

INCIDENCIA DEL JUEGO PEDAGÓGICO EN LA CONSTRUCCIÓN DEL ESQUEMA
CORPORAL.

JAVIER ENRIQUE BARRERA RONDEROS

2011220091

CRISTIAN RICARDO BECERRA BALLEEN

2011120007

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA

PROYECTO CURRICULAR LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA

Bogotá, D.C.

Junio 2016

INCIDENCIA DEL JUEGO PEDAGÓGICO EN LA CONSTRUCCIÓN DEL ESQUEMA
CORPORAL.

Proyecto Curricular Particular para optar al título de
Licenciado en Educación Física

Javier Enrique Barrera

Cristian Ricardo Becerra

Tutor: Edgar Mauricio Robayo

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA

PROYECTO CURRICULAR LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA

Bogotá, D.C.

Junio 2016

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a nuestros familias, que con su apoyo permanente permitieron que nos mantuviéramos firmes en este proceso que ha sido bastante difícil y complicado, pero que con el mayor de los esfuerzos se ha logrado superar poco a poco, permitiéndonos hacer uso de cada experiencia vivida para transformarla en aprendizaje y de esta manera construir el tipo de personas que queremos ser.

AGRADECIMIENTOS

Se dan los agradecimientos formales a todas aquellas personas que hicieron parte de nuestro proceso académico, especialmente a nuestro tutor Mauricio Robayo que con su acompañamiento direcciono el proyecto por el camino deseado, a todos nuestros compañeros estudiantes que son pieza fundamental en la construcción del tipo de personas que somos hoy en día ya que con cada momento vivido posibilitaron un crecimiento personal, finalmente se agradece de una manera muy atenta a los estudiantes y profesores del colegio el porvenir sede B quienes fueron testigos de los resultados que arrojó el presente proyecto.

1. Información general	
Tipo de documento	Trabajo de Grado
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
Título del documento	Incidencia del juego pedagógico en la construcción del esquema corporal
Autor(es)	Barrera Ronderos, Javier Enrique; Becerra Ballen, Cristian Ricardo
Director	Lic. Robayo Espitia, Edgar Mauricio
Publicación	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2016. 97p
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional UPN
Palabras Claves	JUEGO PEDAGÓGICO; ESQUEMA CORPORAL; PSICOMOTRICIDAD

2. Descripción
<p>El trabajo de grado que se propone generará un impacto a nivel social, cambiando las estructuras de pensamiento referentes a la clase de educación física, esto a través de juegos pedagógicos usados como herramientas para generar una concientización de movimiento permitiendo que los sujetos logren una construcción del esquema corporal, donde es el estudiante el protagonista del proceso de enseñanza aprendizaje, esto a partir de una interacción recíproca con el docente y con sus compañeros, dicha interacción para construir y/o modificar el proceso.</p>

3. Fuentes
<p>Bañeres, D. Bishop, A. Cardona, M. Comas, I. Coma, O. Escuela Infantil platero y yo. Garaigordobil, M. Hernandez, T. Lobo, E. Marrón, M. Ortí, J. Pubill, B. Velasco, A. Soler, M. y Vida, T. (2008). <i>El juego como estrategia didáctica</i>. Barcelona: Grao.</p>

Gallo L. revista virtual estudios pedagógicos. *El cuerpo en la educación da qué pensar: perspectivas hacia una educación corporal*. Valdivia, Chile Recuperado de http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052009000200013&script=sci_arttext.

Iafrancesco, G. (s.f) *la evaluación integral de los aprendizaje desde la perspectiva de la escuela transformadora, contexto, concepto, enfoque, principios y herramientas*. PDF, recuperado de http://www.colombiaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-174388_archivo.pdf.

Lapierre, A. y Aucouturier, B. (1977). *La educación vivenciada*. Barcelona, España.

Maganto, C. y Cruz, S. (2000). *Desarrollo físico y psicomotor en la etapa infantil*. Tolosa. España.

Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. España: Ediciones Aljibe.

Pastor, L. (2002). *El concepto de educación vivenciada y las posibilidades interdisciplinarias de las actividades físicas*. Revista virtual, pulso revista de educación. Recuperado de [file:///C:/Users/WIN%208.2/Downloads/Dialnet-EIConceptoDeEducacionVivenciadaYLasPosibilidadesIn-244115%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/WIN%208.2/Downloads/Dialnet-EIConceptoDeEducacionVivenciadaYLasPosibilidadesIn-244115%20(1).pdf).

Rodríguez, D. (s.f). *Motricidad, la lateralidad*. Montevideo, Uruguay. Recuperado de <http://www.plazadedeportes.com/hnnoticia.cgi?643,3,0,0,,0>.

Silva, R. y Campos, O. (2003). *Psicopedagogía, método María Montessori*. Instituto profesional Luis Galdames. Santiago.

Villada, P. y Vizueta, M. (s.f) *Los fundamentos teórico - didácticos de la educación física*. Leganés (Madrid). Solana e hijos, A.G.S.A.

4. Contenidos

Para el desarrollo del presente proyecto curricular particular se propone a partir de juegos pedagógicos trabajar sobre un pilar importante de la psicomotricidad el cual es el esquema corporal plateado como una representación mental de nuestro cuerpo en relación del contexto en el que nos encontramos, permite ajustar cada movimiento de nuestro cuerpo a la acción motriz deseada cumpliendo unos propósitos determinados, se construye a partir de las experiencias que se obtienen, generando un desarrollo progresivo en donde el sujeto se va tornado más maduro, se trabaja este desde la propuesta planteada por Picq y Vayer donde exponen que el esquema corporal es una composición entre lateralidad, entendida esta como la preferencia de una de las partes simétricas del cuerpo centrado la mayor parte de movimientos por el lado el cual tenga mayor dominio, ubicación temporo-espacial la cual es referida como la relación entre el cuerpo y los demás objetos, como ubicar mi cuerpo dentro del espacio buscando comodidad y generando estructuras mentales de tiempo por medio de sonidos, imágenes o hechos creando conciencia de los movimientos en escala de tiempo real como segundos, minutos, y la independencia motriz la cual consiste en el dominio de cada segmento corporal para la ejecución motriz de una determinada tarea, siendo estos los núcleos temáticos a desarrollar a partir de los juegos pedagógicos.

5. Metodología

Desde el presente proyecto y desde las sesiones realizadas se entendió que para obtener en el sujeto un desarrollo personal se debe iniciar desde un desarrollo colectivo, es por eso que se plantean juegos pedagógicos, los cuales tienen como características el trabajo en equipo, la competencia y la plena satisfacción por parte de los sujetos involucrados, el estudiante estará inmerso dentro de un mundo ficticio donde expondrá a tope sus sentimientos es desde aquí que se trabajara teniendo como metodología una propuesta de adquisición de conocimientos a partir de las experiencias obtenidas y

llevando estas a una reflexión y relacionándolas con la vida cotidiana esto para que ellos puedan aplicar lo aprendido en su diario vivir.

6. Conclusiones

Hecho todo este análisis donde se tienen en cuenta las reflexiones ejecutadas por los estudiantes y las observaciones por medio de los docentes además de todo el proceso de evaluación se deja como conclusión definitiva, que el desarrollo del esquema corporal influenciado por el juego pedagógico si es posible, en el proyecto no se tuvo las clase necesarias para poder arrojar una estadística que dejara ver un resultado, se concuerda que por el breve proceso de tiempo que se tuvo no se logró evidenciar de manera cuantificable si hubo un desarrollo del esquema corporal.

Pero se logra evidenciar que si se obtuvo una aceptabilidad del tema y que los sujetos lograron comprender y aprehender esos componentes trabajados durante la clase, esto se ve reflejado en cada una de las reflexiones dadas por los estudiantes; en los últimos encuentros los sujetos tenían un lenguaje técnico al momento de referirse a lo trabajado en clase, reconocían dentro de las actividades que era lo que se estaba trabajando y hacían uso de su memoria para ejecutar sus movimientos dentro del juego.

Realizando una comparación entre lo que fue la primera clase utilizada como diagnostica y lo que fue sucediendo durante todo el transcurso del proyecto se reconoce que el juego pedagógico si tuvo incidencia en el proceso que desarrollaron los estudiantes y esto se logra evidenciar en todas las reflexiones que los estudiantes ejecutaron donde plasmaban por medio de la escritura lo aprendido durante la práctica, al finalizar el proceso tenido, ellos ya eran capaces de reconocer los aspectos fundamentales del esquema corporal, tenían conciencia de que era y para qué sirven , y de esta manera es que presenta como resultado del proceso que el juego si incide en los procesos de enseñanza aprendizaje, y en el caso específico del proyecto si incide en la construcción

del esquema corporal.

