y ladrones al equipo contrario. El ideal del juego consiste en que el grupo de policías capturan en el menor tiempo posible a los ladrones y cuando esto ocurra se cambiarán de roles en el juego. 		<p>Antes de realizar cualquier actividad física es necesario hacer el calentamiento para condicionar el cuerpo hacia la práctica. Y los juegos “congelados” y “policías y ladrones” permitirán activar el cuerpo a nivel de lo motriz (corriendo, esquivando, trotando) además de esto favorecerá en la comunicación y la creación de estrategias por equipos, del mismo modo reconociendo al otro como compañero o rival.</p> <p>Siempre se procura realizar las actividades con un nivel de respeto alto, sin ofender a los compañeros, escuchando a los otros y siguiendo las normas establecidas entre todos.</p>
<p>Tema central</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Yermis: Juego tradicional colombiano que enfrenta a dos equipos y cuyo objetivo es anotar puntos en la medida en que se logran armar las tapas. Los estudiantes formarán equipos de 5 a 7 personas, y luego de un sorteo, se decidirá quién inicia ponchando (ofensiva) y quien “armando la torre de tapas” (defensiva). Antes de iniciar el juego, se les explicarán a los estudiantes las reglas del juego: <ol style="list-style-type: none"> 1. Al comenzar el juego el equipo que está a la ofensiva lanza o rueda la pelota contra la torre de tapas, si no se desarma la torre en los lanzamientos de cada jugador se cambia de turno. Si la torre es destruida el equipo a la ofensiva intenta ponchar a los rivales con la pelota de tenis quienes no deben dejarse ponchar del otro equipo, mientras que al mismo tiempo intentan armar nuevamente la torre de tapas, si lo logran antes de ser ponchados gritan Yermis, todos los integrantes del equipo se anotan un punto y no se cambia de turno. Pero si no logran armar la torre de tapas y son ponchados se cambia de turno, es decir, el otro equipo comienza lanzando la pelota contra la torre de tapas. 2. Aquellos que estén a la ofensiva no pueden caminar con la pelota, deberán pasarla entre ellos mismos para lograr ponchar al otro. 3. Se gritará “bola negra” cuando la pelota se encuentre fuera de la zona de juego, y el equipo que este armando las tapas deberá esperar sin hacer nada hasta 	<p>60 min</p>	<p>El Yermis, se presta como una herramienta dentro de la clase de Educación Física para la potenciación y adquisición de habilidades, puesto que implica de manera global una constante relación con el otro (el equipo y el rival) y con el entorno donde se desarrolla el juego. Allí, el estudiante está en la capacidad de expresar, de desarrollar estrategias con su equipo y de utilizar su cuerpo a través de distintos movimientos para alcanzar el objetivo de la actividad. La construcción de la corporeidad pasa aquí por el trabajo constante con el otro y la identificación de las propias habilidades para aportar a la consecución de un punto en este caso.</p>

	<p>que la pelota regrese al juego.</p> <p>4. Si el equipo que arma canta Yermis y no están en la torre la totalidad de las latas el punto será para el equipo que estaba ponchando.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stop: Se ubicarán por equipos de 5 a 7 personas, a cada grupo le corresponderá un espacio o un cono que los diferenciará del resto de equipos. Posteriormente cada uno de los integrantes del juego pasará a lanzar un balón o una pequeña piedra tratando de atinarle a los equipos rivales, de esta manera el equipo que le tumben el cono o le caiga la piedra en su zona, será el que intente ponchar a los demás. • Encostalados: Juego tradicional colombiano el cual consiste en que se haga un recorrido dentro de un costal, saltando con los pies juntos en un camino determinado, la idea es completar el recorrido antes que el rival. (se puede hacer de manera grupal o individual con diferentes variaciones). 		<p>El cuerpo, se presenta en estos dos juegos como un medio constante de movimiento, expresión y comunicación, en la medida en que establezco relaciones con los otros y con el entorno y que los mismos me representan posibilidades y dificultades durante el transcurso de las actividades.</p> <p>Las tradiciones dentro de las prácticas corporales forjan una identidad a nivel nacional. Los juegos tradicionales son parte fundamental en la construcción de corporeidades en los estudiantes. Mediante dichas actividades el sujeto será capaz de reconocer su cultura mediante el desarrollo de dinámicas como “encostalados”, “Stop” y “Yermis” identificando su cuerpo y sus prácticas como propios de una sociedad.</p>
<p>Reflexión final</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación: Se le pedirá a cada estudiante la concepción que tuvieron de las actividades realizadas en la clase y como definen la Educación Física a través de sus años escolares anteriores. • Estiramiento: Para concluir la sesión de clase, se procederá a realizar un estiramiento de los diferentes segmentos del cuerpo para evitar lesiones. Además, habrá un espacio de diálogo y reflexión acerca de lo que se realizó en la clase 	<p>20min</p>	<p>Este espacio final se presenta como un momento de reflexión para estudiantes y docentes. Pensarse dentro de la clase implica pensar en qué sensaciones, emociones, sentimientos y experiencias nos dejaron las mismas actividades y cómo eso contribuye a nuestra formación personal. La intención de la clase apunta a brindar experiencias que permitan reír, gritar, compartir con el otro y demostrar diversas habilidades como consecuencia del desarrollo de cada juego.</p>
<p>Recursos</p>			
<ul style="list-style-type: none"> • Balones de caucho, Conos, Platillos, Cartones o tablas, Pelota de tenis 			

Clase 2

Tabla 13

Planeación clase 2

AFILIACIÓN INSTITUCIONAL: UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL			
PROGRAMA DE FORMACIÓN: LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA			
NOMBRE DEL PROYECTO: “EDUCACIÓN FÍSICA POTENCIADORA DE CORPOREIDADES”			
DOCENTES: JUAN PABLO GARZÓN; JUAN FELIPE RODRÍGUEZ, MICHAEL ANDRÉS SANTAFE			
INSTITUCIÓN EDUCATIVA: COLEGIO GENERAL GUSTAVO ROJAS PINILLA		GRADO: OCTAVO	NÚCLEO EXPERIENCIAL 1: USOS SOCIALES DEL CUERPO
CLASE: NÚMERO 2		FECHA: 21 MARZO 2019	
FORMATO DE PLANEACIÓN DE CLASE			
Objetivo: Establecer los juegos tradicionales como medio para comprender, aceptar y modificar reglas y normas en pro de la convivencia del grupo.			
Desempeños de competencias			
Competencia motriz		Competencia Axiológica	
Competencia expresivo corporal			
Desarrolla habilidades motrices mediante la interacción con el otro.		Cumple y comprende las reglas y normas establecidas para cada juego.	
		Demuestra y comprende las sensaciones y emociones que se generan durante el juego.	
Metodología			
Fases	Actividades	Tiempo	Relación con el objetivo y los indicadores
Apertura	<ul style="list-style-type: none"> • Cadenita: El juego inicia con una persona que va a atrapar el resto de sus compañeros, inicialmente el personaje inicia solo, pero cada vez que coge a alguien, esté le toma de la mano para ir cogiendo al resto. El juego finaliza cuando todo el grupo está tomado de la mano (10 minutos) • Contagio: dos personas con una pelota intentan tocar a su compañero a través de la pelota, deben hacer pases entre ellos para que se logre el objetivo de coger a la gente para que se 	25 min	<p>La actividad de “cadenita” inicialmente parece de orden individual, pero cuando el estudiante va atrapando a sus compañeros, se vuelve un juego de estrategia, comunicación, coordinación y orden para cumplir el objetivo de atrapar al resto de participantes.</p> <p>Por otra parte, “contagio” permitirá evidenciar como las habilidades motrices de los estudiantes (lanzar y agarrar</p>

	<p>les una. Cada persona que tenga contacto con la pelota será contagiada y ayudará a atrapar a sus compañeros. (15 minutos)</p>		<p>mientras se corre) se desarrollan en esta actividad. Además, tendrán que adaptarse a las reglas propuestas en el juego, cumpliéndolas para que se logre la finalidad de la actividad. Por último, la colaboración entre compañeros para contagiar a todos, mostrara la unidad que tiene el grupo en torno a un objetivo en común.</p>
<p>Tema central</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ponchados: Dos equipos ubicados frente a frente. El juego consiste en que cada equipo deberá tomar pelotas para lanzarle a sus rivales, de esta forma a través del contacto con el elemento, el rival sea eliminado de su zona de juego. El juego tendrá variantes con respecto al número de pelotas en el juego, la posición de los eliminados (de tras de las líneas, pero con posibilidad de jugar desde ahí) y con las personas que podrán lanzar (inicialmente solo lanzan las mujeres y los hombres hacen pases, posteriormente lo contrario) (20 min) • Veneno: A cada integrante del grupo le corresponderá un número, el cual se debe apropiar. Pasará una persona al centro del círculo y lanzará una pelota hacia arriba. Durante el trayecto de la pelota, el personaje dirá un número, la persona que tiene dicho número correrá a atrapar la pelota y la llevara a un lugar determinado mientras el resto de sus compañeros corren lejos de está. Cuando llegue al lugar indicado, deberá gritar “veneno” cuando esto ocurra, el resto de los participantes quedarán quietos y el que tiene el balón lanzará a ponchar uno de ellos (20 min) • Cazadores y presas: Se organizan dos equipos. Uno de los equipos (el de las presas) se ubica dentro de una zona delimitada, y los cazadores, fuera de la misma con un balón en su poder. A la señal, el equipo de los cazadores intentará acertar con el balón en los pies de las presas. Cada acierto significará un punto. Cada 3 minutos se irán cambiando los roles de los equipos. Como variante, se puede extender la zona delimitada y agregar más balones al juego. (20 min) 	<p>60 min</p>	<p>Desde la competencia motriz, es evidente como las habilidades de lanzar, agarrar, correr, esquivar y todas estas juntas, mostrarán las fortalezas o dificultades que tiene cada estudiante con respecto al desarrollo de las actividades.</p> <p>A través de la competencia axiológica, la creación y cumplimiento de las reglas de juego resaltarán un papel importante en la actividad. De igual manera el respeto por el otro (evidenciado en no golpearlo duro, en escuchar sus propuestas y estrategias en el juego, evitar la trampa y en el acato de las normas establecidas) evidenciará cómo se forjan los valores de manera directa.</p> <p>La expresión corporal también se hará evidente en situaciones de creación de estrategias, los gestos de amague, de derrota y de victoria son notorios en actividades donde dos equipos compiten por intentar llegar primero al objetivo planteado.</p>
<p>Reflexión final</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación: El estudiante realizará un texto con respecto a su opinión de la clase, sus sensaciones y sus recuerdos. Será de orden cualitativo sin obtener una nota numérica • Cierre y estiramiento: Los profesores realizarán un estiramiento después de las actividades y posteriormente 		<p>La realización de este espacio permite que el estudiante se exprese de diferentes formas, (verbal, no verbal y escrita) por eso se tiene en cuenta la opinión del estudiante a manera de crítica sobre su desempeño en la clase y su percepción sobre la labor del docente.</p>

	<p>realizarán una breve síntesis y reflexión de lo vivenciado en clase.</p>	<p>25 min</p>	<p>El sentido de realizar un escrito permitirá que el estudiante pueda plasmar sus emociones, que logre expresar sus pensamientos y sea sincero con la perspectiva que tiene acerca de la clase y de los docentes, generando así momentos de reflexión que contribuyan a un mejoramiento en el desarrollo de la siguiente clase.</p>
<p>Recursos</p>			
<ul style="list-style-type: none"> • Balones de caucho • Conos • Platillos 			

Clase 3

Tabla 14

Planeación clase 3

AFILIACIÓN INSTITUCIONAL: UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL		
PROGRAMA DE FORMACIÓN: LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA		
NOMBRE DEL PROYECTO: “EDUCACIÓN FÍSICA POTENCIADORA DE CORPOREIDADES”		
DOCENTES: JUAN PABLO GARZÓN; JUAN FELIPE RODRÍGUEZ, MICHAEL ANDRÉS SANTAFE		
INSTITUCIÓN EDUCATIVA: COLEGIO GENERAL GUSTAVO ROJAS PINILLA	GRADO: OCTAVO	NÚCLEO EXPERIENCIAL 1: USOS SOCIALES DEL CUERPO
CLASE: NUMERO 3	FECHA: 28 MARZO 2019	
FORMATO DE PLANEACIÓN		
Objetivo: Integrar habilidades motrices (Lanzar, agarrar, esquivar) junto con trabajo en equipo para potenciar las relaciones de comunicación.		
Desempeños de competencias		
Competencia motriz	Competencia Axiológica	Competencia expresivo corporal
Desarrolla habilidades motrices mediante la interacción con el otro	Cumple y comprende las reglas y normas establecidas para cada juego.	Demuestra y comprende las sensaciones y emociones que se generan durante el juego.
Metodología		
Fases	Actividades	Relación con el objetivo y los indicadores
Apertura	<ul style="list-style-type: none"> • Terremoto: Se ubicarán en grupos de a 3 personas, dos de ellas se tomarán de las manos y la otra se ubicará en medio de sus compañeros. Aquella persona que se encuentre entre sus compañeros será huésped, los que están sujetos de las manos serán casas. Cada que el profesor de la indicación “casas” los estudiantes sin soltarse tendrán que buscar huésped y si sucede al contrario, los huéspedes buscaran casas. En el 	La actividad terremoto inicia como un juego grupal, en donde cada uno tiene definido un rol, pero cuando el estudiante va cambiando de rol se hace evidente la comunicación, la estrategia, la coordinación y orden para lograr el objetivo de la actividad.

	<p>momento que se diga “terremoto” todo se romperá y cada estudiante intentará ser casa o huésped de acuerdo con la situación del juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cogidas con piedra papel o tijera: Inicialmente se ubicarán de a parejas y jugarán piedra papel o tijera, aquel que pierda intentará coger a su compañero antes de 10 segundos para no perder el punto, si se le escapa pierde el punto. Se puede variar y jugar de a 3 o 4 personas 	<p>Por otro parte “cogidas con piedra papel o tijera” es un juego que permite evidenciar las habilidades cognitivas (concentración, velocidad de reacción y atención) y motrices (correr, saltar y esquivar) del estudiante. Además, es un juego tradicional y popular que se desarrolla en cualquier momento y es utilizado en muchos casos para dar solución a dilemas entre estudiantes.</p>
<p>Tema central</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ponchados Variante: Se realizará el juego tradicional de ponchados o “quemados”. Inicialmente se dividirán en 2 o 4 equipos (dependiendo el número de estudiantes presentes) de la misma cantidad de participantes, cada uno de estos equipos tendrá un terreno delimitado (mitad de la zona) la cual será su lugar de juego, la otra mitad será ocupada por el equipo rival. Reglas generales: <ol style="list-style-type: none"> 1. Al iniciar el juego, sobre la línea o zona que divide a los dos equipos, se ubicarán una determinada cantidad de balones de caucho que servirán como elemento para el desarrollo del juego. 2. Los equipos, en dicho momento, estarán ubicados en las líneas o zonas finales ya establecidas para iniciar en igualdad de condiciones. 3. Cada equipo, elegirá estratégicamente las personas que correrán por dichos balones (ejemplo: si hay 5 balones sobre la zona media de cada equipo saldrán 5 personas para intentar atrapar la mayor cantidad posible). 4. Luego de estos, los jugadores elegidos regresan a las líneas finales con los balones atrapados. 5. La acción anterior da inicio al juego. Al poseer los balones, cada equipo empleará la estrategia que considere pertinente para intentar ponchar a todos los jugadores del equipo contrario. Todos los jugadores pueden moverse libremente dentro de su zona para evitar ser ponchados. 6. Se debe tener en cuenta que, para ponchar, solo es válido hacerlo de los hombros hacia abajo. 7. Cuando una persona es ponchada, se hará detrás de la zona del equipo contrario para intentar atrapar y pasar balones a sus compañeros de equipo. 8. Cada vez que una persona atrape el balón con sus manos sin dejarla caer, no se le considerará ponchada. <p>De igual forma, los profesores harán variantes durante el desarrollo de la actividad. En primera instancia los participantes podrán ejecutar el juego de la</p> 	<p>Las actividades propuestas con respecto al propósito que plantea la sesión es pertinente, puesto que permite desarrollar las 3 competencias de manera conjunta; no hay una división o fragmentación de lo que se quiere potenciar en el estudiante, ya que se propone el desarrollo de habilidades motrices, axiológicas y expresivo corporales sin ninguna limitante.</p> <p>Los juegos propuestos, otorgan a cada sujeto participante la posibilidad entrar en contacto tanto con el otro como con el entorno, mediado por reglas y normas establecidas con anterioridad. Además, durante la actividad toman lugar las diversas sensaciones y emociones que devienen de las situaciones generadas durante su transcurso, y la importancia radica en la manera en que cada estudiante tome provecho de las mismas para la consecución del objetivo del juego.</p> <p>Finalmente, tanto en el juego de Ponchados como en el de Relevos, se prioriza una constante interacción con el otro (ya sea equipo o contrario), factor determinante en lo que se propone en la unidad, puesto que potenciar la Corporeidad pasa por establecer relaciones con el otro y con el entorno y reconocerse a partir de las diversas situaciones que devienen de cada juego.</p>

	<p>manera explicada anteriormente. Posteriormente llegará la primera variante, donde solo podrán usar palabras claves para pedir pases o planear estrategias con su equipo. Finalmente se abolirá todo sentido de comunicación verbal entre compañeros y rivales, intentando poner en ejecución variantes de expresiones corporales a través del juego.</p>	
<p>Reflexión final</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación: El estudiante llenará un formato de evaluación propuesta por los profesores para evidenciar el desarrollo de cada competencia • Cierre y estiramiento: Los profesores realizarán un estiramiento después de las actividades y posteriormente realizarán una breve síntesis y reflexión de lo vivenciado en clase 	<p>El desarrollo de este espacio permite al estudiante expresarse de diferentes maneras (verbal, no verbal y escrito) acerca de lo que fue la clase para él y también que críticas constructivas tiene acerca de los docentes. El formato de evaluación permite que los docentes tengan un acercamiento real y vean en qué nivel se está cumpliendo con lo propuesta para la clase y el proyecto.</p>
<p>Recursos</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Balones de caucho • Aros • Conos • Platillos • Lazos • Colchonetas 		

Clase 4

Tabla 15

Planeación clase 4

AFILIACIÓN INSTITUCIONAL: UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL			
PROGRAMA DE FORMACIÓN: LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA			
NOMBRE DEL PROYECTO: “EDUCACIÓN FÍSICA POTENCIADORA DE CORPOREIDADES”			
DOCENTES: JUAN PABLO GARZÓN; JUAN FELIPE RODRÍGUEZ, MICHAEL ANDRÉS SANTAFE			
INSTITUCIÓN EDUCATIVA: COLEGIO GENERAL GUSTAVO ROJAS PINILLA	GRADO: OCTAVO	NÚCLEO EXPERIENCIAL 2: RELACIÓN CUERPO-OBJETO - ENTORNO	
CLASE: NUMERO 4	FECHA: 04 DE ABRIL 2019		
FORMATO DE PLANEACIÓN			
Objetivo: Fomentar el reconocimiento del otro y del entorno a partir de dinámicas basadas en el micro fútbol.			
Desempeños por competencias			
Competencia motriz	Competencia Axiológica		Competencia expresivo corporal
Identifica las posibilidades de su cuerpo con diferentes elementos.	Adecua su entorno para beneficio propio y del otro.		Muestra sus emociones a través de la relación con el otro y con el entorno.
Metodología			
Fases	Actividades	Tiempo	Relación con el objetivo y los indicadores
Apertura	<ul style="list-style-type: none"> Caminito piedra, papel o tijera: Se formarán dos o cuatro equipos dependiendo el número de estudiantes. A lo largo de un espacio determinado (cancha, césped, patio) se ubicarán en el piso aros o platillos formando un recorrido. Cada equipo se ubicará al extremo del mismo y el objetivo consiste en llevar más integrantes del equipo al extremo contrario por medio del “piedra, papel o tijera”. Durante el recorrido, solamente habrá una persona por cada equipo, y los demás integrantes deben estar pendientes para salir y evitar 		Desde las actividades que se proponen en la fase de apertura, se hace explícita la relación del estudiante con los diferentes objetos que se presentan en cada uno de los

	<p>que el jugador contrario llegue hasta su extremo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Triki: Continúan los equipos formados en la actividad anterior. En una zona determinada, se ubican 9 aros (en forma de “triki”). Los dos equipos a enfrentarse se dispondrán a igual distancia de dicha zona y cada uno tendrá tres elementos específicos (balones y platillos). Saldrá un estudiante por equipo a llevar el elemento hasta la zona determinada, y posteriormente (al estar los tres elementos allí) se intentará cambiar la ubicación para lograr el punto. Se puede variar la forma de realizar los desplazamientos (saltando, gateando, lateralmente), salir en parejas y enfrentar a otro equipo. • Parejas enfrentadas: Los estudiantes se ubicarán por parejas y cada una de ellas en frente de un balón (cada uno en un extremo del mismo). El docente dará una serie de indicaciones (tocar ciertas partes del cuerpo); cuando alguno de los docentes diga en voz alta “pelota”, cada estudiante intentará atraparla antes que su pareja. Variantes: se pueden cambiar las indicaciones por movimientos, se puede aumentar la distancia respecto al balón, las posiciones del cuerpo y la pareja de trabajo. 	<p>30 min</p>	<p>juegos. Allí, el estudiante tendrá la posibilidad de reconocer su cuerpo en cada situación de los juegos, y en ese sentido, reconocer las posibles manifestaciones, expresiones y los posibles movimientos que puede ejecutar y realizar con su cuerpo durante el transcurso de los mismos, además de ponerse en una constante interacción con el espacio y con el otro (ya sea rival o compañero).</p> <p>Además, el plus que tienen las actividades propuestas para el calentamiento es que requieren un grado de concentración y atención para alcanzar los objetivos en cada juego, por lo que se hace presente una relación constante entre aspectos cognitivos, motrices, axiológicos y expresivos.</p>
<p>Tema central</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rondo y pases: Los estudiantes formarán grupos. La actividad será un acercamiento a la técnica de pases en microfútbol y consiste en que los estudiantes de cada grupo formen un círculo. En medio de este, se ubicará uno de los integrantes, con el objetivo de realizar pases a cada uno de los compañeros que conforman el círculo. Al terminar, otro de los integrantes pasará al medio. Como variante, se puede aumentar la distancia del centro respecto al círculo. • Balones al campo contrario: Dos equipos con el mismo número de balones, se ubicarán uno frente al otro en campos previamente delimitados, y se separarán por una línea en el centro del terreno. A la señal, ambos equipos envían rápidamente los balones al campo contrario. Se continúa pasando balones de uno a otro equipo hasta que nuevamente se escuche la señal de parar el juego. Gana el equipo que menos balones tenga en su territorio. • Peones y reinas: Se harán dos equipos en los cuales una de las reglas es que tengan la misma cantidad de mujeres. Esta actividad es un juego pre-deportivo de acercamiento al microfútbol, la actividad consiste en que los dos equipos van a jugar un partido, pero las únicas que se pueden mover son las mujeres, los hombres van a estar estáticos y lo único que pueden hacer es recepcionar y 	<p>65 min</p>	<p>Durante el desarrollo de la fase central, se harán evidentes los desempeños propuestos por el proyecto, teniendo como base práctica los aspectos pre - deportivos del Microfútbol, a partir de esto se logra evidenciar las relaciones de cuerpo-objeto en las actividades establecidas.</p> <p>En primera instancia, la actividad de “rondo y pases” mostrará cómo el estudiante posee o no la habilidad de controlar, manipular y manejar un objeto con respecto a los movimientos de su cuerpo, demostrándolo a través de la precisión y la estética del movimiento a desarrollar.</p> <p>Con respecto a el desempeño de carácter axiológico, es evidente que en las actividades se hace necesario una relación constante tanto con el otro, como con el entorno donde ejecutará el desarrollo de la clase, a partir de dichas relaciones el estudiante tendrá la posibilidad de socializar para alcanzar los objetivos propuestos y lograr la victoria o</p>

	entregar el balón a las niñas quienes tendrán libertad de moverse por todo el campo deportivo, otra condición es que una niña esté en el arco.		el logro óptimo de la actividad. Por otra parte, la frustración o el logro de cada una de las actividades se verá reflejada en las expresiones corporales de los estudiantes. Además, las limitaciones y variantes en las actividades (Peones y Reinas) también pueden afectar de manera directa la manera de expresar sus gustos y percepciones de la clase.
Reflexión final	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación: Retroalimentación con el objetivo de conocer las sensaciones y opiniones de los estudiantes respecto a las actividades y lo propuesto desde el microfútbol. • Estiramientos: Mediante la vuelta a la calma, se realizarán estiramientos para la prevención de lesiones y agotamiento de los estudiantes. 	10 min	Este espacio resalta las tres competencias motriz: ya que durante el estiramiento el estudiante ejecuta acciones coordinadas y conscientes que le permiten mantener su cuerpo en buenas condiciones y evitar lesiones; expresivo-corporal, puesto que los estudiantes pueden demostrar sus sensaciones y percepciones acerca de la clase, ya sea de manera verbal o escrita, hacen una evaluación de los docentes, visibilizando los aciertos y falencias de cada uno de ellos y también de su trabajo en equipo; axiológica, con cada intervención y reflejo de emocionalidad los estudiantes demuestran su tolerancia y escucha con los demás compañeros y con los docentes.
Recursos			
<ul style="list-style-type: none"> • Balones de futsal, Aros, Conos, Plátanos. 			

Clase 5

Tabla 16

EDUCACIÓN FÍSICA POTENCIADORA DE CORPOREIDADES

Planeación clase 5

AFILIACIÓN INSTITUCIONAL: UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL			
PROGRAMA DE FORMACIÓN: LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA			
NOMBRE DEL PROYECTO: “EDUCACIÓN FÍSICA POTENCIADORA DE CORPOREIDADES”			
DOCENTES: JUAN PABLO GARZÓN; JUAN FELIPE RODRÍGUEZ, MICHAEL ANDRÉS SANTAFE			
INSTITUCIÓN EDUCATIVA: COLEGIO GENERAL GUSTAVO ROJAS PINILLA	GRADO: OCTAVO	NÚCLEO EXPERIENCIAL 2: RELACIÓN CUERPO-OBJETO – ENTORNO.	
CLASE: NÚMERO 5	FECHA: 11 DE ABRIL 2019		
FORMATO DE PLANEACIÓN			
Objetivo: Desarrollar el trabajo en equipo y la empatía por el otro a través de actividades planteadas desde la práctica del micro fútbol.			
Desempeños por competencias			
Competencia motriz	Competencia Axiológica	Competencia expresivo corporal	
Identifica las posibilidades de su cuerpo con diferentes elementos.	Adecua su entorno para beneficio propio y del otro.	Muestra sus emociones a través de la relación con el otro y con el entorno.	
Metodología			
Fases	Actividades	Tiempo	Relación con el objetivo y los indicadores
Apertura	<ul style="list-style-type: none"> ● Semáforo: El profesor o la persona que sea determinada por el juego, realizará el papel de semáforo. Poseerá un aro de color verde y uno de color rojo, el resto de grupo se ubicará en la línea final de la cancha, cuando el dinamizador levante el aro verde todos podrán correr hasta la otra línea, de lo contrario si levanta el aro rojo, se deben detener. La persona que no se detenga deberá volver a la línea de inicio y la persona que llegue a la línea final de primero, será el nuevo semáforo. ● Cogidas con balón: La mitad de los integrantes del grupo tendrá un balón, la otra mitad no tendrá nada. El objetivo del juego es que los que no tienen balón intentan quitárselo a su compañero, mientras que 		<p>Las actividades de calentamiento se prestan para activar a los estudiantes tanto en el sentido motor (acondicionar el cuerpo para actividades posteriores) como en la parte emocional y de socialización. De esta manera cada uno tendrá la posibilidad de realizar la actividad de acuerdo a las capacidades motrices, sociales y comunicativas que tenga.</p> <p>La empatía y el trabajo en equipo se deben fundamentar desde el inicio</p>

	<p>los otros deberán defenderlo para no perderlo. Al transcurrir 5 minutos, las personas que se queden con el balón serán las victoriosas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sentados y avanzando: Los estudiantes forman equipos de igual número de integrantes. Se ubicarán uno detrás de otro y a la señal del docente, el último de cada grupo se pondrá en primer lugar, para conseguir avanzar hasta el otro extremo ya determinado. Gana el equipo que cruce con todos sus integrantes la zona establecida. <p>Variantes: Se utilizarán otro tipo de relevos por equipos (todos acostados y llegar hasta el otro extremo; “fila de cojos”; pasar por debajo de las piernas; conducir el balón en ida y vuelta y entregar al compañero).</p>	<p>30 min</p>	<p>de la sesión de clase, las actividades iniciales están encaminadas hacia los desempeños propuestos por la unidad. Los juegos de relevos, potencia el trabajo en grupo para conseguir la victoria mediante la participación de cada integrante.</p>
<p>Tema central</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Apuntar a la portería: Los jugadores se distribuyen en más de dos grupos con igual número de participantes, cada grupo forma hileras frente a su portería (hecha con conos o platillos). A la señal, los primeros jugadores realizarán el remate desde la mitad de cancha, para que el balón llegue a la línea final (donde está la portería) gana el grupo que más goles anote. Se puede variar, con la salida de dos o más jugadores cogidos de la mano. El remate puede ser con la otra pierna o de taco, se pueden enumerar los participantes y darle más de dos balones por grupo, de esta manera lograr un juego colectivo. ● Las vueltas del fútbol: Se ubicarán de a parejas, uno tiene el papel de arquero y otro el de jugador, el jugador pateará un penal, pero antes tiene que dar 10 vueltas sobre su eje y con un dedo apoyado en el piso. ● Consecución de pases y puntos: Se formarán 6 equipos con igual número de integrantes. Los docentes dispondrán tres zonas en forma de cuadro con los platillos, en las que se ubicarán de a dos equipos. La actividad enfrenta a los equipos y consistirá en conseguir cierto número de pases para lograr un punto. Como variante, se puede aumentar la cantidad de pases necesarios para conseguir el punto, aumentar o disminuir la zona y enfrentar a otros equipos. ● Mini torneo: Se realizará una pequeña socialización mediante un torneo de micro - fútbol, se conformará con 4 equipos mixtos y cada partido tendrá una duración de 5 minutos, los equipos que hagan más puntos, serán los clasificados a la final que definirá al equipo 	<p>65 min</p>	<p>Las dinámicas propuestas para la parte central de la clase y basadas en el micro fútbol, ponen al sujeto en una constante relación de su cuerpo con el otro y con el espacio, que en todo momento es modificado e implica que el estudiante utilice diversas formas de hacer y de actuar para conseguir lo planteado en cada tarea.</p> <p>El estudiante está en la capacidad de desplegar y potenciar su corporeidad en la medida en que identifica las posibilidades de movimiento que el cuerpo le ofrece en relación con elementos como un balón, un aro y un platillo, y allí, se pone en juego la interacción con el otro, quien cumple un papel fundamental en la adquisición y potenciación de habilidades, destrezas y técnicas propias de un deporte.</p> <p>Por otro lado, los juegos pre deportivos que se proponen permiten que el estudiante tenga un acercamiento a las normas, reglas generales, técnicas y estrategias del deporte en cuestión, lo que conlleva a configurar elementos axiológicos (desde el respeto a dichas normas y al otro),</p>

	ganador. Se tendrán en cuenta aspectos como el trabajo en equipo, la participación y el cuidado y respeto por el otro.		elementos expresivos (en cuanto a la comprensión, percepción e interpretación de las situaciones de juego) y elementos motrices (en cuanto al desarrollo y mejoramiento de habilidades propias del micro fútbol).
Reflexión final	<ul style="list-style-type: none"> ● Evaluación: Retroalimentación. ● Estiramientos: Se realizarán estiramientos fundamentalmente en los segmentos inferiores del cuerpo, de esta manera previniendo lesiones y agotamiento en los estudiantes. 	10 min	El transcurso de las clases ha permitido dar cuenta que los espacios de socialización y de reflexión en la fase final, sirven como herramientas para que docentes en formación y estudiantes se expresen en cuanto a lo sucedido en las actividades que se plantearon y manifiesten situaciones específicas que les generaron alguna sensación, pensamiento o emoción en particular, lo que se traduce en experiencias y en vivencias.
Recursos			
<ul style="list-style-type: none"> ● Balones de futsal, Aros, Conos, Platillos. 			