Elaborado por:	Javier E. Barrera Ronderos ; Cristian R. Becerra Ballen
Revisado por:	Edgar M. Robayo Espitia

Fecha de elaboración del Resumen:	27	05	2016
--	----	----	------

TABLAS DE CONTENIDO

Tabla 1.	
<i>Caracterización de la institución</i>	42
Tabla 2.	
<i>Infraestructura</i>	44
Tabla 3.	
<i>Personal directivo y personal de aseo</i>	46
Tabla 4.	
<i>Ficha diagnóstica</i>	54
Tabla 5.	
<i>Macro currículo</i>	55
Tabla 6.	
<i>Micro currículo</i>	58
Tabla 7.	
<i>Retroalimentación de la clase (estudiantes)</i>	60
Tabla 8.	
<i>Retroalimentación de la clase (docentes)</i>	62
Tabla 9.	
<i>Retroalimentación general</i>	63
Tabla 10.	
<i>Retroalimentación final</i>	66

CONTENIDO

TABLAS DE CONTENIDO	9
PRIMER CAPÍTULO	14
1 CONTEXTUALIZACIÓN	14
1.1 Descripción de la realidad.....	14
1.2 Análisis de la realidad.....	17
1.3 Propuesta desde la educación física.....	18
1.4 Sustento teórico.....	19
1.4.1 Cuerpo	20
1.4.2 Corporeidad	22
1.4.3 Psicomotricidad	24
1.4.4 Juego.....	25
1.4.5 Juego pedagógico	28
1.5 Marco legal	29
1.6 Conclusiones de primer capítulo.....	32
2 SEGUNDO CAPÍTULO	33
PERSPECTIVA EDUCATIVA	33

2.1	Definición de conceptos.....	33
2.2	Teorías de desarrollo humano.....	34
2.3	Tipo de hombre.....	36
2.4	Tendencia de la educación física.....	37
2.4.1	Educación vivenciada.....	37
2.4.2	Esquema corporal.....	39
2.5	Currículo.....	41
2.6	Modelo pedagógico.....	42
2.6.1	Enfoque pedagógico.....	43
2.7	Modelo didáctico.....	44
2.8	Evaluación.....	44
2.8.1	Modelo evaluativo.....	45
2.9	Conclusiones segundo capítulo.....	47
3	TERCER CAPÍTULO.....	48
	DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN.....	48
3.1	Fichas de observación de la institución.....	48
3.1.1	Infraestructura.....	51
3.2	Caracterización de la institución.....	53
3.3	Ficha diagnóstica.....	59
3.4	Macro diseño.....	59
3.5	Micro diseño.....	64
3.6	Evaluación.....	67
3.6.1	Reflexión de los estudiantes.....	67

3.6.2	Reflexión de la clase.....	69
3.6.3	Reflexión general.....	70
3.6.4	Reflexión final	72
3.7	Conclusiones del tercer capítulo	74
4	CUARTO CAPÍTULO.....	75
	ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA	75
4.1	Impacto de la educación física.....	75
4.2	Relación teoría práctica	76
4.3	Experiencia de la aplicación	77
4.4	Insumos	79
4.5	Desarrollo del tipo hombre	88
4.5.1	Grado quinto.....	88
4.5.2	Grado sexto.....	89
4.6	Resultados	90
4.7	Reflexiones por parte de los docentes.....	90
4.7.1	Reflexión por parte del docente Cristian Becerra.....	91
4.7.2	Reflexión por parte del docente Javier Barrera	91
4.8	Reflexión final	92
5	Bibliografía.....	94

Introducción

Dentro del presente proyecto se evidenciará el constructo generado por varios semestres universitarios en donde se crea y se ejecuta un proyecto innovador, que tiene como pretensiones generar un impacto en la sociedad cambiando las estructuras de pensamiento que se tienen frente a la clase de educación física.

El lector podrá encontrar en las siguientes páginas un contenido altamente entretenido donde se abordará una problemática social como la es el uso excesivo de los medios electrónicos y el impacto que esta genera en el desarrollo de las personas, siendo el juego la propuesta tenida para hacer frente a esta problemática.

Además se encontrarán con un trabajo desarrollado minuciosamente donde se abarcan conceptos como el juego pedagógico, psicomotricidad y componentes pedagógicos que permitieron dar viabilidad a la propuesta presentada en el cual el lector encontrará una construcción teórica acerca de cómo el juego pedagógico usado como una herramienta didáctica tiene incidencia en la construcción del esquema corporal.

PRIMER CAPÍTULO

1 CONTEXTUALIZACIÓN

En un proceso realizado durante una carrera universitaria, se tiene la intención de realizar un Proyecto Curricular Particular (PCP), teniendo como finalidad la puesta en acción de los contenidos disciplinarios, humanísticos y pedagógicos en pro de un desarrollo tanto individual como social.

1.1 Descripción de la realidad.

Dentro de una comunidad académica donde una de las principales características que tienen los educadores físicos es la capacidad de interpretar contextos para identificar problemas, no solo en el ámbito educativo, sino donde se ejecuta la práctica educativa, bien sea en una institución escolar, una escuela deportiva o un espacio cultural, en las que se ejecutan diversas situaciones como las relaciones interpersonales entre los sujetos, las relaciones de poder, además se evidencian las habilidades motrices que posee cada individuo y teniendo en cuenta también las instalaciones con las que cuentan estos escenarios; se tiene la capacidad para hacer una contextualización a nivel social, que salga del ámbito educativo, como lo son las condiciones de vida que pueden llegar a tener los sujetos con los que se tendrá la intervención educativa, los peligros con que conviven en su diario vivir, como lo son las drogas y acciones que atenten contra la integridad propia del sujeto.

Siguiendo esta línea, se puede identificar que en un sistema capitalista en pro de un consumismo e inmersos en una globalización que busca homogeneizar a los individuos, hay factores que priman por encima de otros, cambiando por completo el estilo de vida de las personas, entre estos factores se encuentra el gran avance de la tecnología que atrae con esto nuevos aparatos tecnológicos como celulares, tabletas, computadores, juegos de videos, entre otros.

Los fabricantes, entre sus intereses por transformar la experiencia virtual y convertir esta en lo más parecido a la realidad, logran que sus consumidores puedan experimentar múltiples sensaciones que resultan ser placenteras al entrar en contacto con dicha tecnología, y con esto se puede llegar a instaurar un estilo de vida que gire alrededor de los aparatos tecnológicos siendo los niños y jóvenes los más vulnerables.

Al hacer referencia a los aparatos tecnológicos que se mencionaron, no se quiere satanizar o hacer ver el avance que se ha tenido en esta área como negativo, sino reflexionar sobre el impacto que está generando un uso excesivo dando como resultado la pérdida de algunos procesos del ser humano tomando como ejemplo el desarrollo de las capacidades motrices de las personas; es desde la importancia que se le da a este caso presentado que se quiere tomar esta problemática y valorarla como una posibilidad y a la vez una oportunidad, para trabajar y demostrar como desde la educación física se puede hacer frente a problemáticas sociales.

Al analizar esta realidad en cuanto al uso que se le está dando a los aparatos electrónicos, se evidencia como estos sí tiene gran influencia en el desarrollo del ser humano afectándolo en las múltiples dimensiones que lo conforman como la social, cognitiva, ética, afectiva, socio política, corporal, entre otras; se presentan ejemplos claros que muestran cómo se desarrollan ciertas dimensiones como la social, por medio de las diferentes redes sociales que facilitan la comunicación entre las personas, otro ejemplo se ve en cómo a través de los juegos de video se potencia la dimensión cognitiva por la toma de decisiones a la vez que se desarrollan las habilidades motrices finas por la coordinación viso-manual que estos juegos de video implican, pero ¿hasta qué punto el uso de estos medios electrónicos potencia las diferentes dimensiones del ser humano? o ¿hasta qué punto el uso excesivo de estos medios atrofia las dimensiones del ser humano?.

Se toma como referente una encuesta realizada por el Ministerio de Tecnología de la Información y las Comunicaciones (TIC) e Ipsos Napoleón Franco sobre el consumo digital, donde se evidencia el uso que le están dando los colombianos a las TIC. El estudio reveló que el 80% de los encuestados usa Internet y que el mayor incremento del uso de la red se dio en los estratos 1 y 2, con un crecimiento del 17% en comparación al uso que le daban en 2010.

También se observa que el 54% de los colombianos que usan Internet, lo hacen todos los días y pasan en promedio 2,6 horas navegando, se utiliza esta encuesta sobre el acceso a Internet, ya que entre las posibilidades que se generan por la utilización de las tecnologías, la Internet es uno de los más significativos, entre estos usos se puede evidenciar en dicha encuesta que el 30% de los encuestados ve cine desde un computador, el 15% ve películas en línea y el 12% las descarga, y el 40% escucha radio a través de su celular. La encuesta de Consumo Digital fue realizada por Ipsos Napoleón Franco con una muestra de 1.005 personas en ciudades cuya población es menor a 200 mil habitantes, en edades entre 15 y 55 años, y en un periodo comprendido entre el 16 y el 31 de octubre de 2012.

Por otro lado, se realizaron encuestas a jóvenes de secundaria acerca de sus actividades cotidianas y conocer si estos aún tenían esas prácticas corporales que años atrás se tenían, como las de compartir en familia o salir a jugar con sus amigos al parque entre otras, o por otro lado permanecen en sus casas usando videojuegos u otros aparatos tecnológicos; se llegó a la conclusión por medio de las respuestas recibidas que hoy en día los jóvenes encuentran de más agrado permanecer en sus casas con sus distractores tecnológicos dejando de lado ciertas vivencias corporales que se dan solo en espacios determinados como los parques disfrutando de la compañía de sus amigos y jugando.

Al tener en cuenta lo anterior, y al querer buscar un poco más de información sobre este uso de las TIC, se encuentran blogs en la web donde es clara la preocupación por el uso excesivo de la tecnología y cómo está generando dependencia en los jóvenes, con esto formando problemas sociales dando como ejemplo la poca comunicación verbal y directa entre las personas.

Con el presente análisis lo que se pretende es hallar el origen de una crisis que genera impacto en diferentes aspectos de la vida, se utilizó el abuso en el uso de los aparatos tecnológicos como pretexto para poder localizar un problema que para el desarrollo de este trabajo inquieta de una manera más profunda y es que a raíz de este uso excesivo que los jóvenes dan a las tic, se transforman las costumbres y se generan cambios en las prácticas corporales tomando como referencia las vivencias que se tenían de los años noventa para atrás, donde el tiempo libre se empleaba básicamente en jugar, estas prácticas son las que ahora se conocen en su gran mayoría como juegos tradicionales. se puede decir que la

infancia vivida por muchas personas antes de que los aparatos electrónicos acapararan la atención pudo ser más corporal, refiriéndonos a lo corporal como ese estado de obtener conocimientos a través del cuerpo, a su vez más llena de amistades y donde se ejecutaban procesos que ayudaban al desarrollo de las dimensiones del ser humano, como ejemplo la dimensión social al interactuar con tantas personas, marcando pautas de convivencia, de valores como el respeto, la solidaridad entre otras, paralelamente se desarrollaban destrezas motoras como las básicas de velocidad y resistencia, todo esto por medio de juegos que inconscientemente iban potenciando las habilidades de las personas.

1.2 Análisis de la realidad

En el proceso académico que se está llevando, se analiza y se entiende al ser humano; una de los principales teorías que se desarrolló fue el cuerpo y cómo este se instaura en un contexto determinado, como por medio del movimiento que es la acción la cual ejecuta ese cuerpo se puede evidenciar múltiples características de ese sujeto, como la cultura de la que proviene, sus gustos deportivos, su manera de expresarse, y la manera en cómo se relaciona con otros sujetos entre otras, y es a partir de esto, que el sujeto le da identidad a su cuerpo a través de las ya mencionadas características.

El sujeto se considera como una integralidad entre mente y cuerpo, en base a esto se realizaron múltiples experiencias de observación e interacción en comunidades académicas predeterminadas en las que se encuentran colegios subsidiados por el estado, colegios donde la ideología va encaminada a la religiosidad, escuelas de formación deportivas que van encaminadas a distintos deportes, como el fútbol, tenis, natación y ultimate, entre otros; se logró concluir que los sujetos por medio del movimiento expresan toda su capacidad corpórea; según Zubiri, quien en su libro *Sobre el hombre* (1986) expresó que “la corporeidad es la vivencia del hacer, sentir, pensar y querer”, entendiendo de esta manera que al momento en el que cuerpo se mueve se está abierto a múltiples experiencias que pueden marcar gran significado para cada persona.

Para lograr evidenciar en qué momento o situación los sujetos lograban desarrollar su máxima expresividad en el movimiento, se utilizó el juego como medio, ya que es en este momento donde los sujetos experimentan la generación natural de placer y diversión, sus movimientos son de manera libre y son resultado de la emotividad del momento, además se

logra evidenciar momentos placenteros donde se refleja en su expresión corporal felicidad, y es allí donde se pudo evidenciar una inconsistencia a nivel motor.

En un determinado contexto se pueden realizar los mismos procesos de desarrollo motor, pero no todos los sujetos generan el mismo conocimiento frente a estas actividades, según las prácticas que ejecuten como el juego, los deportes competitivos o actividades donde se centre el desarrollo de las múltiples dimensiones, ya sean cognitivas, sociales, motores o axiológicas; esto genera que cada sujeto, según su experiencia corporal, desarrolle gustos y habilidades propios de sí mismo. por lo cual se presentó de manera explícita que aquellos que centraban sus prácticas de ocio en el desarrollo de habilidades del tren superior como el baloncesto tenían muy poca afinidad y agilidad con procesos motores donde se centra la acción motora en el tren inferior como el fútbol, se pueden dar otros ejemplos en los que según las prácticas que realizan se potencian solo ciertas capacidades, dejando a un lado las otras, a esto se anexa que dependiendo de cómo fue su proceso de crecimiento, se instauran ciertas habilidades motrices entendiendo por estas, el desarrollo de un conjunto de aspectos que se potencian a lo largo de la vida, no se nace con ellas, sino que se trabajan y se perfeccionan, se pueden clasificar como locomotoras, las de uso propio del cuerpo como reptar, correr, saltar, deslizarse, marchar, trepar, rodar; las de manipulación, aquellas de relación sujeto-objeto, en las que el sujeto interactúa con un objeto en un espacio, generando una acción como atrapar, patear, batear, driblar, lanzar, golpear, arrastrar, empujar, estas a su vez, conforme se van trabajando se potencian y se combinan haciendo cada vez más complejo el movimiento, como rodar y saltar, saltar y lanzar, etc.

Con base a lo anterior se concluye que por el uso excesivo de los medios tecnológicos se instauran vivencias corporales y dentro de estas se va dejando de lado al juego, generando que los sujetos no desarrollen habilidades motrices que en el momento en que están inmersos dentro de cualquier juego se hace muy notorio.

1.3 Propuesta desde la educación física

Se tiene en cuenta que por medio del juego se pueden desarrollar habilidades motrices, pero para darle respuesta a la propuesta de cómo por medio de la educación física se puede llegar a incidir en la vida de los sujetos que están inmersos dentro de la realidad de la era tecnológica como se explicó en los primeros párrafos, se buscará desarrollar algo más que solo

las habilidades motrices básicas de los sujetos, si lo que se pretende es potenciar dimensiones del ser humano por medio del juego, se utilizara la psicomotricidad para llevar a cabo ese desarrollo del ser que se pretende por medio del proyecto.

Los motivos por los cuales se quiere trabajar en la relación del juego y la psicomotricidad son cómo por medio del juego se puede potenciar las diferentes habilidades psicomotrices, como lo son el desarrollo cognitivo, emocional, simbólico y sensorio motor en relación al sujeto y el objeto, potenciando las habilidades viso-manuales y viso-pedicas, esto con la intencionalidad que el sujeto no se encierre en las prácticas en las que tiene dominio, si no que explore múltiples actividades y tenga la capacidad de desenvolverse en cada una de ellas, segundo para generar conciencia de los movimientos y que los sujetos puedan hacer un proceso de interiorización en cada práctica realizada, de esta manera se pueda tener un proceso práxico (práctica-reflexión) y asuma la intencionalidad en cada movimiento, tercero, porque está evidenciado en las relaciones interpersonales actuales que una de las condicionantes de exclusión es la falta de habilidad frente a algunas actividades, lo que se asume es generar esa intención de inclusión, que por medio del juego se aporte a un trabajo en equipo, y en la relación constante de los sujetos se pueda formar conciencia de identificación, que cada persona tiene aspectos únicos que lo diferencian de los otros; que se genere el reconocimiento y se logre un trabajo de equipo, lo cuarto es que cada sujeto se conozca y reconozca como cuerpo, que es un sujeto activo en la sociedad, aumentar su capacidad de toma de decisiones, que aumente su confianza, y se desarrollen dimensiones como la axiológica y la cognitiva entre otras; se deja en claro que se busca que los sujetos se desarrollen individualmente pero con una finalidad y es que sea en pro de una sociedad. Por medio del juego se ubicara al sujeto en un ambiente donde se pueda desarrollar socialmente con trabajo en equipo y reconociendo a sus pares a la vez que genere su proceso de enseñanza aprendizaje de manera individual.