EDUCACIÓN FÍSICA POTENCIADORA DE CORPOREIDADES

Clase 6

Tabla 17

Planeación clase 6

AFILIACIÓN INSTITUCIONAL: UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL			
PROGRAMA DE FORMACIÓN: LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA			
NOMBRE DEL PROYECTO: “EDUCACIÓN FÍSICA POTENCIADORA DE CORPOREIDADES”			
DOCENTES: JUAN PABLO GARZÓN; JUAN FELIPE RODRÍGUEZ, MICHAEL ANDRÉS SANTAFE			
INSTITUCIÓN EDUCATIVA: COLEGIO GENERAL GUSTAVO ROJAS PINILLA		GRADO: OCTAVO	NÚCLEO EXPERIENCIAL 2: RELACIÓN CUERPO-OBJETO-ENTORNO
CLASE: NÚMERO 6		FECHA: 02 DE MAYO 2019	
FORMATO DE PLANEACIÓN			
Objetivo: Potenciar la interacción con el entorno a través de la relación con el otro y con diferentes objetos (balones, aros, monedas).			
Desempeños por competencias			
Competencia motriz		Competencia Axiológica	Competencia expresivo corporal
Identifica las posibilidades de su cuerpo con diferentes elementos.		Adecua su entorno para beneficio propio y del otro.	Muestra sus emociones a través de la relación con el otro y con el entorno.
Metodología			
Fases	Actividades	Tiempo	Relación con el objetivo y los indicadores
Apertura	<ul style="list-style-type: none"> ● La locomotora: los aros se distribuyen por todo el terreno y en cada uno de ellos se ubica un jugador. El jugador que queda sin aro es la “locomotora”. La locomotora se desplaza entre los aros y va tocando a cada uno de sus compañeros. El jugador que va siendo tocado se va ubicando detrás de la “locomotora” tomándola por nosotros, así se va formando el tren. Cuando la locomotora hace una señal, todos los jugadores que forman el tren deben correr a un aro, el jugador que se quede sin aro se convertirá en la nueva locomotora. ● Calles y carreras: Los participantes forman varias filas del mismo número de integrantes y tomados de las manos. se 		Desde un primer momento, las actividades tienen como intención potenciar esa interacción del sujeto con el entorno y con los diversos elementos que allí se encuentran. Esta potenciación le permite cada

	<p>elige dos jugadores uno “el gato” y el otro “el ratón”. El “gato” persigue al “ratón” a través de los espacios dejados por cada una de las filas. A la señal de “calles” los jugadores formados mantienen su posición inicial, pero a la señal de “carreras” giran para quedar formados en hileras. Así el gato y el ratón no pueden pasar por donde están las manos cogidas, el objetivo es que el ratón no sea atrapado. Cuando el ratón es atrapado se eligen otros dos jugadores.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Corre la moneda: Los estudiantes se sientan formando un círculo, con las palmas de las manos hacia arriba de tal manera que cada jugador coloque su palma derecha sobre la palma izquierda de su compañero de la derecha. Se pasa una moneda al compañero de la derecha rápidamente sin cogerla. A medida que el juego progresa se podrán introducir más monedas. 	<p>30 minutos</p>	<p>estudiante reconocer su cuerpo en el espacio - tiempo y habitarlo, vivirlo y utilizarlo a través de su corporeidad, de las maneras en que comprende las tareas propuestas y las expresiones, movimientos, sensaciones e interacciones que le permite su cuerpo para lograr lo acordado durante cada actividad.</p> <p>El plus que adquieren las actividades propuestas para esta fase, además de hacer evidentes las relaciones del sujeto con su entorno, con el otro y con los diversos elementos, es que también es fundamental mantener un grado constante de atención, pensamiento y concentración, lo que implica a su vez un desarrollo cognitivo puesto que el estudiante analiza y ejecuta constantemente. Aquí se hace determinante la relación del pensamiento - acción, lo que traduce al movimiento como un hecho dotado de sentido.</p>
<p>Tema central</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Fútbol tenis: Se divide el campo deportivo en cuatro espacios, cada uno para desarrollar un partido. Se conformarán 8 equipos con un número igual de jugadores, se buscará que los equipos tengan una misma cantidad de niñas. A medida que va avanzando el juego se van rotando los equipos, cada victoria será un punto gana el equipo que más puntos logre ● Canchas múltiples: se ubicarán de a grupos de más de 2 jugadores. En el terreno están ubicados diferentes arcos en los cuales se puede marcar punto, el objetivo del juego es marcar más puntos que el compañero en cualquiera de los arcos, las 		<p>Durante la parte central de la clase, se establecerán límites dentro de las actividades previstas, en primera instancia, a través de la actividad de fútbol tenis el estudiante deberá adecuar sus movimientos con respecto a las líneas que delimitan el terreno de juego, de igual manera deberá con su compañero adecuarse de tal forma que ambos equipos tengan la posibilidad de interactuar para que el juego sea más fluido.</p> <p>Por otra parte, las canchas múltiples permitirán al estudiante potenciar su ubicación espacial al establecer las diferentes zonas donde podrá marcar punto, de igual manera tendrá que cumplir las reglas establecidas y respetar el espacio de otros compañeros que estén realizando la actividad al mismo tiempo, por lo tanto el estudiante</p>

EDUCACIÓN FÍSICA POTENCIADORA DE CORPOREIDADES

	reglas se establecerán desde el inicio del juego teniendo en cuenta las propuestas de los estudiantes.	60 minutos	deberá mostrarse motrizmente hábil para marcar los puntos, tendrá una interacción con el otro puesto que es un trabajo en equipo y finalmente deberá respetar las reglas, porque fueron los mismos estudiantes quienes las modificaron para hacerlas cumplir.
Reflexión final	<ul style="list-style-type: none"> ● Estiramiento: Al finalizar las actividades es necesario realizar estiramiento de los segmentos del cuerpo para evitar lesiones y agotamiento posterior a la clase ● Evaluación: los estudiantes responderán diferentes preguntas a través de la retroalimentación para evidenciar si se cumple o no el objetivo y los desempeños de la clase. 	5 minutos	Con los estiramientos se intentará hacer evidente el cuidado de sí mismo, puesto que es una actividad que permite recuperar el cuerpo después de actividades física desgastantes, por lo tanto cada estudiante deberá ser consciente de el cuidado de su cuerpo después de clase. La evaluación permitirá dar evidencia si el estudiante manifiesta la experiencia en la clase como diferente o auténtica a las anteriores clases de educación física planteadas por la institución, o si experimento cosas muy similares. Esto permitiendo analizar el objetivo de la clase y del proyecto.
Recursos			
<ul style="list-style-type: none"> ● Balones de futsal, Aros, Conos, Platillos, monedas 			

Clase 7

Tabla 18

Clase 7

AFILIACIÓN INSTITUCIONAL: UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL			
PROGRAMA DE FORMACIÓN: LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA			
NOMBRE DEL PROYECTO: “EDUCACIÓN FÍSICA POTENCIADORA DE CORPOREIDADES”			
DOCENTES: JUAN PABLO GARZÓN; JUAN FELIPE RODRÍGUEZ, MICHAEL ANDRÉS SANTAFE			
INSTITUCIÓN EDUCATIVA: COLEGIO GENERAL GUSTAVO ROJAS PINILLA		GRADO: OCTAVO	NÚCLEO EXPERIENCIAL 3: RECONÓCETE Y RECRÉATE
CLASE: NÚMERO 7		FECHA: 09 MAYO 2019	
FORMATO DE PLANEACIÓN			
Objetivo: Favorecer la importancia del cuerpo mediante el auto reconocimiento de la imagen corporal.			
Indicadores de competencias			
Competencia motriz		Competencia Axiológica	Competencia expresivo corporal
Reconoce las posibilidades de movimiento de su cuerpo para un reconocimiento propio.		Identifica la importancia del cuidado de su cuerpo mediante su habitar en el mundo.	Desarrolla un autorreconocimiento de su cuerpo mediante la expresión.
Metodología			
Fases	Actividades	Tiempo	Relación con el objetivo y los indicadores
Apertura	<ul style="list-style-type: none"> • Contacto: los estudiantes se organizan por parejas, las parejas se desplazan en cualquier dirección. Cuando el docente en formación mencione una parte del cuerpo. Las parejas deben seguir desplazándose, teniendo contacto con la parte mencionada. Por ejemplo, rodillas izquierdas, hombros derechos, entre otros. • Reflejos: Ubicados de a parejas, se pondrán frente a frente con un cono entre los dos participantes, el profesor empezará a 	25 min	<p>Las actividades permitirán el autorreconocimiento de las partes del cuerpo de cada estudiante, permitiéndole experimentar las posibilidades que tiene su cuerpo con respecto a los movimientos</p> <p>La actividad de reflejos hace evidente cómo el estudiante debe reconocer los segmentos de su cuerpo mientras ejecuta</p>

	<p>decir diferentes partes del cuerpo, las cuales el estudiante debe ir tocando, en el momento que el docente diga “Cono” los estudiantes deberán rápidamente agarrar el cono que está entre ellos dos. Gana el punto el estudiante que logre agarrarlo más rápido.</p>		<p>otra acción para el desarrollo de la actividad. Por lo tanto, además de concentración y reflejos rápidos, los participantes deberán tener un grado de conciencia avanzado para ir escuchando y señalando las partes del cuerpo que correspondan en el transcurso de la actividad</p>
Tema central	<ul style="list-style-type: none"> • Alteración de sentidos: Por parejas formadas por una persona con venda en los ojos y una estatua (que no puede moverse). Cada pareja establece una señal para reconocerse. los ciegos se ubican a un lado del campo, mientras que los paralíticos se sitúan al lado opuesto. Cuando se indique, los paralíticos deben hacer la señal convenida para que los ciegos puedan alcanzarlos. Una vez juntos, los ciegos guiados otra vez por su compañero llevan a estos cargándolos a caballito hasta el lugar de inicio. Como variante, se cambiarán los roles entre los estudiantes y también se formarán nuevas parejas. • Autoconocimiento: Los estudiantes se ubicarán de manera individual, donde a cada uno se le entregará una actividad en una hoja la cual debe responder con la mayor sinceridad posible. Dicha actividad tendrá preguntas abiertas que permitirán al estudiante reflejar su subjetividad a través de pequeños fragmentos escriturales y dibujos. • Dibujando la Educación Física: Continuando con la actividad anterior, los estudiantes, a modo personal, realizarán un dibujo reflejando lo que ha sido hasta ahora para ellos la clase de Educación Física con los docentes en formación. 	<p>65 min</p>	<p>La actividad de alteración de sentidos permite que el estudiante reconozca su cuerpo a partir de la relación con el compañero, consigo mismo y con el entorno, ya que tiene que concentrarse para permitir que el sentido de la escucha y el tacto sean los que orienten su camino a partir del mensaje de su compañero. Allí, se fortalecen aspectos como la seguridad, capacidad para entenderse y entender su cuerpo, pues la limitación de un sentido abre el camino para que el estudiante explore y entienda que existen otros sentidos que aportan el desarrollo de su corporeidad.</p> <p>La intención de la actividad denominada auto conocimiento se centra en un proceso reflexivo, en donde el estudiante hará una introspección con el fin de pensarse a partir de ciertas preguntas propuestas por los docentes en formación. Este proceso introspectivo sin duda alguna es un acercamiento a lo que piensa cada sujeto de sí mismo, en donde entran en juego recuerdos, fortalezas, falencias, deseos, sentimientos y gustos, aspectos fundamentales en la construcción personal y que se ponen en evidencia constantemente al hacer parte de un mundo social.</p>
Reflexión final	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación: La evaluación será coevaluación del proceso, tanto los estudiantes como los docentes aportarán hacia la reflexión y desarrollo de rúbricas de evaluación que permitirán dar evidencia del proceso que se ejecutó durante la clase • Cierre y estiramiento: Se finalizará la clase con una retroalimentación de lo que ha sido el proceso, de igual manera se realizarán los estiramientos habituales para prevención de lesiones y agotamiento. 	<p>20 min</p>	<p>En el proceso de evaluación se evidenciará la perspectiva del estudiante frente a la clase, permitiendo un feedback de las actividades realizadas. De esta manera intentado generar procesos de reflexión que permitan tanto al docente como al mismo estudiante una coevaluación del proceso vivido-</p>
Recursos			

- Papel Craf, Marcadores, Conos, Balones.