1.4 Sustento teórico

Para poder hacer una contextualización y darle un sustento teórico a este proyecto, se abarcan conceptos como lo son los de cuerpo, corporeidad, juego y psicomotricidad. Se dará inicio con el principal medio que es el cuerpo, se hará un desarrollo histórico y social entendiendo que según la concepción de cuerpo que se tiene se desarrollan los contenidos disciplinarios de la escuela en cuanto a la exigencia del tipo de hombre que se quiere formar,

con la finalidad de dar a entender el tipo de hombre que en la actualidad se quiere crear y el tipo de hombre que se pretende desarrollar por medio de este proyecto, paralelamente se entrará a tratar la corporeidad como componente fundamental en la construcción de un ser humano integral.

1.4.1 Cuerpo

No se hace necesario abarcar en su totalidad la historia de la humanidad para evidenciar el cuerpo y la connotación que este ha tenido, para los fines de este proyecto se precisan momentos específicos en los que se pueda hacer la relación de cómo este se ha desarrollado; se tomará como punto de partida la edad antigua dentro de los postulados griegos más antiguos donde se encuentra en las obras de Homero y Hesíodo el pensamiento de la antigua Grecia en la que se desliga el cuerpo y el alma, siguiendo con esto Platón en el siglo V donde crea la teoría de las ideas, con la teoría del conocimiento y la existencia de un alma inmortal y preexistente. El alma está prisionera en el cuerpo, la muerte es una liberación del alma, que le permite regresar al mundo de las ideas, una vez que el hombre, especialmente el filósofo, ha tenido conocimiento de las cosas a través de la percepción sensorial, necesita liberarse de las ataduras sensibles para elevarse y recordar el conocimiento de las cosas perfectas, el cuerpo toma la postura de belleza a partir de preparar éste para las adversidades a las que la guerra conllevaba; analizando el contexto en la edad antigua, el cuerpo tenía diferentes maneras de verse según la cultura, en Grecia se denotaba la divinidad y belleza del cuerpo sano, mientras que en Roma lo tomaban como el cuerpo preparado para la guerra; de esta manera se da inicio a ver la trascendencia y evolución del como se ve y se toma el cuerpo según la época.

Continuando se presentará la postura del cuerpo dentro de algunos momentos históricos claves en la historia de la humanidad que se dividen según su medio de producción, se tendrán en cuenta solo los de producción esclavista y el feudal, se toman estos dos ya que la principal herramienta de trabajo es el cuerpo, es por esto que da cabida a mirar cómo se es tomado el cuerpo dejando a un lado el medio de producción primitivo ya que no se podía juzgar la condición de los sujetos porque todo era instintivo y por sobrevivencia, y dejando a un lado el capitalismo ya que se adopta más la parte humana y se empieza a reemplazar el

cuerpo como herramienta de trabajo por máquinas, y las concepciones como las de cuerpo ya han tenido un cambio drástico.

Los modos de producción también fueron cambiando y la concepción de cuerpo visto en cada uno de ellos iba teniendo la trascendencia de la época, en el modo de producción esclavista, el cuerpo era netamente máquina, una herramienta de trabajo, la concepción de esclavos no le permitía al hombre ese reconocimiento como ser humano, por lo que los comportamientos de estos eran condicionados al trabajo, en el modo de producción feudal, se empezó a ver ese proceso de evolución en vista al cuerpo, ya que las condiciones sociales redujo el trabajo de los esclavos, pero se seguía viendo esa parte de cuerpo máquina, en la que el único objetivo era la producción, lo anterior fue expresado con la intención de identificar como el cuerpo se ve influenciado por los advenimientos de la época.

Cambiando el contexto a comienzos del siglo XVII con René Descartes y su teoría cartesiana, la cual es un método universal que se puede aplicar a cualquier tema; De ahí la postura filosófica cartesiana que sostiene que el ser humano es la suma de dos sustancias diferentes que se relacionan, pero que no se combinan; una es la esencia corporal y la otra es la esencia de la razón. El cuerpo es entendido como un conjunto de estructuras orgánicas que le sirven de instrumento a la mente, esta teoría sobresalió durante mucho tiempo, y durante un proceso largo de la historia el cuerpo fue tomado como objeto de la mente. Es así como evoluciono el conocimiento, y el cuerpo fue tomado desde dicha postura.

Al hacer relación con lo dicho se puede interpretar que el cuerpo es una construcción netamente social, que cambia su modo de uso y la manera de abordarlo según las condiciones de la sociedad, y en cuanto esta vaya avanzando y cambiando sus necesidades el cuerpo de la misma manera lo hará, el cuerpo durante un largo tiempo siempre tomo la postura que se le asignaba según el modo de producción o la iglesia, es por eso que la ideología que se tenía del cuerpo como herramienta de la mente sobresalió durante un largo periodo de la historia, adentrándose en la academia y en la educación física, esta tenía cierta aplicabilidad según los estatutos sociales impuestos que venían desde la iglesia y en la escuela se formaban cuerpos rígidos, obedientes, saludables y condicionados a las leyes impuestas en dicha época.

La concepción de cuerpo y la manera de abordarlo empieza a cambiar dentro de la academia; por una transformación en las transacciones educativas en Europa y EEUU en el

siglo XX donde se instauran diferentes modelos dentro de la educación física que hacen cambiar las intenciones en cuanto al tipo de cuerpo que se quiere formar; una de las más sobresalientes fue la del modelo gimnástico en la que el tipo de hombre que se quería formar seguía siendo el de cuerpo educado y condicionado pero intervienen corrientes como la biología y neurología, y se comienza a relacionar las capacidades de la mente con las capacidades del cuerpo, surgen concepciones propias de otras ciencias como la antropología, donde se expresan las concepciones de hombre que se tienen, y es de esta manera surge un cambio drástico en cuanto a los objetos de estudio de algunas ciencias, por el contexto y la evolución histórica que ha tenido el mundo, se trabaja las concepciones de hombre, y el tipo de hombre que necesita la sociedad, cambian los modelos pedagógicos, los modos de trabajo, y por esto la concepción de cuerpo también cambia, ya que se da inicio a hablar de hombre, haciendo ese complemento de cuerpo y mente como una totalidad.

En la antropología se considera al individuo actual como aquel que cuestiona su historia, piensa, imagina y propicia su propia transformación a través del cuerpo. Este concepto no puede ser ignorado, puesto que constituye uno de los principales motivos de reconocimiento subjetivo y cultural, iniciando el siglo XX se cuestionan las teorías cartesianas y la teoría de platón, es aquí donde nacen nuevos autores quienes hablan de la corporeidad y la psicomotricidad.

Con lo anterior se evidencia lo ya mencionado acerca del cambio que tuvo el cuerpo y el cambio que tuvo su significado, además se denota como se construye el significado de cuerpo como resultado de un desarrollo social.

Con el barrido histórico presentado se ubican ciertos momentos para identificar cómo era visto el cuerpo y como su significado fue cambiando según la necesidad social del momento, centrando esto en la actualidad para poder desarrollar el tipo de hombre que se quiere, no se es suficiente con tener claro la concepción del cuerpo que se tiene ya que por medio del recuento histórico se dejó en claro que las formas de pensamiento han cambiado por tanto la concepción de cuerpo ya no es suficiente para responder a una necesidad social.

1.4.2 Corporeidad

La corporeidad es entendida como la integralidad entre el cuerpo y la mente formando a un sujeto y que en palabras de Melich quien fue citado por Caballero y Caballero (2010 s.p.)

afirma que, “la corporeidad supone la síntesis antropológica entre lo físico, lo social y lo existencial, que se construye espacial y temporalmente a través del entorno en el mundo de la vida. Ser corpóreo significa abrirse a dimensiones antropológicas y sociales. Ser sí mismo, con otros y en el mundo. Pero no ser en el mundo de una manera pasiva sino básicamente activa, para él no tiene sentido hablar de dualismo o monismo antropológico porque existe una única realidad para el autor, el ser humano es y vive sólo a través de su corporeidad” Este concepto implica integralidad porque ese ser humano que siente, piensa y hace cosas, también se relaciona con otros y con el mundo que le rodea, y a partir de esas relaciones construye un mundo de significados que dan sentido a su vida, así mismo se entiende que el ser humano es el compuesto de las múltiples dimensiones que trabajan como engranaje y que se complementan, el sujeto se expresa dentro de una sociedad a través de movimiento, es así que se relaciona lo corpóreo con un acto netamente social, que hace que el individuo se asiente se apropie del mundo en donde está y que pueda ser tratado como un sujeto creador de pensamiento y conocimiento frente a la sociedad en que está involucrado, toda expresión corpórea necesita de un movimiento que puede tener o no tener alguna intencionalidad.

De esta manera el sentido disciplinario de la educación Física cambió, para darle una nueva significación al método deportivista en la que se centraba esta, se reevalúa el concepto de cuerpo y se toma al ser como una integralidad, siendo la reafirmación del término corpóreo uno de los más importantes, al hablar de lo corpóreo entendiendo a Merleau Ponty citado por Luz Elena Gallo (2009) en uno de sus ensayos, dice que todo proceso corpóreo es lo vivido que se reflexiona, el cuerpo vive, siente, y se expresa, de esta manera se hace una relación directa de lo corpóreo con la dimensión social, el ser humano se construye a través de la relación con los otros, el cuerpo se involucra en el medio y se realiza un proceso de interiorización; en perspectiva fenomenológica, la corporeidad es el concepto clave desde el cual se ha construido esa forma de ordenamiento del conocimiento denominada Motricidad Humana. Es una salida desde la cual se ha pretendido visibilizar la multidimensionalidad del ser humano como ser corpóreo.

Ahora bien habiendo ya mostrado como a través del tiempo se mantenía una ideología arraigada sobre el cuerpo y como esta se rompe generando nuevos conceptos como corporeidad para poder explicar la manera en que se es visto el cuerpo, se empezara a abordar

el termino de psicomotricidad en donde se desarrollara una idea que muestre que el ser humano es un ser que siente, que piensa y que se expresa por medio de su cuerpo.

1.4.3 Psicomotricidad

La psicomotricidad es una de las maneras de abordar al ser humano en su nivel social y motor, esta integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto. La psicomotricidad abarca los procesos motores con los afectivos a través del manejo del cuerpo, se caracteriza porque se centra en el conocimiento corpóreo, los sujetos reconocen su cuerpo por medio del movimiento, y desarrolla la dimensión axiológica de manera conjunta con los progresos motores, dentro de la psicomotricidad se trata de desarrollar las capacidades temporo-espaciales (tiempo-espacio), esto quiere decir que el sujeto es capaz de ubicarse dentro de un contexto predeterminado con la conciencia que es él quien está dentro de ese espacio y nadie más puede ocuparlo, de la misma manera poder ejecutar acciones donde se tiene el control sobre ellas, otra de las capacidades a desarrollar es la del conocimiento de su cuerpo, y es así mismo como se vincula la corporeidad como ese desarrollo que el sujeto tiene sobre un conocimiento, sobre las acciones que puede realizar, lo que puede ejecutar a través de su cuerpo y lo que puede aprehender por medio de este, finalmente poder trabajar la relación del sujeto con el objeto, siendo capaz de realizar acciones con total dominio del objeto, haciendo uso del tiempo y del espacio.

Para lograr entender más a fondo la psicomotricidad se dan definiciones puntuales de ésta, según diferentes autores que son tomadas del trabajo de paradigmas y ejes de la educación física del grupo filia de la Universidad Pedagógica Nacional realizada en el año 2004 en el cual se evidencia la percepción de Da Fonseca (2000) quien considera que la psicomotricidad no se ocupa sólo del movimiento sino que considera el movimiento como factor del desarrollo del individuo con su entorno, a su vez Berruezo (1995) menciona que la psicomotricidad es una técnica que pretende desarrollar las capacidades del individuo como la inteligencia, la afectividad y la comunicación a través del movimiento.

Entendiendo a estos autores se puede identificar que la psicomotricidad entendida desde la perspectiva de este proyecto es una posibilidad enorme de trabajar el desarrollo cognitivo de los individuos por medio del movimiento, que dentro del proceso que tenga este

desarrollo se evidencian no solo progresos motores sino que mejorará en parte la dimensión social, afectiva y cognitivo, es claro que este desarrollo se genera de manera individual, se relaciona al individuo con la sociedad y con su entorno pero el desarrollo que se genere es algo propio de cada persona.

Desde la educación física se pretende generar espacios para relacionar al sujeto con la sociedad y a un autoconocimiento del cuerpo, apartándose un poco del abuso en el uso de aparatos electrónicos e inmiscuirlos en un espacio de relación social donde se involucra a la persona a una serie de juegos con una intencionalidad pedagógica, y que por medio de estos juegos haya un desarrollo psicomotor en la persona, se deja claro que la sociedad actual determina a la persona como una totalidad integrada entre lo psíquico y lo físico (mente y cuerpo) y que este cuerpo es un cuerpo vivido, que interactúa con las sociedad que se hace participe de las problemáticas de la sociedad y que por medio de la corporeidad este sujeto siente, experimenta y se relaciona por medio de su cuerpo.

1.4.4 Juego

Se abordara el significado de juego y el uso que tendrá para la ejecución del presente proyecto, para la real academia española este término tiene como significado; la acción y el efecto de jugar, entenderse, travesear, retozar y divertirse. Adentrándose sobre las cualidades o características del juego cabe decir que el juego es una actividad que debe ser libre, placentera, se desarrolla en un mundo inventado, Ficticio, estas y muchas otras características son propias del juego y mediante estas llegar a favorecer la socialización, la integración y la identidad de los sujetos inmersos de una sociedad; según Moreno (2002) “entre los hebreos la palabra juego, se empleaba dedicada a la broma y a la risa. Entre los romanos, “ludus-i” significaba alegría, jorglorio. En sanscrit “kliada”, juego, alegría. Entre los germanos la antigua palabra “spilan” definía un movimiento ligero y suave como el del péndulo que producía un gran placer. Posteriormente la palabra juego “juego” (jogo, play, joc, game, speil, jeu, gioco, urpa, jolas, etc.) empezó a significar en todas las lenguas un grupo grande de acciones que no requieren trabajo arduo, y proporcionan alegría, satisfacción, diversión” (p.18).

Entendiendo esto, el término juego es asimilado por diversión, alegría, que implica movimiento e interacción entre los sujetos, a esto se le aplica las distintas maneras en que se puede jugar ya que cualquier actividad en donde se goce de diversión y sea un momento en el

que se aislé todo pensamiento y se enfoque la atención en aquella práctica, ahí se estaría jugando, un ejemplo de esto y que se adecue a la cotidianidad de cualquier persona, una guerra de almohadas entre familiares o amigos, juegos de cosquillas entre mamá e hijo; pero hay juegos populares que la mayoría de las personas conocen como los juegos tradicionales, son estos juegos que la mayoría de niños practicaba en el parque o en la calle para esto Bañeres et al.(2008,) “el juego popular y el tradicional, son aquellos juegos que hace muchos años se juega, a los que ya jugaban nuestros abuelos y que casi no han cambiado. Se transmiten de generación en generación, cuando es necesario el objeto material que se utiliza para desarrollar el juego lo construyen los propios jugadores y jugadoras, normalmente con objetos de la naturaleza o materiales comunes-pueden ser reciclados-, no tienen unas reglas fijas, intervienen en el consenso entre las personas que jugaran a la hora de definir la extensión temporal y espacial, así como los objetivos del juego” (p.116)

De esta manera se entiende el juego como una acción social que involucra al sujeto con otros sujetos o en determinado caso con el ambiente ya que una persona también puede jugar en completa soledad, a esto se le atribuye que en este tipo de actividades los sujetos desarrollen cualidades como la honradez, el juego limpio, el respeto por las reglas puestas, que desarrolle el trabajo en equipo, que desarrolle la imaginación a la hora de buscar maneras de ganar, que potencia destrezas físicas al involucrar su cuerpo en una serie de eventos que harán que sus habilidades físicas se desarrollen paulatinamente y por sobre todo que sea feliz.

Huizinga (1968) menciona “el juego no es la vida “corriente” o la vida propiamente dicha, más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia, el juego se aparta de la vida corriente por su lugar y por su duración” (p 23)

Es desde este punto de vista que la educación entra a utilizar el juego como estrategia pedagógica al evidenciar los múltiples beneficios que esto traía en los procesos de enseñanza. Cuando surge el pensamiento pedagógico moderno esto en el siglo XVII el juego es tomado como un insumo educativo que facilita y posibilita el aprendizaje a los sujetos, es allí donde el juego se hace más fuerte como instrumento pedagógico y es utilizado por los pensadores de esa época.

Hay más pensadores que hablan sobre el juego como estrategia pedagógica y asimilan los beneficios del juego a diferentes ramas como la psicología por ejemplo entre estos pensadores encontramos a Vygotsky (1896-1934) quien define al juego como una forma espontánea de expresión cognitiva a través de la cual el niño nos muestra sus conocimientos, todos los juegos en alguna manera tienen sus reglas y simbolizan contenidos transmitidos socialmente, tienen una dirección (aquello que la experiencia social le aporta al niño); Para Wallon, 1942: "... Los juegos de los niños constituyen simulacros que facilitan el acceso y dominio del campo simbólico. Sustituciones plásticas comparables con las del simulacro ritual, constituyen preludios de formas más elaboradas como el símbolo y el signo y posibilitan el paso de la inteligencia de las situaciones a la representativa. La función simbólica desempeña en esta transición un papel capital" (p 75), siguiendo esta línea muchos pensadores más hicieron sus aportes sobre el juego hasta Fobroel quien fue un pedagogo que centro sus intereses en el intento de no reprimir al niño con tareas y que pudiera rebosar de felicidad para generar aprendizaje, siendo este momento en que además de la rama de la pedagogía el juego sería considerado como una oportunidad para poder guiar el aprendizaje en los estudiantes.