Clase 8

Tabla 19

Clase 8

AFILIACIÓN INSTITUCIONAL: UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL			
PROGRAMA DE FORMACIÓN: LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA			
NOMBRE DEL PROYECTO: “EDUCACIÓN FÍSICA POTENCIADORA DE CORPOREIDADES”			
DOCENTES: JUAN PABLO GARZÓN; JUAN FELIPE RODRÍGUEZ, MICHAEL ANDRÉS SANTAFE			
INSTITUCIÓN EDUCATIVA: COLEGIO GENERAL GUSTAVO ROJAS PINILLA	GRADO: OCTAVO	NÚCLEO EXPERIENCIAL 3: RECONÓCETE Y RECRÉATE	
CLASE: NÚMERO 8	FECHA: 16 MAYO 2019		
FORMATO DE PLANEACIÓN			
Objetivo: Reconocer el cuerpo en un espacio determinado a partir del uso de los sentidos.			
Indicadores de competencias			
Competencia motriz	Competencia Axiológica	Competencia expresivo corporal	
Reconoce las posibilidades de movimiento de su cuerpo para un reconocimiento propio.	Identifica la importancia del cuidado de su cuerpo mediante su habitar en el mundo.	Desarrolla un autorreconocimiento de su cuerpo mediante la expresión.	
Metodología			
Fases	Actividades	Tiempo	Relación con el objetivo y los indicadores
Apertura	<ul style="list-style-type: none"> • Cogidas con aros: Un estudiante del grupo tendrá un aro, con el que intentará atrapar a sus demás compañeros. Cuando una persona es atrapada asumirá el rol de atrapar a los demás. Como variante, se irán incluyendo más aros con el objetivo de hacer más dinámica la actividad. • El mata humanos: Los docentes en formación determinan una zona (cuadrado) en dónde se ubicarán la mayoría de estudiantes. Por fuera del mismo, habrán cuatro o cinco 	25 min	Las actividades planteadas desde la fase de apertura se encaminan en primera medida a comprender, reconocer e interiorizar aquellas posibilidades de movimiento que ofrece el cuerpo gracias a las tareas establecidas por los docentes en formación, y en segunda medida, le permite al estudiante

	<p>estudiantes, quienes tendrán una pelota e intentarán ‘ponchar’ a aquellos que se ubican dentro del cuadro. Cuando una persona es ponchada, ayudará a aquellos que se encuentren fuera de la zona determinada.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Todos con los ojos tapados: Cada estudiante utilizará un elemento que le permita vendar totalmente sus ojos. Al hacerlo, los educandos se ubicarán dentro del espacio acordado e intentarán acoplarse al mismo a partir de la limitación visual que propone el juego. Posteriormente, los docentes en formación darán ciertas tareas que deberán ser ejecutadas por cada estudiante. 		<p>reconocer como se ubica su cuerpo en un espacio determinado, en un entorno siempre cambiante.</p>
Tema central	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Dónde está el cono?: Se formarán grupos de cinco o seis personas. Una de esas personas tendrá los ojos vendados y a partir de las indicaciones de sus compañeros, intentará ubicar un cono ubicado previamente por los docentes en formación. Como variante, se cambiará a la persona que asume el rol de tener los ojos vendados. • Circuito de obstáculos: Se mantendrán los grupos de la actividad anterior. Para este caso todos, menos un integrante tendrán los ojos vendados, y este último cumplirá la función de guía. El objetivo consiste en pasar por una serie de obstáculos con los ojos vendados y gracias a la ayuda del guía del grupo, para llegar hasta el otro lado de la cancha. Gana el equipo que primero lleve a todos sus integrantes a la zona determinada. • Llevar el balón hasta el aro: De igual manera a las actividades anteriores, se mantienen los grupos conformados. Para este caso, una persona tendrá los ojos vendados, y a partir de las indicaciones de sus demás compañeros, intentará llevar el balón hasta el aro previamente ubicado. Como variante, se cambiara en cada ronda a la persona con los ojos vendados. 	<p>65 min</p>	<p>Para la fase central de la sesión, se proponen actividades que se centran en utilizar los sentidos como medio para reconocer el cuerpo propio en un espacio y en un tiempo determinado. Al limitar la visión, el estudiante se enfrenta a situaciones de incertidumbre en donde será importante un alto grado de concentración de sus demás sentidos para lograr lo propuesto en cada dinámica. Además, y de forma intencionada, se generan procesos de confianza entre el grupo al necesitar constantemente del otro para lograr los movimientos y las acciones que se evidencian en las actividades.</p>
Reflexión final	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación: La evaluación será evaluación del proceso, tanto los estudiantes como los docentes aportarán hacia la reflexión y desarrollo de rúbricas de evaluación que permitirán dar evidencia del proceso que se ejecutó durante la clase 	<p>20 min</p>	<p>En esta parte final de la clase, se hará una reflexión acerca del proceso que se ha llevado a cabo con los estudiantes, haciendo énfasis en aquellas experiencias tanto positivas como negativas presentadas durante cada clase y resaltando los aprendizajes</p>

	<ul style="list-style-type: none">• Cierre y estiramiento: Se finalizará la clase con una retroalimentación de lo que ha sido el proceso, de igual manera se realizarán los estiramientos habituales para prevención de lesiones y agotamiento.		obtenidos por los estudiantes y por los docentes en formación.
Recursos			
<ul style="list-style-type: none">• Aros• Conos• Balones.• Vendas• Platillos			

Análisis de la implementación

Tabla 20

Análisis de implementación

CLASE	DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
Diagnóstico	<p>La clase de diagnóstico, se dispuso con el objetivo de evidenciar aquellas habilidades y conocimientos básicos y previos que tenían los estudiantes del grado octavo del Colegio General Gustavo Rojas Pinilla frente a las competencias establecidas por el MEN. Inicialmente, hubo un primer momento de acercamiento y conocimiento por parte de docentes y estudiantes, y en la fase de apertura, se propusieron dinámicas que permitieran romper el hielo entre los docentes en formación y el grupo (803). Posteriormente, se desarrollaron actividades por cada una de las competencias, con el propósito de observar el desempeño de los estudiantes en cada una de ellas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Competencia Motriz: Circuito de habilidades (rollos, saltos, desplazamiento en zigzag, lanzamientos, precisión). 2. Competencia Axiológica: Juego de balonmano, con el fin de evidenciar cómo se desenvuelve el estudiante en un trabajo cooperativo, haciendo implícito el acuerdo, respeto y cumplimiento de normas y reglas. 3. Competencia Expresivo Corporal: Actividades de expresión corporal y comunicación (verbal y no verbal), como herramientas para analizar la capacidad de los estudiantes para poner en escena situaciones de diversas formas con su cuerpo. 	<p>La sesión diagnóstica del proyecto permitió evidenciar varios aspectos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El colegio en su currículo propone para la clase de Educación Física tres competencias a desarrollar en cada momento (Intelectual, Social, Estética comunicativa), que implicaría una articulación adecuada con lo que propone el proyecto, pero que solo se queda en el papel, puesto que las clases (al menos para este grado) se enmarcan en la aplicación de test físicos y dejan de lado otros posibles desarrollos. 2. El grado 803, en líneas generales, demuestra una cohesión grupal y una constante motivación hacia las actividades propuestas, y en una primera impresión, manifiestan que las dinámicas son “mejores” porque no se tratan solo de correr y correr. 3. Se perciben falencias en algunos estudiantes en cuanto a lo motriz (ejecución del rollo y de los saltos) y lo expresivo corporal (no expresan libremente lo propuesto por miedo o pena frente al otro. 4. En cuanto a lo axiológico, los estudiantes se mostraron receptivos y propositivos en cuando al desarrollo del juego y el acuerdo de normas y reglas que permitieran llevar adecuadamente el mismo.
Clase 1	<p>La clase número uno pertenece al núcleo experiencial denominado usos sociales del cuerpo y tuvo como objetivo potenciar la corporeidad del estudiante a través de juegos tradicionales y diferentes actividades, además de esto se desarrollaron habilidades motrices, comunicativas y socioafectivas que buscaron afianzar conocimientos de los estudiantes y contribuir al desarrollo de su corporeidad. Se realizaron actividades teniendo en cuenta que en las mismas se cumpliera el desarrollo de las tres competencias (Axiológica, motriz y expresivo-corporal)</p> <p>Actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludos • Congelados bajo tierra 	<p>Durante el desarrollo de la primera sesión de clase se pudo evidenciar comportamientos en el grupo de manera más natural y espontánea, ya que en la anterior clase se entablaron lazos de confianza entre docentes y estudiantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes se tardan en llegar al campo deportivo para el desarrollo de la clase, puesto que tienen que desplazarse y cambiarse, esto hace perder tiempo valioso de la sesión. Por lo tanto, se hace necesario crear una estrategia por parte de los docentes a cargo para que en las próximas sesiones no se repita lo mismo. • Algunos estudiantes muestran cierto desinterés por la clase ya que dicen que los juegos planteados son para niños de edades menores. Aquí vale la pena

	<ul style="list-style-type: none"> • Yermis • Stop • Policías y ladrones • Encostalados <p>Al final de la clase se realizó una evaluación por parte de los estudiantes sobre la clase y los docentes, en donde se dijeron aspectos positivos y aspectos por mejorar.</p>	<p>rescatar las acciones ejecutadas por los docentes puesto que al participar en las actividades de manera efusiva generó motivación en los estudiantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Finalmente se realizó evaluación de la sesión, parte fundamental y de mucho valor para los docentes en formación, los estudiantes manifestaron su posición frente a la clase. Para muchos fue felicidad otros sugirieron que se juegue micro, en general les gusto la nueva propuesta ya para ellos significó salir de la rutina de la clase tradicional de educación física en donde el deporte es el centro de esta, para ver que hay otras formas de hacer Educación Física.
<p>Clase 2</p>	<p>La sesión número dos, perteneciente al núcleo experiencial “Usos sociales del cuerpo”, se centró en el juego tradicional o popular conocido como ‘Ponchados’ y diversas variantes, como herramienta para integrar las competencias que maneja el proyecto y favorezca en los procesos que permiten potenciar la corporeidad.</p> <p>Inicialmente, docentes y estudiantes participaron en el juego de ‘cadenita’, donde se daba prioridad al trabajo en equipo en la medida en que cada estudiante era atrapado. De igual manera, los docentes en formación hicieron parte activa del juego denominado ‘contagio’, lo que generó un buen síntoma de motivación y participación en los estudiantes en aras del proceso de aprendizaje.</p> <p>Durante la fase central, los estudiantes tuvieron la posibilidad de integrarse y de fortalecer los lazos grupales en el trabajo propuesto en los ‘ponchados’. Si bien es una actividad que confronta a los sujetos participantes, se evidenció un ambiente de cuidado por el otro y de trabajar constantemente con el compañero en búsqueda de alcanzar el objetivo del juego. Además, las variantes establecidas entre docentes en formación y estudiantes, permitieron que cada uno de ellos participara activamente del juego y aportaran constantemente a la resolución de situaciones en el transcurso del mismo.</p>	<p>La sesión número dos permitió dar cuenta de algunos aspectos que es preciso y valioso mencionar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En primera medida, las actividades no pudieron ser desarrolladas en el tiempo previamente establecido, a raíz de la aplicación de un test de condición física (Test de Cooper) solicitado por la docente a cargo. Esta situación generó cierto descontento por parte de los estudiantes, puesto que comprendieron que dicha dinámica solo se basó en correr y muchos acusaron fatiga y cansancio durante y después de dicho test. • Delo anterior, es posible hacer un contraste, puesto que es allí donde radica la problemática evidenciada por este proyecto, en donde la EF tiene lugar como un simple espacio para potenciar aspectos motores y desliga lo social, lo afectivo, lo emocional y lo cognitivo en el desarrollo de sus clases. • De igual manera, la propuesta tanto del proyecto como de la sesión 2 se basan en integrar de manera constante e intencionada las competencias que se establecen desde el MEN, y a partir de eso, aspectos como las emociones, los afectos, las interacciones con el otro, la creatividad y la resolución constante de situaciones se sitúan como elementos trascendentales para el desarrollo de cada juego. • Por último, el juego además de ser un momento de diversión y de esparcimiento, se presenta como una herramienta clave en los procesos de enseñanza y aprendizaje, puesto que le permite al estudiante desenvolverse de forma más natural y decir presente en el espacio tiempo a través de su corporeidad, de lo que hace, piensa, vive y siente.
<p>Clase 3</p>	<p>La tercera sesión de clase corresponde al final del núcleo experiencial “Usos sociales del cuerpo” donde al igual que las dos anteriores pretendía que el estudiante encontrará las posibilidades de su cuerpo para el desarrollo de cada una de las actividades</p>	<p>Con respecto al propósito del núcleo, es evidente que las actividades propuestas por el proyecto se enfocaron en intentar cumplirlo, puesto que se intencionalizaron hacia la relación constante del estudiante con el otro, mediados por el ambiente y sus</p>

	<p>propuestas. El objetivo de la clase se logró parcialmente, pues a pesar que los estudiantes estuvieron activos y participes en las actividades propuestas (Desarrollaban bien los ejercicios, tenían comunicación en interacción constante con los compañeros y se respetaban y modificaban las reglas de acuerdo con lo experimentado en clase), el currículo planteado por la institución opacó de manera negativa lo propuesto por el proyecto, debido a su enfoque netamente motor.</p>	<p>habilidades motrices en el momento de ejecutar las actividades. Del mismo modo, los desempeños por competencia se hicieron evidentes en el desarrollo de cada una del núcleo ya mencionado. En la competencia motriz se observaron las habilidades motoras de los estudiantes a la hora de ejecutar la acción, con respecto a lo axiológico la comunicación fue fundamental para el trabajo en equipo y la empatía, finalmente en la expresión corporal, los estudiantes mostraron con agrado sus emociones y sentimientos con respecto a las clases. Sin embargo el currículo de la institución, fundamentado en test motores opacaba negativamente las actividades del proyecto, pues retoma el imaginario de la Educación Física funcional dejando a un lado de más características que se pueden usar en las clases, por lo tanto las actividades curriculares del colegio, eran contrarias en todo sentido a lo planteado por el proyecto.</p>
<p>Clase 4</p>	<p>La clase número 4 pertenece al núcleo experiencial número dos denominado “relación cuerpo – objeto - entorno”. En esta sesión el eje central fue la relación con diferentes objetos, (aros, balones, conos, platillos, entre otros) la unidad se ajusta de manera adecuada al plan de clase del curso, puesto que el tema que sigue es microfútbol. Se realizaron diferentes actividades en las cuales hubo participación activa por parte de los docentes. Durante el juego de piedra papel o tijera los estudiantes muestran emoción, pero se aburren rápido, así que se decidió cambiar a otro juego muy conocido “triki 3d” el cual consiste en jugar triki de manera tradicional, pero con balones en un tablero hecho por aros, después de esta actividad se desarrolló rondo y pases que consistió en que varios estudiantes giraran en torno a uno de ellos que les iba realizando pases. Durante la fase central se realizó actividades de con balón (balones al otro campo) y un partido con varias modificaciones que lo hicieron no muy convencional.</p>	<p>Durante la sesión número cuatro se puede decir que:</p> <ul style="list-style-type: none"> • No fue posible realizar todas las actividades planeadas ya que la docente a cargo nos pidió que diéramos a conocer los resultados del test de Cooper y el test de salto horizontal (potencia de piernas), esto generó pérdida de tiempo y confusión en algunos estudiantes y ratifica una vez más la postura tradicional de una Educación Física ambigua y sin propósitos que generen una transformación de fondo. • Siguiendo con lo planeado, los estudiantes presentan interés en la clase y es evidente durante las actividades ya que las realizaron de manera consciente y con alegría, sin embargo, durante la actividad “balones al otro campo” se presentó desorden y un no seguimiento de las reglas establecidas. Algunos estudiantes se enfocaron en pasar el balón para golpear a sus compañeros olvidando así el propósito de la actividad. • Una de las variaciones durante el partido fue que los hombres no se movieran y solo pudieran hacer pases a las niñas generando así una relación diferente, luego se invirtieron los roles y finalmente todos se podían mover. • Durante la reflexión final se habló sobre el no seguimiento de las reglas establecidas en el juego de pasar los balones, algunos estudiantes dieron su punto de vista y aceptaron haber cometido el error. Por otro lado, uno de ellos realizó un llamado de atención para que durante los juegos se integre el grupo y no se divida, lo cual nos genera satisfacción puesto que esto da cuenta que el proyecto si está sirviendo.
<p>Clase 5</p>	<p>La clase número 5, perteneciente al núcleo experiencial denominado “relación cuerpo –</p>	<p>De la clase número 5, se pueden destacar los siguientes aspectos:</p>