Sin lugar a dudas el juego estuvo bajo el interés de muchas ramas como la pedagogía y la psicología, ya que se le daba la importancia a esta dentro del proceso de los niños, pero no es hasta que dentro de la concepción de Decroly (1998) en que se toma el juego no solo como esa práctica innata que viene dentro de ser humano si no que la percibe dentro de técnicas sensoriales donde desde la psicopedagogía se piensa en un juego que entonces además de tener ese ingrediente de libertad y espontaneidad trae consigo unas intencionalidades una planificación y un método, es de esta manera en que surge el juego pedagógico o educativo o llamado en algunos casos juego didáctico, y a su vez trae consigo el material educativo.

Ahora bien dentro de los intereses propios que se tienen desde este proyecto el juego por sí solo no satisface las necesidades ni cumple con las pretensiones que se tienen, es de esta manera que se opta por utilizar el juego pedagógico no sin antes aclarar que esta será una estrategia pedagógica para cumplir los fines que se tienen.

1.4.5 Juego pedagógico

De esta manera y tomando las palabras de un escrito por el departamento de educación especial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador de Caracas se especifica que el juego educativo es una estrategia que se puede ejecutar en cualquier nivel educativo; este tipo de juego educativo se diferencia porque es un juego con determinadas características en las que se incluyen los momentos de reflexión y de apropiación lógica de lo vivido para el logro de los fines curriculares que se tengan, este juego se usa con el fin de ejercitar o potenciar o desarrollar ciertas destreza o habilidades de determinadas áreas.

Entendiendo de esta manera que el juego educativo surge como una estrategia didáctica que contiene fines educativos, este entendido como “un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares... cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad”...Yvern (1998) (p. 36), además este tipo de juego desarrolla en el sujeto habilidades físicas como las de rapidez en los movimientos, desarrollo de los reflejos, desarrollo en las habilidades manuales y coordinación, también desarrolla dentro de lo social y emocional la espontaneidad se vuelve más social experimenta sensaciones de placer y satisfacción mejora su expresión de sentimientos y su autoconfianza, dentro del campo cognitivo en el sujeto ocurren cambios positivos como lo es el desarrollo de la imaginación y su creatividad mejora su agilidad mental su memoria su atención, desarrolla pensamiento creativo.

Para el desarrollo de este juego pedagógico se deben tener en cuenta ciertas características las cuales son:

Intención didáctica

Objetivo didáctico

Reglas, limitaciones, condiciones

Una edad específica

Diversión

Trabajo en equipo

Competición

Al tener claras estas características que posee el juego pedagógico, se parte a la búsqueda de objetivos que le permitirán al docente guiar los procesos de enseñanza aprendizaje de los sujetos, dentro de estos objetivos se deben tener en cuenta, la resolución de un problema específico, la apropiación de los términos y las especificaciones dadas por el docente, ofrecer un espacio en donde los sujetos puedan trabajar en equipo y se generen sensaciones de bienestar, placer y diversión, desarrollar, potenciar o reforzar habilidades que el sujeto va a necesitar en algún momento de su vida, desarrollar las destrezas en las que el sujeto presente mayor dificultad.

1.5 Marco legal

Por medio de la educación física se pueden tratar problemáticas sociales como la presentada al inicio de este capítulo, para lograr presentar la forma en que la educación física puede atender a lo anterior se presenta la finalidad de esta misma tomada desde el documento de orientaciones pedagógicas para la educación física, la recreación y el deporte presentado por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2010. Pg. 9 y 10), “corresponde al área de educación física, la recreación y el deporte promover no solamente el desarrollo motriz, sino también el cuidado de sí mismo, la relación con los otros y con el entorno de tal manera que en virtud de su virtud se amplíe la conciencia de la acción humana.”

Dando más sustento, este proyecto se acobija bajo la concepción de que la educación en Colombia es un servicio, un derecho constitucional y ciudadano, como es expresado en la constitución política y en la ley 115, ley general de educación quien en los siguientes artículos escogidos a cavidad para este proyecto muestra.

La constitución política de Colombia en sus artículos, 44 y 67 exponen la importancia y la obligatoriedad de la educación por parte de los padres y del estado hacia los niños.

Artículo 44°. Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y trabajos

riesgosos. Gozarán también de los demás derechos consagrados en la Constitución, en las leyes y en los tratados internacionales ratificados por Colombia.

La familia, la sociedad y el Estado tienen la obligación de asistir y proteger al niño para garantizar su desarrollo armónico e integral y el ejercicio pleno de sus derechos. Cualquiera persona puede exigir de la autoridad competente su cumplimiento y la sanción de los infractores. Los derechos de los niños prevalecen sobre los derechos de los demás.

Artículo 67°. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.

La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica.

La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos.

Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo.

La Nación y las entidades territoriales participarán en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la Constitución y la ley.

Artículo 1º: objetivo de la ley, la educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de sus derechos y de sus deberes.

Artículo 5º: fines de la educación, de conformidad con el artículo 67 de la constitución política, la educación se desarrolla atendiendo a los siguientes fines: pleno desarrollo de a persona, la formación en el respeto a la vida y a los demás derechos, a adquisición y la generación de conocimientos, el acceso a nuevos conocimientos, *la formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre.*

Artículo 14º: enseñanza obligatoria, en todos los establecimientos oficiales o privados que ofrezcan educación formal es obligatorio en los niveles de la educación preescolar, básica y media, cumplir con: a) El estudio, la comprensión y la práctica de la Constitución y la instrucción cívica, de conformidad con el artículo 41 de la Constitución Política; b) *El aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo, para lo cual el Gobierno promoverá y estimulará su difusión y desarrollo;* c) La enseñanza de la protección del ambiente, la ecología y la preservación de los recursos naturales, de conformidad con lo establecido en el artículo 67 de la Constitución Política; d) La educación para la justicia, la paz, la democracia, la solidaridad, la confraternidad, el cooperativismo y, en general, la formación en los valores humanos, y e) La educación sexual, impartida en cada caso de acuerdo con las necesidades psíquicas, físicas y afectivas de los educandos según su edad.

Hoy en día la educación física se tiene que ver con otros ojos, tal vez un poco más importante debido a que es obligatorio desarrollarla en los entes educativos, pero aun así hace falta mucha conciencia acerca de esta misma, de lo que esta materia de “relleno” como la llaman muchos puede potenciar en el niño, ejemplos que encontramos para ver la poca credibilidad que tiene la educación física como materia la vemos en las edades tempranas del colegio, preescolar y primaria, donde la educación física es dictada por un maestro que no es profesional en el tema y que lo único que necesita para poder dictar la materia es tener un pito y que los estudiantes presten atención.

1.6 Conclusiones de primer capítulo

Atendiendo la propuesta de lo que debería ser la educación física, y haciendo énfasis en lo que propone la tendencia psicomotriz complementándose con lo propuesto sobre la corporeidad y teniendo en claro el proceso que ha venido teniendo el cuerpo, se concluye que el ser humano se construye socialmente en cada aspecto, que con el devenir de los tiempos ha venido generando nuevas posturas en cuanto a la manera de abordar temas netamente humanos, como la construcción de conocimiento por medio de su cuerpo; se estipula que el hombre es una especie pensante que combina sus emociones y sentimientos para generar conocimiento, que debe buscar siempre el placer y la satisfacción propia y grupal, que por medio de su cuerpo pueda explorar e intervenir en la sociedad, que le dé sentido a todas las acciones generadas y que pueda por medio de la reflexión aprehender por medio de todo lo vivido conocimientos que le sean útiles en su diario vivir.

Finalizando y a manera de conclusión lo que se pretende es desde la educación física propiciar espacios entre los sujetos para poder desarrollar y potenciar aspectos que desde la psicomotricidad son fundamentales en el desarrollo del hombre y de esta manera hacer frente a una problemática que se ha venido presentando en la sociedad y es que los sujetos han transformado su realidad cambiando estilos de vida dándose con los aparatos electrónicos la posibilidad de diversión; utilizar el juego pedagógico como andamiaje para tratar de involucrar a los sujetos dentro de actividades en las que se podrá generar conciencia corporal, se dará gran importancia a los avances que los sujetos tengan a nivel social, las relaciones interpersonales y la construcción de los valores que por medio del juego y en la relación con los demás sujetos se irán dando y se desarrollan paulatinamente, y de esta manera poder evidenciar si efectivamente el juego puede llegar a incidir en los procesos de desarrollo psicomotor.

2 SEGUNDO CAPÍTULO

PERSPECTIVA EDUCATIVA

Desde aquí el lector se encontrará con la estructura sobre la perspectiva educativa que se tiene en este proyecto, encontrará definiciones sobre educación, pedagogía, currículo, entre otros conceptos relacionados con la malla curricular.

2.1 Definición de conceptos

Se presenta el concepto de educación, el cual es relevante en nuestra sociedad, ya que la educación es la carta mayor a la cual todos deberían apostar para la solución de problemas sociales, en una sociedad es necesario tener unas normas para convivir con nuestros semejantes, esto se logra a través de la educación, y es así como Maurice Debesse (citado por Ignacio Escalera Castillo, 2014), expresa que “la educación no crea al hombre, le ayuda a crearse a sí mismo”, es por eso que se toma la postura desde este proyecto, entendiendo la educación como el aporte que se puede dar a una persona para intervenir en la formación de sí mismo.

No es de obviar que, para llegar a un conocimiento llamado educación, es necesario pasar por diferentes formas de dar a conocer este mismo, es aquí donde aparece la pedagogía como un conjunto o grupo de aspectos que juntos funcionan y se dirigen hacia un mismo lugar, el cual es la construcción de los sujetos, desde esta postura se vincula y se relaciona con la definición de Rafael Flórez expuesta por Gallo Lucía (2007, p. 32), quien expresa que la pedagogía estudia y propone estrategias para lograr la transición del niño del estado natural al estado humano hasta su mayoría de edad como ser racional, autoconsciente y libre.

Para poder implementar una pedagogía, es necesario conocer ciertos parámetros relacionados con esta, y con esto se da cabida a hablar de la didáctica, la cual es entendida como el arte con el cual se puede mostrar o evidenciar un conocimiento, dándole peso a la anterior definición, el libro de la Fundación Academia de Dibujo Profesional La didáctica en la educación, escrito por Margarita Carvajal (2009), expone que la didáctica “es la ciencia de

la educación que estudia e intervine en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de conseguir la formación intelectual del educando” (p.1).

Todo lo anterior referido a educación y pedagogía no sería viable sin tener a quién educar, y es en este punto donde se habla de sociedad, entendiendo esta como un grupo de personas en el cual se ejecutan ciertas pautas u objetivos para una mejor convivencia, con lo anterior se comparte el significado que da el diccionario enciclopédico ilustrado (2002), quien hace alusión a la sociedad como una agrupación de individuos con el objetivo de cumplir, mediante la mutua cooperación, todos o algunos de los fines de la vida.

En el centro de toda sociedad, siempre se encuentran comportamientos y actitudes arraigadas que dan sentido de pertenencia a los involucrados de dicha sociedad, a esto se le llama cultura, una cultura referida a todo lo que el hombre puede cultivar, producir o simplemente los estándares que tienen para poder vivir en sociedad, se relaciona esta definición con la que se encontró en el libro del licenciado Hugo Jaime Martínez (2004) en donde Garza Cuéllar, expone que la cultura puede ser definida en un sentido amplio, como todo lo cultivado por el hombre, ya que comprende el total de las producciones humanas, tanto en el ámbito material, en un sentido más restringido, la cultura se constituye por los diversos saberes, tanto de tipo especulativo como práctico que la humanidad ha alcanzado y recopilado en forma más o menos sistemática a lo largo de la historia.

Es después de lo anterior que se hace necesario ubicar este proyecto desde diferentes componentes, estos para llegar a un tipo de hombre deseado desde las intenciones de este mismo, es así como se da inicio a estos componentes ubicando esto desde unas teorías de desarrollo humano.

2.2 Teorías de desarrollo humano

En la historia se ha hecho inevitable dar con múltiples teorías que dan paso a ver cómo se desarrolla el ser humano, ya sea desde una manera biológica, social o psíquica; dando a entender de esta manera que en las múltiples teorías que han surgido se hace necesario centrarse en dos teorías de desarrollo del ser humano que han sido estudiadas, previamente seleccionadas y que sin lugar a duda serán las que permitan desarrollar de la manera más coherente todos los propósitos tenidos; la primera teoría es la llamada desarrollo bio-ecológico, desarrollada por Urie Bronfenbrenner (1917), con los aportes de esta teoría se

quiere ver cómo se puede desenvolver el ser humano en su dimensión social y además de esta, se usara una teoría de desarrollo de la inteligencia que presentará la manera en cómo se puede potenciar la inteligencia de los sujetos, en cuanto a la relevancia de estas teorías se les da la importancia que tendrán a la hora de desarrollar este proyecto.

Para dar inicio, la primera teoría de desarrollo tiene por nombre teoría bio-ecológica expuesta por Urie Bronfenbrenner (1917), esta teoría piensa el desarrollo del niño en un sistema de contextos de sistemas de relaciones contextuales: microsistema, mesosistema, exosistema, macrosistema y cronosistema (p. 107). La segunda teoría que se adopta para este trabajo es la teoría de desarrollo de la inteligencia de Joseph Renzulli, quien es profesor de psicología de la Universidad de Connecticut, en los Estados Unidos, en 1978 desarrolla una teoría para cuantificar a los niños que están dotados para alguna actividad en específico, en esta teoría utiliza un sistema de desarrollo *modelo de los tres anillos*, es una teoría que funciona para detectar talentos excepcionales en las clases, esta surge como respuesta al contexto, ya que hasta ese momento la única manera de medir la inteligencia de las personas era por medio del coeficiente intelectual, Renzulli (1978) innova en cuanto a cambiar la manera cuantificable de la inteligencia y la convierte en una inteligencia que se construye.

Este modelo funciona de la siguiente manera, existen tres anillos, el primero representa la capacidad superior que tiene un alumno en un área determinada, como puede tener talento en muchas cosas puede solo tener talento en una sola, y desde ese talento es donde se empieza a trabajar, el segundo anillo representa la creatividad y esta se evidencia en la capacidad que tiene el niño a la hora de crear ideas y el tercer anillo se representa en el trabajo, este habla de la motivación, el trabajo y esfuerzo que tiene el niño a la hora de realizar actividades en algo que lo apasiona; el esquema es en tres círculos entrecruzados y en el centro está lo que Renzulli (1978) llama comportamiento talentoso.

Ahora bien, de igual manera que con la teoría bio-ecológica, se hace necesario aclarar que la aplicabilidad de los tres anillos se tomara a una población en general y que no solo aplique en los niños y en el contexto del colegio, segundo, se quiere hacer referencia a que la teoría de desarrollo de la inteligencia es entendida como aquel proceso que se tiene para potenciar habilidades, Renzulli (1978)

Las dos teorías tienen algo en común, y es que son desarrolladas por psicólogos que, aunque tienen miradas y perspectivas diferentes, apuntan a un cambio en la conducta y a desarrollar la inteligencia del sujeto, es de total relevancia el punto en el que el sujeto se desarrolla como humano de una manera social y es ahí donde se encuentra la relación entre la teoría bio-ecológica y la teoría de desarrollo de la inteligencia, al sujeto desenvolverse entre múltiples contextos sociales como los propuestos por Bronfenbrenner (1917), adquiere un comportamiento que le permite realizar una interacción social con las personas, permitiendo con esto desarrollar en el sujeto dimensiones sociales, axiológicas, cognitivas y comunicativas, pero para los intereses desde este proyecto y con la intención de trabajar por medio de la psicomotricidad encaja la propuesta de Renzulli(1978), al encontrar habilidades en los sujetos y tener la posibilidad de potenciarlas, es así como es asimilable desde esta propuesta, al permitirle al sujeto desenvolverse en diferentes ciclos sociales, el sujeto podrá interactuar con su cuerpo, teniendo vivencias corporales las cuales le permitirá desarrollarse en su capacidad psicomotora, además de desarrollar lo anterior, la persona también se ve envuelta en un proceso de potenciamiento de aspectos específicos relacionados con la psicomotricidad.

Se parte en primera instancia desde las teorías de desarrollo para dar muestra de lo que se puede lograr desde ellas, una vez contextualizado como se pretenden utilizar estas propuestas se da muestra del tipo de hombre que se quiere construir desde este proyecto, teniendo en cuenta las posibilidades que nos brindan la teoría bio-ecológica y la teoría del desarrollo de la inteligencia.