	<p>objeto - entorno” se centró en el desarrollo del trabajo en equipo y la empatía por el otro a partir de diversas actividades que propusieron los docentes a través del micro fútbol. Inicialmente, las actividades de la fase de apertura se enfocaron además de preparar a los estudiantes para la fase central de la clase en fomentar desde un comienzo el trabajo en equipo tan importante para la consecución de logros y objetivos, así como también la empatía en la medida que reconozco al otro y el papel que juega en la propia formación personal. El juego denominado “semáforo” sirvió de excusa para ‘atrapar’ y motivar a los estudiantes, puesto que se reflejó una participación constante y activa por parte de todo el grupo. Luego, en el juego “sentados y avanzando” se hizo evidente el trabajo en equipo, puesto que lo que se propuso se basaba en relevos por equipos en donde cada sujeto formaba parte determinante del grupo en cuestión. Posteriormente, en la fase central, las actividades se centraron en el desarrollo de técnicas de movimiento propias del micro fútbol, sin dejar de lado la constante relación con el otro y con el entorno, como medios y elementos determinantes para esa potenciación de la corporeidad. Todo ello sirvió para que el estudiante reflexionara acerca de las posibilidades de movimiento que tiene su cuerpo en la práctica del micro fútbol y hacerlas evidentes finalmente en el mini torneo que sirvió como cierre para la presente clase.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Si bien el micro fútbol no es del gusto de todos los estudiantes del grupo 803, los educandos demuestran una motivación y un deseo de participar en las actividades que proponen los docentes en formación, puesto que no se basan en el simple aprehendimiento de las técnicas, sino que se enfocan en el trabajo entre compañeros para alcanzar un objetivo planteado, ya sea conseguir cierta cantidad de pases, o anotar un gol. • Se nota una mejoría por parte del grupo en cuanto a la convivencia y resolución de problemáticas se refiere. • En el caso del mini torneo, es importante destacar que se formaron equipos mixtos con igual cantidades de integrantes, aspecto que tenía como intención dar igual nivel de participación tanto a los hombres como a las mujeres. En el desarrollo de los partidos, se hace evidente que tanto hombres como mujeres asumen un rol participativo durante los partidos y las diversas situaciones de juego, lo que conlleva a pensar en que hubo un proceso importante durante la clase en donde los estudiantes desarrollaron el trabajo en equipo y la empatía por el otro como aspectos fundamentales para alcanzar los objetivos que se plantean.
<p>Clase 6</p>	<p>La clase número 6, que pertenece al núcleo experiencial “relación cuerpo – objeto – entorno”, es el cierre de la presente unidad, y esta sesión se enfocó en potenciar la interacción que tiene el estudiante con el entorno, a partir de una constante relación tanto con sus compañeros como con los elementos dispuestos por los docentes en formación.</p> <p>En la Fase de apertura, las actividades denominadas como “Locomotora”, “Calles y carreras” y “Corre la moneda” pusieron a cada estudiante en la tarea de reconocer su cuerpo en el espacio – tiempo determinado por cada actividad, con el plus de que dichas actividades implicaron niveles de concentración por parte de los estudiantes para que fuera posible el cumplimiento de las tareas propuestas.</p> <p>Posteriormente, en la parte central se implementó el “fútbol tenis” como herramienta y como excusa para continuar con este camino de potenciar la interacción de cada estudiante con el entorno. Para ello, se establecieron 4 espacios (canchas para el fútbol tenis) en donde se enfrentaron dos equipos. Como variante se determinó rotar los equipos para que hubiese nuevos enfrentamientos. Para la actividad de “canchas múltiples” se abogó por tomar la palabra del estudiante en cuanto al desarrollo de la actividad se refiere y permitir una ejecución de la misma a partir de lo que el grupo plantea.</p>	<p>De la clase final de dicho núcleo, se pueden destacar los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Como primera medida, es posible resaltar que luego de dos semanas sin encuentros a causa del receso de semana santa y el paro cívico nacional, los estudiantes manifiestan un buen recibimiento hacía los docentes en formación y se interesan en saber el plan de acción para la presente clase. • Las actividades de la fase de apertura resultaron ser dinámicas y permitieron que los estudiantes rápidamente se integraran en el desarrollo de las mismas. • La interacción propuesta entre el sujeto, el entorno y el objeto tiene como intención que el estudiante comprenda e interiorice sus maneras de hacer y de actuar en un espacio tiempo determinado, y desde la fase de apertura se intenta llevar a cabo dicho propósito, lo que sin duda permite que cada sujeto de este grupo (803) despliegue su corporeidad como consecuencia de las situaciones presentes en cada juego. • En ese sentido, el juego es un factor crucial en la Educación Física y en la potenciación de la corporeidad, puesto que su esencia se basa en el desarrollo de habilidades motrices, cognitivas, sociales y emocionales, aspectos que enmarcan al ser en una constante muestra de lo que es, lo que piensa, lo que hace y como vive.

		<ul style="list-style-type: none"> • En el caso del fútbol tenis, en un comienzo varios estudiantes demuestran frustración ante la complejidad de la actividad, puesto que integra control del balón, recepción, pases y todo ello en una zona determinada y en continua interacción con los compañeros de equipo, así como también con los contrarios. • Ante ese hecho, varios de los estudiantes manifiestan un constante apoyo y motivación a aquellos que se les ha dificultado más la ejecución de movimientos en dicha actividad.
<p>Clase 7</p>	<p>La clase 7 corresponde al núcleo experiencial “Reconócese y recreáte” donde se ejecutaron actividades con relación al autorreconocimiento del cuerpo, que hace referencia a todos aquellos momentos, lugares, personas, acciones y actividades que se han realizado en el transcurso de la vida para que cada estudiante viera eso reflejado en el uso que le da a su cuerpo en el contexto al cual pertenece. A partir de allí se permitió que el estudiante tuviere un total control sobre la actividad que se propuso, las preguntas guías de los profesores facilitaban que los estudiantes se desarrollaran más en la ejecución y busca de las respuestas. Lo anterior correspondía a la parte central de la clase, que se enfocaba en cumplir el objetivo propuesto.</p> <p>De la misma forma, las actividades que promovían el uso de sentidos y el contacto de segmentos del cuerpo con otros cuerpos u objetos, tenían la intención que el estudiante reconociera su cuerpo como propio y con gran variedad de posibilidades dentro de la clase de Educación Física, como el correr sin mover alguna extremidad o usando varios apoyos, agudizar los sentidos cuando se les hacen actividades a ciegas y reconocer cuales son las fortalezas y debilidades que les da el cuerpo en momentos del trabajo con el otro.</p>	<p>El transcurso de la clase se dio de manera positiva, después de jornadas escolares tediosas los estudiantes manifestaron la necesidad de la clase de Educación Física para dar espacio al movimiento de sus cuerpos. Por lo tanto, en la sesión se dio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una actitud favorable de trabajo de los estudiantes, donde participaron activamente en cada una de las actividades, realizándolas de manera sincera, crítica y emocional. Punto positivo para la unidad correspondiente a subjetividades. • La actividad correspondiente a las experiencias que forjaban el cuerpo de cada estudiante evidenció que hubo un proceso de reconocimiento y reflexión acerca de su formación social y cultural y como esto afectaba su cuerpo de manera directa en la clase de Educación Física • De la misma manera, las actividades de sentidos se realizaron de manera eficiente, debido a que los estudiantes se mostraron muy interesados porque se planteó una dinámica que ellos nunca habían realizado, además permitió que reflexionara sobre las posibilidades de su cuerpo en relación con el otro, con el entorno y con sí mismo. De esta manera favoreciendo al propósito del proyecto que consiste en potenciar la corporeidad. • Debido a la constante participación, al momento de hacer la retroalimentación, el estudiantado se mostró muy activo al compartir sus experiencias vividas con sus compañeros y comparar cada una de estas con los otros permitiendo nuevamente una manera diferente de habitar el mundo.
<p>Clase 8</p>	<p>La clase numero 8 corresponde al núcleo experiencial de “Reconócese y recreáte” la cual tenía como objetivo el reconocimiento del cuerpo a través de los sentidos. Al iniciar la clase, las condiciones climáticas no favorecieron. Sin embargo, las se actividades se ejecutaron a cabalidad, permitiendo el cumplimiento del propósito de la sesión.</p> <p>En la apertura de la clase, se realizó el calentamiento a través de juegos dinámicos para</p>	<p>De la clase número 8, se destacan los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las condiciones climáticas dispersaron la atención y concentración de los estudiantes, encontrando diversas posturas sobre el realizar o no la clase a partir de dicho hecho. • Después de llegar a un mutuo acuerdo, se deciden realizar las actividades planteadas para la presente sesión de clase.

	<p>condicionar el cuerpo favoreciendo el desarrollo de las actividades posteriores. Para la fase central, se utilizó como excusa juegos en donde los estudiantes tuvieron una limitación del sentido de la vista (todos estuvieron con los ojos vendados), y las dinámicas se encaminaron a fortalecer y potenciar el reconocimiento del cuerpo en un espacio tiempo determinado por los docentes en formación. Por último, se priorizo el trabajo en equipo y la confianza en el otro, en un juego por grupo donde solo un integrante tuvo la oportunidad de ver y dirigir a sus demás compañeros a las tareas planteadas.</p>	<ul style="list-style-type: none">• En las actividades de la parte central de la clase, los estudiantes demuestran incertidumbre e incluso miedo a raíz de la alteración de sus sentidos. Algunos estudiantes, a partir de dicho factor, deciden no participar en las dinámicas y apoyan a sus compañeros para evitar golpes entre los mismos.• Finalmente, se realiza un proceso reflexivo, con la intención de recoger las sensaciones de los estudiantes sobre la clase y sobre el proyecto. Algunos manifiestan que fue una oportunidad para vivir la clase de Educación Física de otra manera, y que los aprendizajes se encaminaron a “la diversión, el trabajo en equipo, el compañerismo y el respeto”.
--	---	--

Resultados método de evaluación

Al momento de iniciar las prácticas, el proyecto tuvo que realizar ajustes e integración acordes al currículo que proponía la institución, puesto que a pesar de brindar la oportunidad de ejecutar el proyecto se debían presentar unos resultados específicos (que, para este caso, se basó en la aplicación de test de condición física y sus posteriores valoraciones). De acuerdo con esto se encontraron varias interrelaciones que favorecían el desarrollo de las intervenciones dentro de la clase de Educación Física y que ayudaban a mediar entre las propuestas. A continuación, se presenta la relación:

Tabla 21

Relación currículo escolar y competencias EF

Currículo Colegio	Competencias Educación Física
Competencia estética	Competencia motriz
Competencia comunicativa	Competencia expresivo corporal
Competencia social	Competencia axiológica

Respecto a la tabla 18 se hace evidente que las características de la competencia social (la interacción con el otro, la empatía, las relaciones sociales) tienen un acercamiento bastante amplio con lo que propone el proyecto con la competencia axiológica. De la misma manera sucede con la competencia comunicativa (comunicación verbal y no verbal, expresión, reconocimiento propio y del otro) tiene relación con la competencia expresivo corporal y finalmente la competencia estética (cuidado del cuerpo, desarrollo de habilidades) se relaciona con la competencia motriz la cual plantea cosas similares (ver tabla macro diseño).

Ya entrando en materia de evaluación, el primer instrumento utilizado en el proyecto corresponde a la rúbrica de evaluación diagnóstico (Ver tabla 10) para tener resultados con respecto a los desempeños que tenía cada estudiante en las diferentes competencias que se pretenden manejar (Competencia motriz, axiológica y expresivo corporal). Para efectos del análisis de dicho instrumento evaluativo, se tuvo en cuenta el promedio general de la población atendida (curso 803 del Colegio General Gustavo Rojas Pinilla), con la intención de observar y evidenciar las condiciones y los conocimientos previos de los estudiantes respecto a

las actividades propuestas desde cada competencia. El curso 803 está conformado por 36 estudiantes, con un rango de edad de 13 a 15 años.

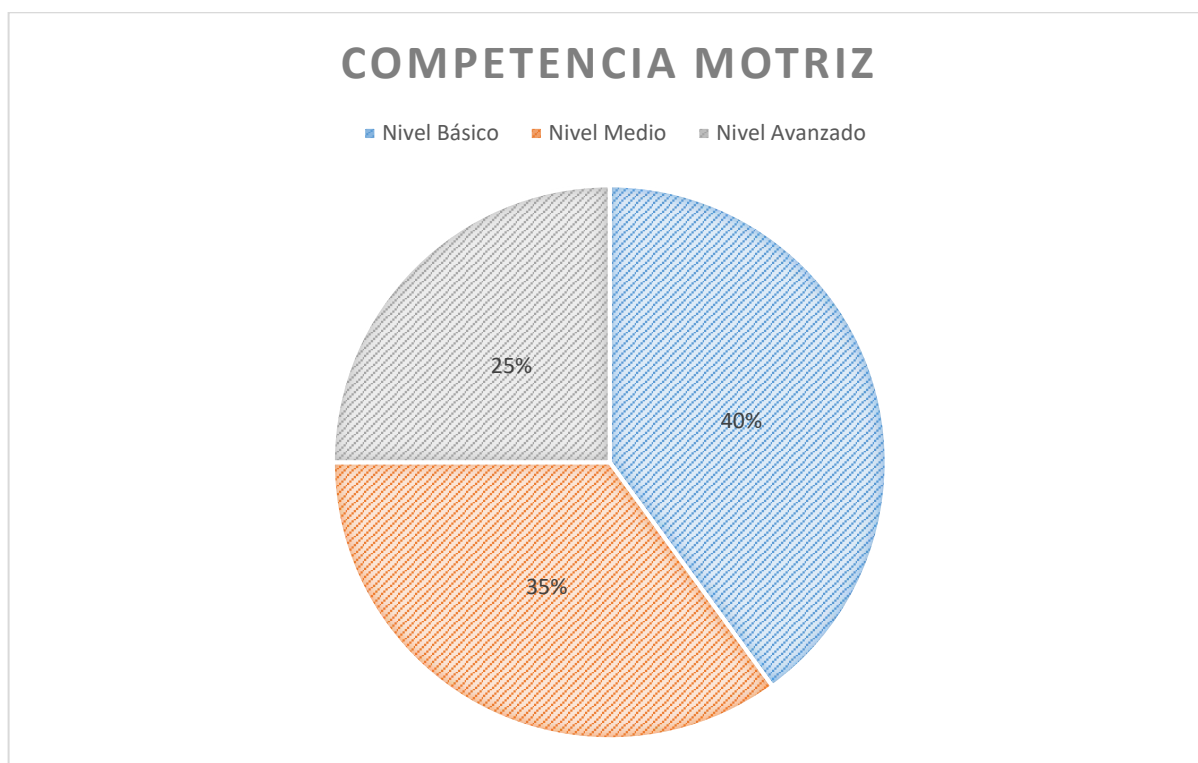


Ilustración 1 Resultados competencia motriz

El primer gráfico, arroja los porcentajes obtenidos para el caso de la competencia motriz, en la que se utilizó como excusa de análisis un circuito de habilidades motrices (rollo hacía adelante, saltar, desplazamiento en zigzag, atrapar, lanzar) con el fin de evidenciar los desempeños a nivel motriz de los estudiantes. Esto permitió concluir que un 25% de la población se encuentra en un nivel básico, puesto que presentan dificultades en cuanto a la ejecución de los movimientos se refiere. Por otro lado, se presentan porcentajes similares entre el nivel medio y avanzado en los estudiantes de 803, lo cual implica que existe un dominio de las habilidades propuestas por los docentes y que se tomarán como base de partida para las sesiones posteriores aplicadas en el proyecto.

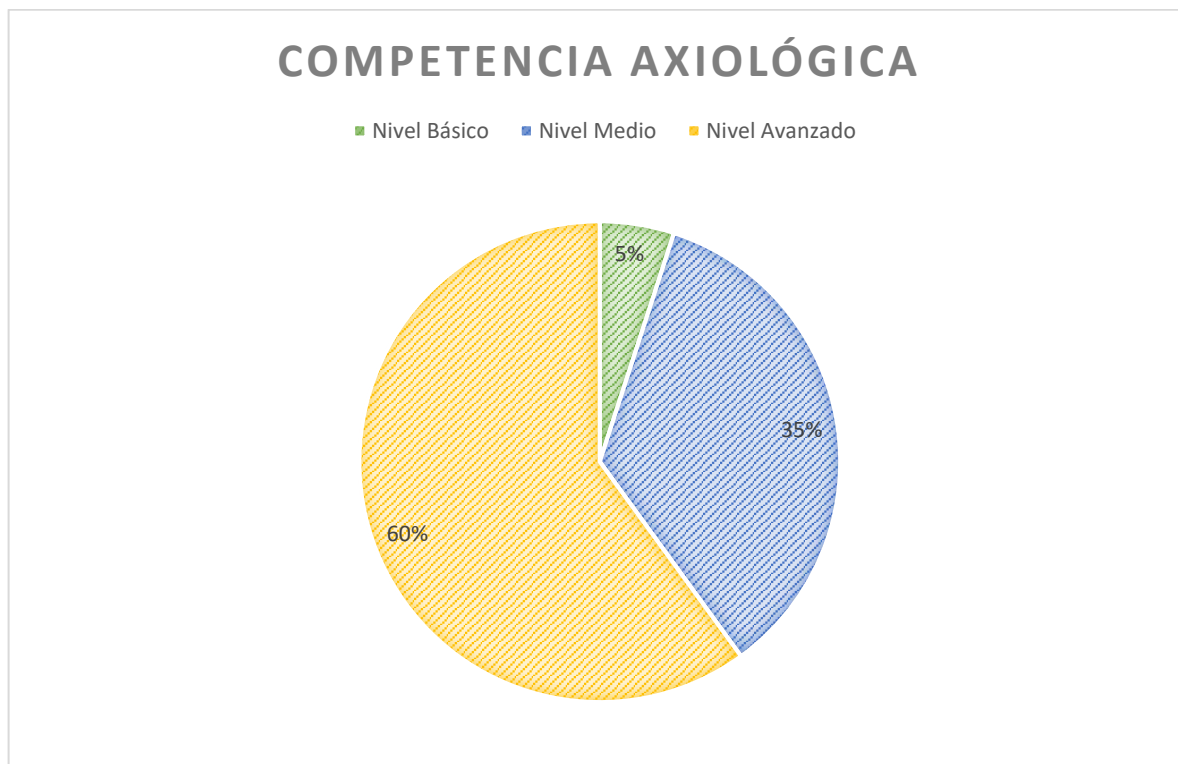


Ilustración 2 Resultados competencia axiológica

En cuanto a lo axiológico, el medio usado como excusa para el análisis fue un juego pre deportivo basado en el balón mano, donde a través de reglas propuestas tanto por docentes como por estudiantes, y de establecer una zona básica del juego, se buscaba observar el desempeño del educando en una constante relación con sus compañeros y con el entorno mediado por los acuerdos previamente consensuados. Los porcentajes dan evidencia que el curso en su mayoría (60%) está en la capacidad de atender, comprender y modificar las reglas como mecanismos para promover una buena convivencia grupal y el buen desarrollo de las situaciones del juego.

Profundizando el análisis de lo obtenido para la presente competencia, un 5% de la población se enmarca en un nivel básico de desempeño, todo esto a partir de la existencia de roces con otros compañeros del grupo y que influyen directamente en el desarrollo de las situaciones que plantea el juego. Se presentan conductas y comportamientos tales como falta de respeto, leves agresiones e incumplimiento de reglas, lo que se presenta como una oportunidad y un aspecto a mejorar en la ejecución de los núcleos experienciales a aplicar posteriormente.

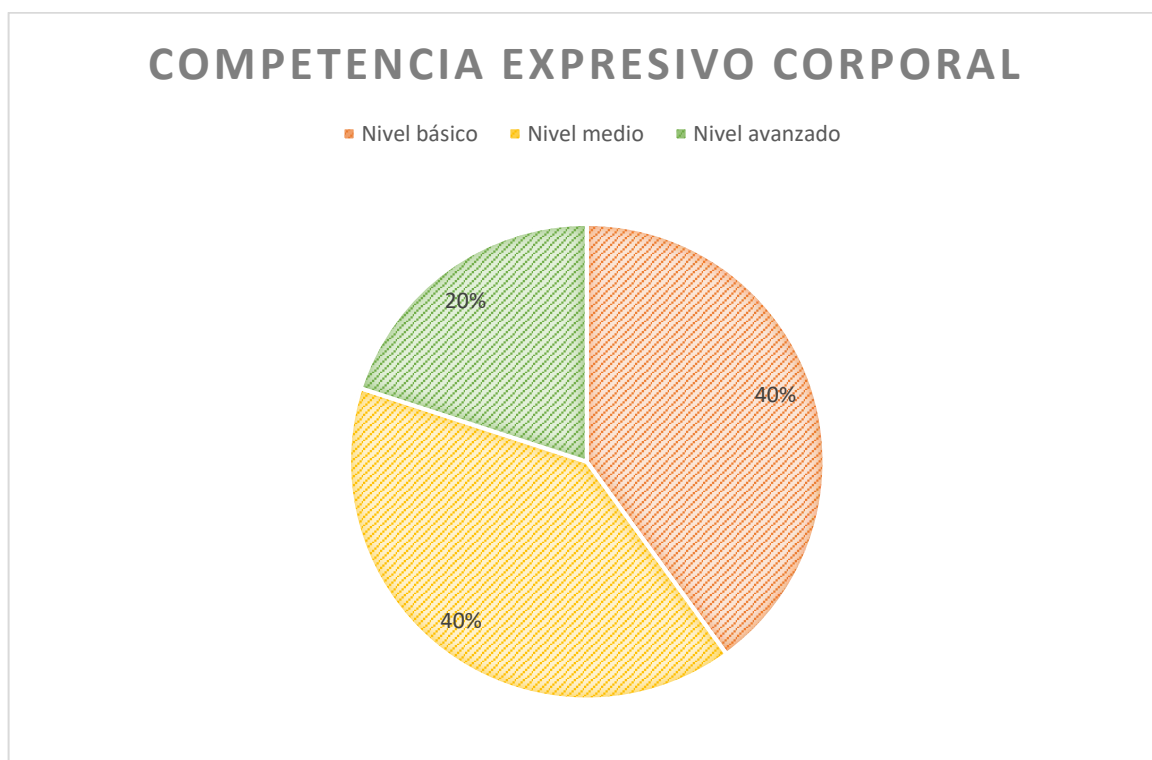


Ilustración 3 Resultados competencia expresivo corporal

Por último, las actividades direccionadas a inspeccionar los conocimientos previos de los estudiantes frente a la competencia expresivo corporal, tuvieron como intención evidenciar la capacidad de comunicación y de expresión (verbal y no verbal) de cada sujeto en una constante interacción con los demás, donde entra en juego comprender las posibilidades que otorga el cuerpo en dichos aspectos. Los porcentajes obtenidos y la ejecución de las actividades permite a los docentes en formación identificar la presencia de timidez en el grupo, puesto que hay una dificultad para expresar una situación propuesta frente a los demás. Esta identificación es clave, puesto que a partir de ahí surgirán propuestas de clases para que paulatinamente se disminuya esta timidez, así mismo mantener la buena expresión corporal del 20% de la población y aumentar el otro 40% que se mantiene en un nivel medio. Este hecho contribuye a mejorar las formas de expresarse y comunicarse dentro y fuera de los espacios de Educación Física, puesto que la intención de los procesos de aprendizaje es también trascender de los escenarios formales de la educación y promover una construcción personal en cada ámbito de la vida cotidiana.

Posteriormente al iniciar el núcleo experiencial llamado lúdico-motriz (Ver macro diseño) se realizó un bagaje mediante un quiz que intentaba hacer evidente la concepción que tenía el grupo 803 en el Colegio Gustavo Rojas Pinilla respecto a la clase de Educación Física. Dicho quiz tenía preguntas de orden cualitativo y de respuesta abierta, en donde el estudiante tenía la posibilidad de poner su percepción de cualquier tipo. A partir de las respuestas, se hizo evidente que la clase de Educación Física era pensada como tradicionalmente se concibe, solamente donde se desarrollan componentes motores y la ejecución de acciones deportivizadas constantemente. Una de esas respuestas expresadas por los estudiantes se evidenciará en la siguiente imagen:

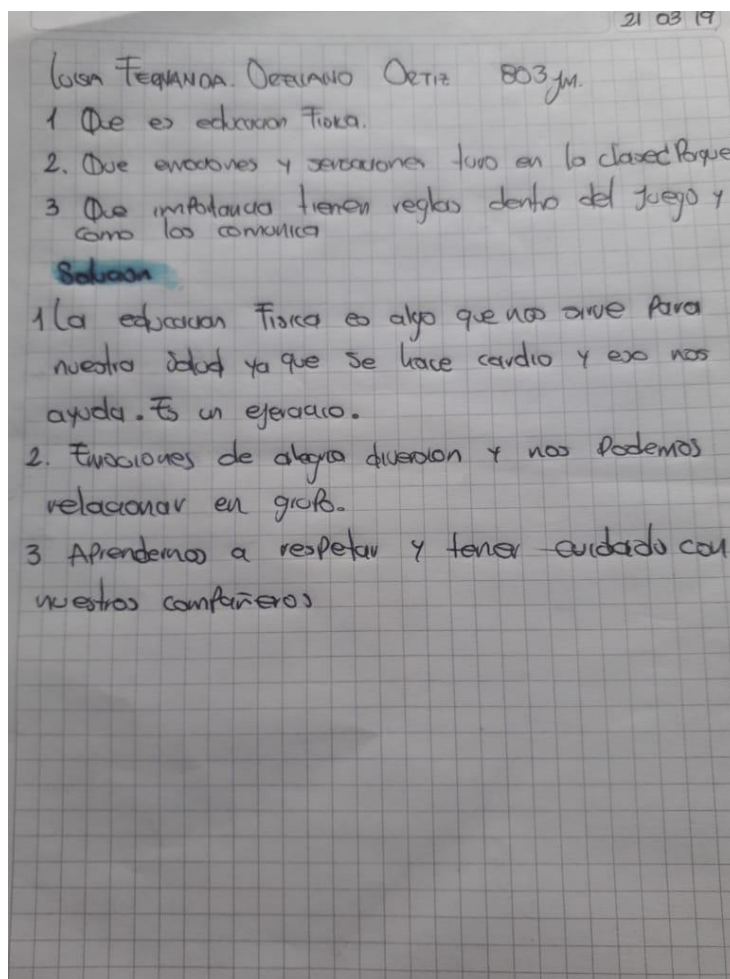


Ilustración 4 Quiz inicial. Fuente: Elaborado por Luisa Fernanda Orevalo

Con respecto al quiz, se hace evidente que la gran mayoría concibieron la Educación física de manera tradicional. Es allí desde donde el proyecto tuvo que empezar a generar procesos de acción y reflexión que permitieran el cambio de paradigma de los estudiantes. A continuación, se mostrará el gráfico que hace evidente los resultados de las respuestas de los estudiantes:

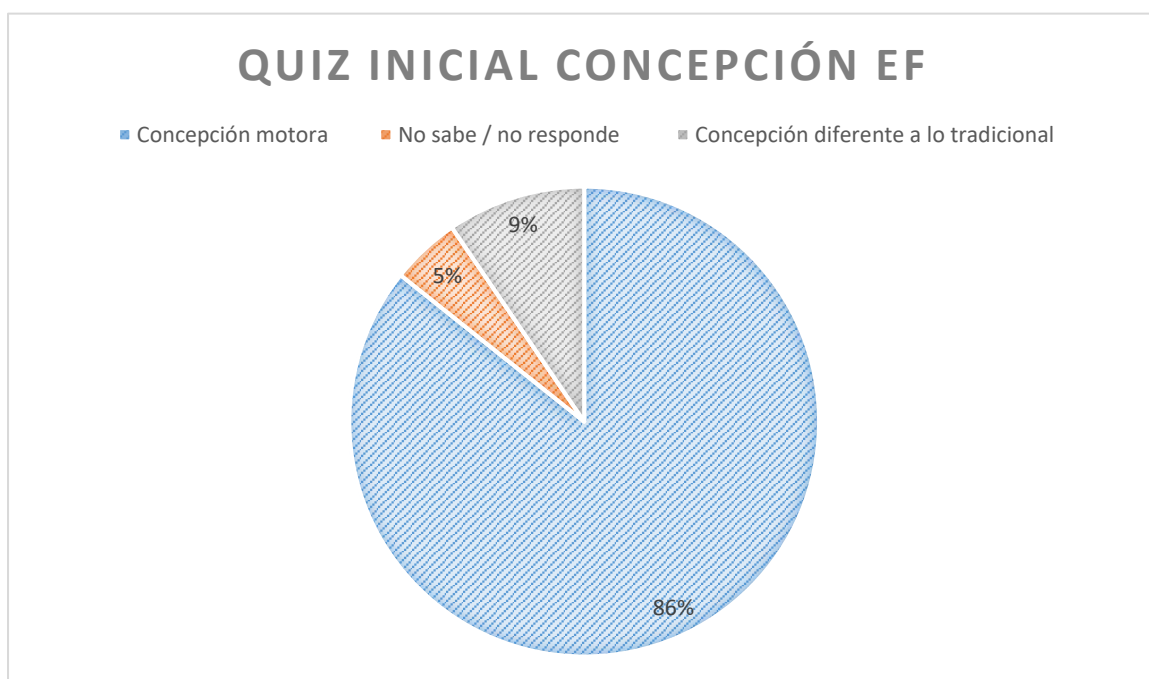


Ilustración 5 *Quiz inicial concepción EF*

Para desarrollar el propósito formativo del proyecto, se establecieron parámetros de evaluaciones procesuales que fueran dando cuenta del cumplimiento y de los resultados que se estaban dando. Para este, en el núcleo temático de subjetividad se realizó un taller que tenía como objetivo el reconocimiento propio y por otra parte el conocimiento que había adquirido en el desarrollo de las clases que habían tenido lugar hasta el momento.

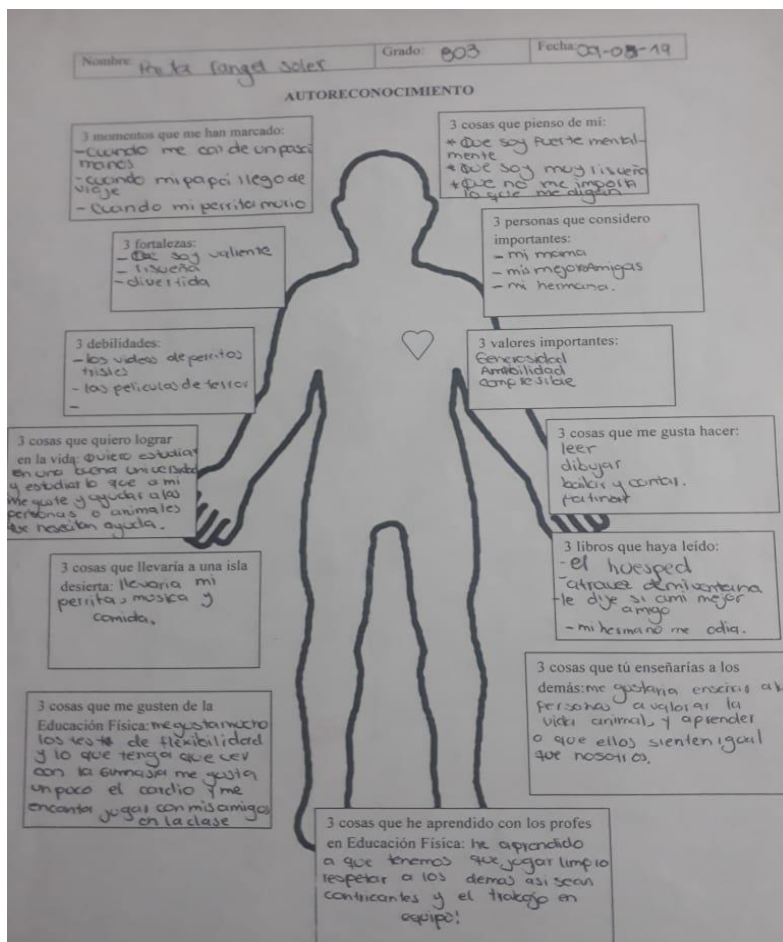


Ilustración 6 Taller de subjetividad

Además de propiciar elementos substanciales para el núcleo experiencial, teniendo como referentes la subjetividad y el autorreconocimiento de los elementos que forman al sujeto, se hizo evidente que los aprendizajes sobre la clase de Educación Física habían tenido un cambio drástico, debido a que 25 de los 33 estudiantes concibieron a la Educación Física más allá de lo funcional (aplicación de test y ejercicios enfocados en técnicas deportivas), dando relevancia a la participación por equipo (núcleo experiencial Lúdico-Motriz) a caracteres como la emocionalidad, la diversión, la resolución de problemas (Subjetividad), como consecuencia generando una concepción de cuerpo diferente, una idea que recrea su habitar en el mundo, un paso a la potencialización de la corporeidad.

De la misma manera se continuó el proceso intentando evaluar si la potencialización de la corporeidad seguía en un camino viable o no. Por lo tanto, al finalizar los núcleos experienciales, se plantea una actividad muy similar y que respondía a las dos anteriores, la cual consistía en realizar una gráfica haciendo referencia a las experiencias vividas a través del proceso de aprendizaje del currículo del proyecto, dicha actividad arrojó los siguientes resultados:

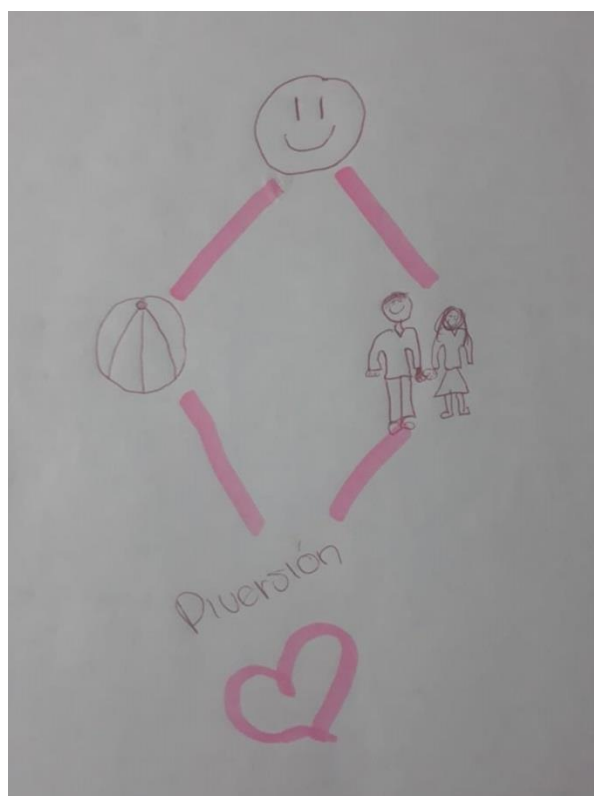


Ilustración 7 actividad sintética

De acuerdo con lo realizado por los estudiantes se hace evidente que los propósitos de los núcleos experienciales se cumplen a favor del propósito general del proyecto, evidenciado en la integración de las competencias motriz, axiológica y expresivo corporal y como estas se muestran en la gráfica de los educandos reflejando una concepción diferente de Educación Física y una manera distinta de habitar al mundo, es decir se potenció la corporeidad porque el estudiante logró adquirir los temas generadores del proyecto y apropiarlos, tanto el trabajo en equipo, el cumplimiento de reglas, la subjetividad evidenciada en el autorreconocimiento y la interacción con el entorno son evidentes en las ilustraciones de los estudiantes.

Sin embargo, no la totalidad de los estudiantes tuvieron respuestas cercanas al propósito del proyecto. Un porcentaje de estudiantes (Ver ilustración 8) seguía manteniéndose en su concepción de Educación Física y de la vivencia de la clase, resaltando el deporte, los test físicos y el ejercicio como único eje de aprendizaje de la disciplina, por lo tanto no se encuentra un cambio experiencial en la clase de Educación Física.



Ilustración 8 *Actividad sintética.*

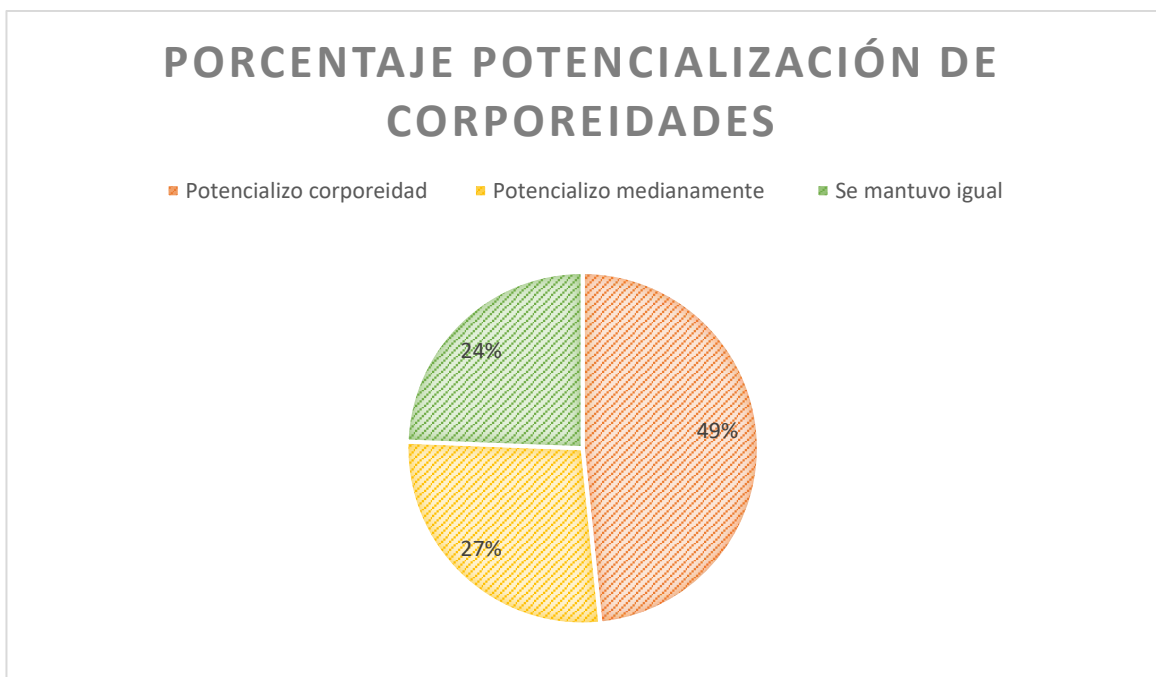


Ilustración 9 *Potencialización de corporeidades*

De acuerdo a la ilustración 9 es evidente que el 75% del grupo tuvo una manera diferente de experimentar y vivir la clase de Educación Física, evidenciado tanto en las actividades escritas, como en las sesiones prácticas que plantea el currículo propuesto, debido a que los núcleos experienciales lograron el propósito de integrar las competencias motriz, axiológica y expresiva corporal tanto para cambiar la concepción de Educación Física y como consecuencia potenciar la corporeidad en una forma diferente de vivir y habitar el mundo.

Por otra parte, una evaluación clave para la ejecución del proyecto, se evidencio en la evaluación realizada por parte de los estudiantes a nosotros como docentes, mostrando como ellos realizaban una rúbrica con respecto a sus críticas a la clase (Ver tabla 4) Según las 12 preguntas que menciona la tabla, los estudiantes tuvieron la posibilidad de darle un valor numérico a cada característica. De esta manera permitiéndonos a nosotros como profesores generar un proceso reflexivo sobre nuestro accionar docente y la ejecución del presente proyecto. A partir de lo anterior se dio un promedio numérico en los resultados de cada pregunta, evidenciado de esta manera:

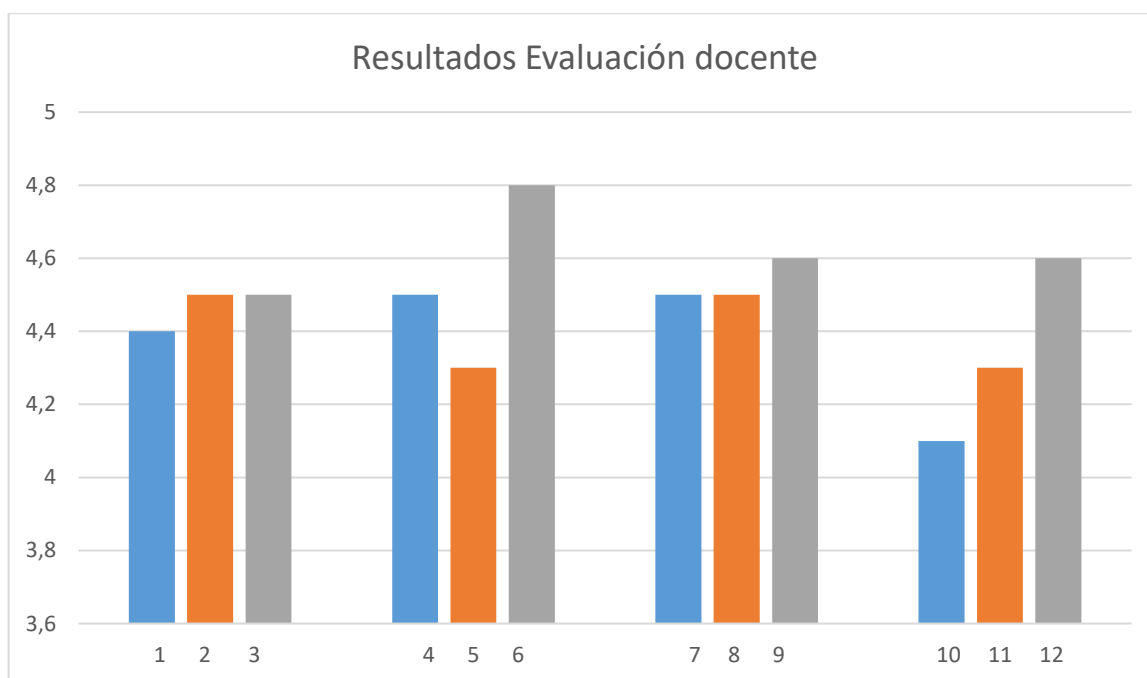


Ilustración 10 *Resultados evaluación docente*

De acuerdo con los resultados de la evaluación docente evidenciados en la ilustración 9, se hace evidente que los estudiantes se manifestaron de manera sobresaliente con respecto al accionar docente de las diferentes actividades y clases desarrolladas a partir de la ejecución del proyecto. Resaltando características como la motivación y procesos de reflexión en clase, el cambio de dinámicas en oposición a la Educación Física tradicional y en aspectos como el respeto, la puntualidad y el orden que se manejaba en las diferentes sesiones de clase. Permittiéndonos como profesores tener una perspectiva acerca de cómo realizamos las cosas en nuestra labor y como el proyecto se guía por el camino adecuado gracias a nuestro accionar en las clases.

Continuando con el proceso de evaluación, la docente a cargo de la clase de Educación Física y que acompañó a los docentes en formación durante el transcurso de las sesiones tuvo la oportunidad de evaluar dicho proceso, a continuación se hará evidente el formato y la calificación para cada ítem que otorgó la docente, es fundamental tener este tipo de evaluaciones pues nos permite hacer un análisis y mejorar en el que hacer pedagógico.

En el formato es posible evidenciar que los docentes en formación han tenido un adecuado desarrollo de las sesiones, cumpliendo con lo requerido por la institución y enalteciendo el nombre de la Universidad Pedagógica Nacional. Satisfaciendo las necesidades requeridas por la docente titular y de la ejecución del proyecto (Ver ilustración 10).

Formato evaluativo de los docentes en formación por parte del docente a cargo:

	1	2	3	4	5
¿Considera usted que los docentes en formación tienen dominio y conocimiento acerca del espacio de Educación Física?					X
¿Los docentes en formación asisten puntualmente a las sesiones de clase?					X
¿Los docentes en formación integran los contenidos propuestos por el colegio para el desarrollo de sus clases?					X
¿Demuestran un correcto y adecuado manejo de grupo durante el transcurso de las clases?					X
¿Utilizan de forma adecuada los recursos y espacios para el desarrollo de las clases?					X
¿Evidencia usted una adecuada comunicación entre los docentes en formación en pro del desarrollo de cada clase?					X
¿Promueven la participación y el respeto de todos los estudiantes durante las actividades?					X
¿Manifiestan la intención de la ejecución del proyecto antes y durante el desarrollo de las clases?					X
¿Facilitan estrategias y momentos para llevar a cabo procesos de evaluación?					X
¿Mantienen un dialogo respetuoso con el docente a cargo?					X
Aspectos por mejorar:					
<p>Observaciones y comentarios:</p> <p><i>Muestran interés, compromiso y dedicación en cada uno de los aspectos relacionados con su que hacer pedagógico</i></p>					
1	2	3	4	5	
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	De acuerdo	Bastante de acuerdo	Totalmente de acuerdo	
Nombre del docente a cargo: <i>Guiliana Velez Sandoval Vozin</i>					

Ilustración 11 Evaluación docente titular al proyecto

Categorías de análisis

Tabla 22

Tabla de categorías de análisis

CATEGORÍAS DEL PROYECTO	ANÁLISIS
EDUCACIÓN FÍSICA	<p>Para el proyecto, la Educación Física se configura como una posibilidad de vida misma, como un espacio, un lugar, un momento donde a partir del movimiento entran en juego el aprendizaje de diversos saberes y contenidos, el desarrollo y la potenciación de habilidades y capacidades, la comprensión de sensaciones y sentimientos, y la constante interacción con el otro y con todo aquello que conforma el mundo como senderos que llevan al sujeto a su propia construcción. En ese sentido, la Educación Física no se queda únicamente en lo técnico, en lo funcional, sino que trasciende a diversas esferas y ámbitos de lo que es la vida humana (lo social, lo emocional, lo cognitivo, entre otros). El camino recorrido hasta aquí por el proyecto y la experiencia generada a partir de la ejecución del mismo, han permitido hacer un contraste frente a la clase de Educación Física: la población atendida manifiesta que las actividades propuestas por los docentes en formación, no se basan solamente en “correr”, sino que contienen una intencionalidad en todo momento, como por ejemplo generar un trabajo en equipo y fomentar el respeto como eje primordial para el desarrollo de las clases. Así, es clave y fundamental generar un cambio en la percepción que se tiene para este espacio académico, y que dicho proceso de cuenta que no se encierra únicamente en la aplicación de test de condición física, sino que allí existen diversas posibilidades de contenidos y conocimientos que atiendan las necesidades siempre cambiantes de los estudiantes. La Educación Física entonces, debe ser aquel espacio que promueva una visión del hombre como una totalidad, como una unidad significante, un ser que es capaz de mejorar y potenciar sus capacidades y habilidades a través del movimiento.</p>
CORPOREIDAD	<p>La corporeidad puede definirse como eso que ven y recuerdan los demás de un sujeto, como aquellas manifestaciones, expresiones y acciones que tiene una persona en su diario vivir, como esa forma en que piensa, siente, interactúa y habita el mundo; es la expresión misma del vivir y es la comprensión del ser humano en su totalidad. Para el proyecto, la corporeidad se presentó como un eje de potenciación, factor relevante para gestar en los estudiantes aprendizajes que afectarían diversas capacidades y habilidades en su vida, e hizo presencia en las expresiones constantes de los sujetos en cuanto a sus sensaciones, sus pensamientos, sus acciones y sus maneras de entrar en contacto con el otro y con el entorno.</p>
COMPETENCIAS	<p>Las competencias que aparecen en el documento 15 del MEN, han sido la excusa constante para llevar a cabo el propósito del proyecto: potenciar la corporeidad de cada estudiante en el espacio de la Educación Física. Cada competencia, hace evidente cuáles son los aprendizajes que se deben promover en las actividades que se proponen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desde la motriz, un desarrollo de habilidades, capacidades y técnicas generadas desde el movimiento. • Desde lo axiológico, un entendimiento, comprensión y transformación de normas, reglas y acuerdos como medios para promover una sana relación e interacción con los otros. • Y desde lo expresivo corporal, un auto reconocimiento de las emociones, sensaciones, pensamientos y posibilidades de comunicación que devienen de cada situación de la vida cotidiana. <p>A partir de ello, el proyecto buscó integrar dichas competencias de forma constante en cada actividad plasmada en las sesiones de clase, puesto que esta constante relación permitirían que el estudiante desarrollara diversos aprendizajes de forma intencionada, y como consecuencia potenciar esas habilidades y esas capacidades que le son útiles para desempeñarse tanto en la vida académica como en la vida cotidiana. Es importante mencionar que no es una labor fácil, puesto que las actividades a desarrollar deben permitir la intencionalidad de cada una de estas competencias para promover mejores procesos de aprendizaje en la EF.</p>
POBLACIÓN	<p>La población que manejó el proyecto, fueron estudiantes de 8° los cuales además de</p>

	tener la capacidad de realizar las diferentes actividades, también tenían el carácter y la posición reflexiva para realizar análisis y retroalimentación de las clases en las cuales participaba. Esto favoreció el proceso de coevaluación en donde se hizo evidente el desarrollo de las 3 competencias y como estas potencializaban la corporeidad de cada uno de los estudiantes, además a través de las retroalimentaciones se lograría cambiar un poco el paradigma y el imaginario de la educación física tradicional, llevándola hacia la formación de sujetos de carácter total.
PROYECCIÓN DEL PCP	La ejecución piloto hizo evidente que el currículo propuesto en el actual PCP tendría la posibilidad de expandirse y modificar los currículos de algunas instituciones, debido a que permite la flexibilidad y la integración de lo planteado por los colegios, al propósito propio del proyecto. Estableciendo relaciones de manera directa y con la intención de formar a los estudiantes en su totalidad, desde sus aspectos biológicos, sociales y subjetivos, atendiendo a las necesidades tanto de la población, como de las instituciones que permitan la ejecución del proyecto.

Conclusiones

A través del propósito formativo del proyecto, es posible evidenciar una relación constante entre la competencia motriz, axiológica y expresivo corporal, y como estas se ven reflejadas en la clase de Educación Física para potenciar la corporeidad para formar un ser total, mediado por actividades intencionadas por el profesor desde una mirada compleja una reflexión constante de los alcances educativos de intencionalizar las tres competencias propuestas de forma simultánea y armónica.

Se intencionalizó la clase de Educación Física hacia la integración de las competencias propuestas por el MEN, dejando a un lado el imaginario de esta disciplina con respecto a fortalecer únicamente el desarrollo motor de los estudiantes.

La potencialización de corporeidades se hace evidente en el momento de retroalimentación clase a clase, debido a que los estudiantes se manifestaban sobre sus experiencias con las actividades y como estas hacia cambiar su paradigma tanto de la Educación Física como de la forma en la que habitan el mundo.

El Tiempo de la ejecución piloto Confronta elementos de orden teórico con su aplicación práctica, pero se considera que se necesita una mayor cantidad de sesiones para la ejecución y el cumplimiento pleno del propósito formativo dentro de cualquier contexto.

Se determina que la Experiencia corporal es eje fundamental de la Educación Física y tiene una constante interrelación con el propósito formativo del proyecto, debido a que permite el desarrollo de un ser total, puesto que se educa desde la dimensión biológica (competencia motriz), social (Competencia axiológica) y subjetiva (Competencia expresivo corporal) integrándolas para el desarrollo de las clases.

Para los docentes ejecutores del proyecto, además de la adquisición de experiencia clase a clase, les deja el conocimiento y el saber de crear y ejecutar un currículo, donde se pretende educar al estudiante para su desarrollo total, sin dejar a un lado ninguna de sus capacidades (motoras, cognitivas, emocionales y sociales).

El PCP actual se puede proyectar hacia la ejecución y la transformación de currículos escolares donde aún se pretende enfocar en el desarrollo motor de los estudiantes. De esta manera se logrará un

cambio de paradigma no solo en los educandos, sino en docentes e instituciones que conservan el imaginario tradicional de la Educación Física.

Durante el desarrollo de las clases, las capacidades propuestas en el ideal de hombre y la corporeidad se potencializaron por ser características innatas del sujeto, evidenciando una relación directa entre el componente humanístico y el propósito del proyecto.

La metodología usada en el proyecto (enseñanza basada en la tarea, autoevaluación y descubrimiento guiado) facilitaron el análisis del propósito del proyecto, debido al desarrollo evaluativo que evidencio la potencialización de la corporeidad.

Referencias

- Arias, H. (2000) *El juego, una mirada hacia la conciencia de sí en búsqueda de la autodeterminación* (Tesis de Pregrado). Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá
- Ausubel, D. (1980). *Psicología Educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.
- Benjumea, M. (2010). *La motricidad como dimensión humana - un abordaje transdisciplinar*. España-Colombia: Colección Léeme.
- Camacho, H. (2004). *Pedagogía y didáctica de la educación física*. Armenia, Colombia: Kinesis.
- Duch, L, y Melich, C. (2005). *Escenarios de la corporeidad*. Madrid, España: Trotta.
- González, A y González H (2010). *Educación física desde la corporeidad y la motricidad. Hacia la Promoción de la Salud*, Volumen 15, No.2, julio - diciembre 2010, págs. 173 - 187 Universidad de Caldas. Colombia. Recuperado desde: <http://www.scielo.org.co/pdf/hpsal/v15n2/v15n2a11.pdf>
- Gough, I. (2007). El enfoque de las capacidades de M. Nussbaum: un análisis comparado con nuestra teoría de las necesidades humanas. *Papeles de Relaciones Ecosociales y Cambio Global*, (100), CIP-Ecosocial/Icaria
- Ministerio de Educación Nacional. (1994). Ley 115 febrero 1994. Recuperado de https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (1995). Ley 181 Enero 1995. Recuperado de https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85919_archivo_pdf.pdf
- Ministerio de Educación Nacional – MEN. (2010). *Orientaciones pedagógicas para la educación física, recreación y deporte*. Bogotá: República de Colombia.
- Ministerio de Educación Nacional. (2010). *Documento 15*. Recuperado de https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_EduFisica_Rec_Deporte.pdf
- Molano, M (2012) *Fundamentos estructurales de la experiencia corporal*. Revista lúdico pedagógica Vol 2, No 17. Universidad pedagógica Nacional. Bogotá.

- Nussbaum, M. (2002). *Las mujeres y el desarrollo humano*. Barcelona, España, Herder.
- Nussbaum, M. (2012). *Crear capacidades: Propuesta para el desarrollo humano*. Madrid: Paidós Ibérica.
- Ortiz, A. (2013). *Modelos pedagógicos y teorías del aprendizaje*. Magdalena, Colombia: Universidad del Magdalena.
- Palermo, L. (2004). *La teoría del aprendizaje significativo*. Pamplona, España: Centro de Educación A Distancia.
- Patiño, M. (2006). *Modelo socio-cognitivo: Teoría educativa y diseño curricular*. Caracas, Venezuela: Educación Médica y Comunidad.
- Pava, P (2015) *Motivación participativa en la clase de educación física: elemento fundamental para el mejoramiento del proceso de enseñanza – aprendizaje* (Proyecto de pregrado). Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá.
- Pimienta, J. (2012). *Las competencias en la docencia universitaria*. México: Pearson.
- Rey, A., & Trigo, E. (2000). *Motricidad... ¿Quién eres?* Madrid, España: Apuntes.
- Rojas, N., y Guzmán, W (2016). *Autoconocimiento desde la motricidad para la formación de un proyecto de vida*. (Proyecto de pregrado) Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá.

Apéndices
Apéndice A. Fotografías y actividades



Ilustración 12 *Actividad de clase*



Ilustración 13 *Actividad de clase*

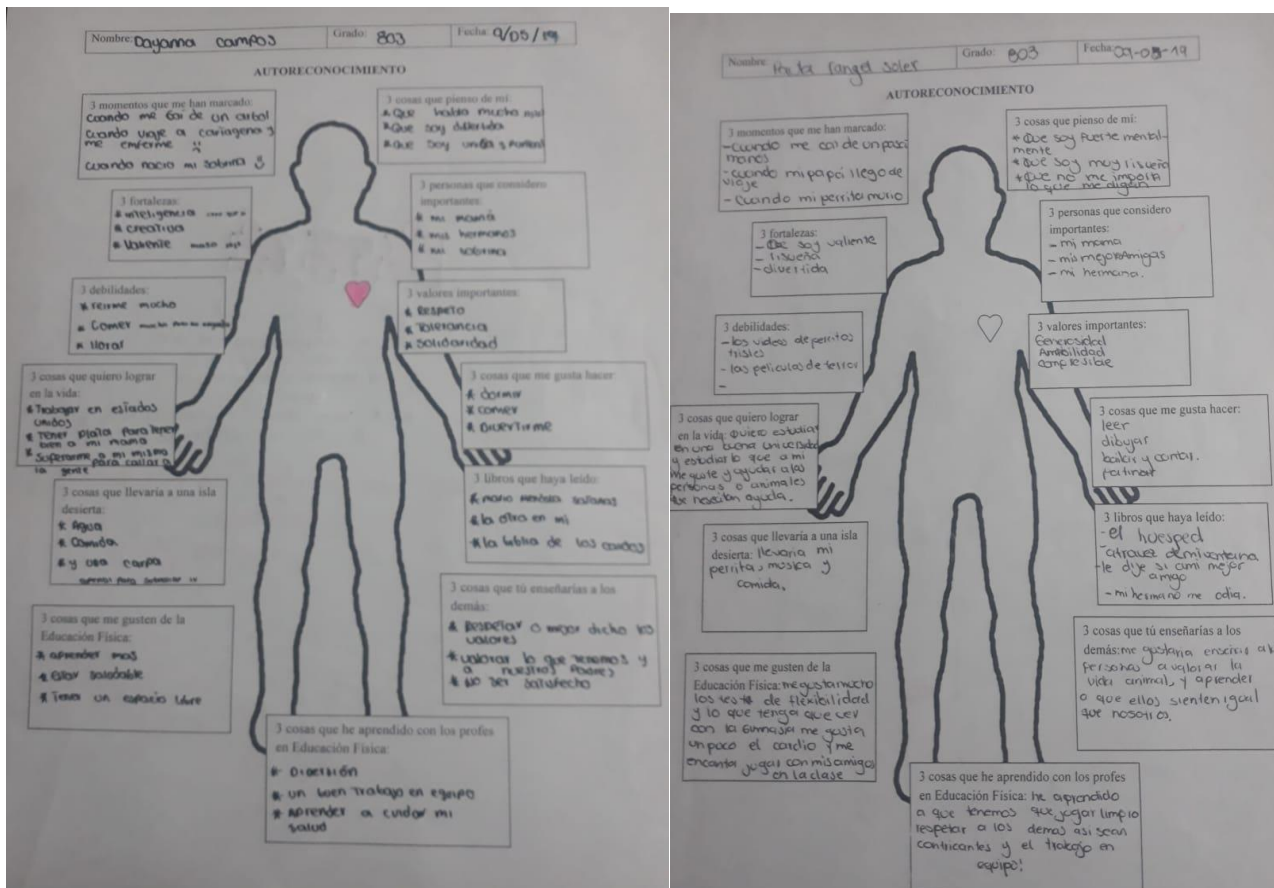


Ilustración 14 Taller subjetividad



Ilustración 15 Taller de dibujo

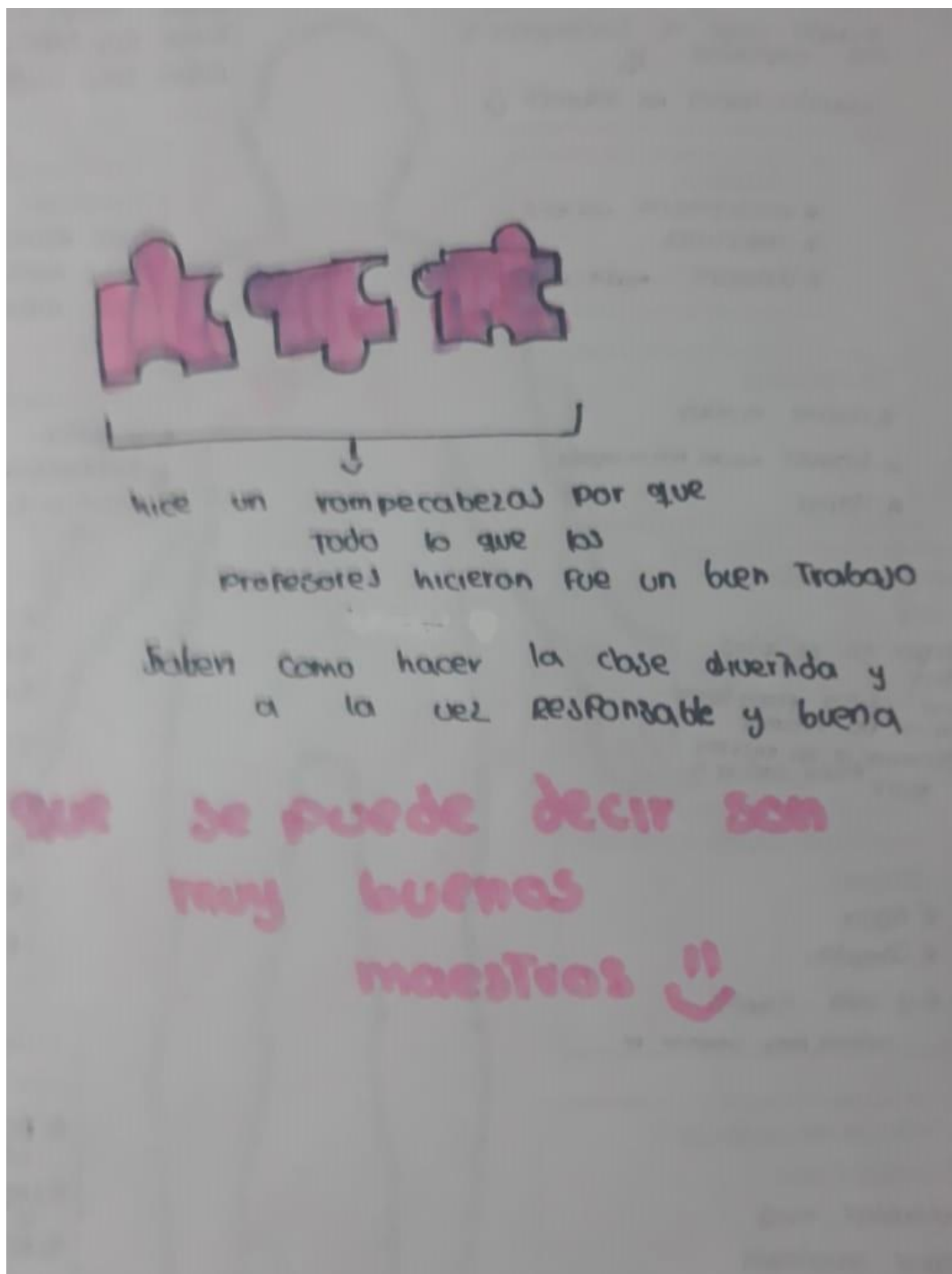


Ilustración 16 Taller de dibujo