2.3 Tipo de hombre

A partir de las dos teorías seleccionadas se construye al tipo de hombre y se le da definición de un hombre capaz de utilizar a plenitud su cuerpo, con facilidad para desarrollar tareas propuestas, además de esto, será capaz de desplazar su cuerpo por un espacio y tiempo determinado, siendo consiente de los movimientos ejecutados y con la capacidad de reflexionarse tras cada acción ejecutada, se quiere llegar a un hombre capaz de reconocerse como una parte importante dentro de una sociedad con la capacidad de siempre tener un equilibrio entre la comunidad y entre lo personal, otro objetivo será obtener como fin un hombre capaz de solucionar problemas por medio del diálogo y por medio del cuerpo.

En relación al tipo de hombre que se pretende desde el presente proyecto se da paso a como se puede construir este imaginario de ser humano que se creó desde la tendencia de la educación física

2.4 Tendencia de la educación física

La educación psicomotriz comienza a difundirse en Francia en la década de los años cincuenta y sesenta, se concibe como una educación ya no dirigida al cuerpo como entidad netamente biológica, sino como una educación psicomática, donde se hace una mezcla entre la mente y el cuerpo, conocimiento y práctica, en la que las estructuras motrices se desarrollan e interactúan constante en el yo y el medio, sea este físico o social.

Esta tendencia tuvo tres principales formas para reeducar el cuerpo, la primera, llamada psicoquinetika, propuesta por Jean le Bouch (1976), quien hace referencia a esta como un método de educación que utiliza el movimiento humano en todo su esplendor como una forma pedagógica de educar, la educación corporal que proponen Louis Picq y Pièrre Vayer (1969), quienes presentan su definición como una acción pedagógica y psicológica que utiliza la educación física con un fin único, y es mejorar y normalizar el comportamiento del sujeto y para terminar la educación vivenciada propuesta por André Làpièrre y Bernard Acounturier (1967), quienes toman la psicomotricidad como un todo que sobrepasa los límites de una técnica especializada, convirtiéndose en el punto de partida de toda educación.

Para la ejecución de este trabajo, se tomará como base la psicomotricidad de André Làpièrre y Bernard Acounturier (1967), *educación vivenciada*, la cual hace referencia en abordar la psicomotricidad desde un punto donde se dé significación a lo vivido, esta significación que proponen André y Bernard es vista desde un ámbito racional, afectivo y simbólico, pretendiendo con esto llegar a que el sujeto se dote de una forma racional como expresivamente. Para realizar estas experiencias a plenitud, es necesario realizarlas en diferentes planos, perceptivo, motor, intelectual y afectivo para llegar a posibilitar las vivencias de la realidad.

2.4.1 Educación vivenciada

Làpièrre y Acounturier (1967) presentan esta psicomotricidad para el ámbito pedagógico, la importancia que tiene lo vivido, lo experiencial, esto desde los diferentes planos, axiológicos, motor, afectivo e intelectual.

Entendiendo la educación vivenciada como una experiencia propia de la persona, la relación que este pueda tener con su entorno, con su cuerpo, con las personas que lo rodean e interactúa, todo lo que se percibe por medio del cuerpo, lo que se siente por medio del cuerpo, lo que realiza, es o se puede traducir en una sistematización mental con la cual se estará realizando la maduración tanto mental como motora y sentimental.

Es con esta psicomotricidad propuesta por Acounturier y Làpière (1967), con la que este proyecto se siente identificado, debido a que, a partir de las experiencias vividas y de las relaciones que hagan los sujetos a nivel cognitivo, se llegará a un conocimiento de esquema corporal y de su imagen corporal por medio de la educación vivenciada se quieren potenciar partes importantes para el desarrollo psicomotor tales como:

1. Dominio del equilibrio.
2. Control de las diversas coordinaciones motoras.
3. Control de la respiración.
4. Orientación del espacio corporal.
5. Adaptación al mundo exterior.
6. Mejora de la creatividad y la expresión de una forma general.
7. Desarrollo del ritmo.
8. Mejora de la memoria.
9. Dominio de los planos horizontal y vertical.
10. Organización del espacio y del tiempo.
11. *Esquema corporal.*

Siendo este esquema corporal el pilar de desarrollo de este proyecto, cuando se hace referencia al esquema corporal se hace alusión al conocimiento que se tiene sobre el propio cuerpo, sobre los movimientos que se pueden realizar con él, además de eso el esquema corporal se puede entender como ese conocimiento segmentado del cuerpo.

2.4.2 Esquema corporal

Para trabajar sobre este esquema corporal se toma la composición que hacen Picq y Vayer (1997), sobre el mismo, su concepción sobre este esquema es que para el desarrollo de este debe haber una interacción entre la lateralidad, la ubicación temporo espacial y la independencia motriz y son estos tres pilares los que se toman como elementos para la construcción del dicho esquema.

Continuando con esta concepción que se puede tener del esquema corporal, se trae a colación el significado que le da Le Bouch (citado por Pérez, 2005, p. 01) quien hace referencia a que el esquema corporal es “el conocimiento inmediato y continuo que nosotros tenemos de nuestro cuerpo en estado estático o movimiento, en relación con sus diferentes partes y sobre todo en relación con el espacio y los objetos que nos rodean”, además, Nieto (2011, s.p.) define que “el esquema corporal representa la toma de conciencia de nuestra personalidad en situación de relación dinámica con el mundo exterior, el espacio y los objetos e interior mediante el conocimiento del propio cuerpo”.

En el desarrollo del esquema corporal, propuesto por Picq y Vayer (1997) se deben hacer presente tres puntos o pilares importantes, la lateralidad, la ubicación temporo-espacial y la independencia motriz, a partir de la interacción que hacen estos términos es que se da el desarrollo del esquema corporal.

Expresando la lateralidad desde Rodríguez (s. f.), quien da a conocer la “lateralidad como un predominio motor relacionado con las partes del cuerpo, que integran sus mitades derecha e izquierda. La lateralidad es el predominio funcional de un lado del cuerpo humano sobre el otro, determinado por la supremacía que un hemisferio cerebral ejerce sobre el otro”, otro concepto que se puede referir es el que dan Maganto y Cruz (2000), quienes indican que la lateralidad refiere a la preferencia de utilización de una de las partes simétricas del cuerpo humano, mano, ojo, oído y pie.

En una concepción para este proyecto, encontramos la lateralidad como ese desarrollo que tiene el sujeto referente al lado que será dominánte en su cuerpo, siendo este lado izquierdo o derecho.

Ubicación temporo espacial.

Esta ubicación es la toma de conciencia de los movimientos en el espacio y el tiempo de forma coordinada (Caballero, s. f.).

La ubicación temporo-espacial se refiere como esa cualidad que tienen los sujetos para reconocerse dentro de un entorno acudiendo a temporalidad y a la espacialidad, es saber que puede ejecutar movimientos en relación con los objetos, los contextos y los ambientes.

El espacio y el tiempo son los ejes de las actividades cotidianas y de la comprensión del entorno, tienen una estrecha vinculación con el esquema corporal, ya que el punto de referencia básico lo constituye el cuerpo (Carrasco, 2012).

Independencia motriz

Se entiende la independencia motriz como la capacidad de ejecutar movimientos utilizando o haciendo uso de las diferentes partes del cuerpo, con la independencia motriz se puede ejecutar el movimiento con más fluidez utilizando la parte del cuerpo más acorde a la exigencia del movimiento.

Es por eso que se trae a colación la definición que nos presenta Maganto y Cruz (2000, p. 12), donde expresan que la independencia motriz consiste en la capacidad para controlar por separado cada segmento motor necesario para la ejecución de una determinada tarea, aspecto que se espera pueda realizarse correctamente en niños de 7/8 años.

Para poder propiciar este desarrollo psicomotor, se darán espacios pedagógicos de aprendizaje donde, por medio del juego pedagógico, se introducirá al sujeto en un estado en el que, a través de las propuestas planteadas, se pueda aplicar la perspectiva expuesta por Acounturier y Lapièrre (1967) de la educación vivenciada, en el cual los sujetos podrán inmiscuirse en un espacio de aprendizaje propio donde el aprendizaje se basará por la experiencia obtenida luego de cada clase, se pretenderá desarrollar la psicomotricidad por medio de esta educación vivenciada, permitiendo al sujeto desenvolverse de manera libre, generando autoconocimiento.

Al haber expuesto la manera en cómo se tomara al hombre y cómo se brindara el desarrollo del mismo, se abre paso a la construcción del currículo y a los ejes pedagógicos que se tomaran en la construcción de la propuesta pedagógica.

2.5 Currículo

El currículo que se pensó para llevar a la práctica este proyecto debe ser elaborado a partir de las necesidades y los intereses de los alumnos, sin obviar el trabajo de los maestros, quienes son los observadores, y a partir de lo observado dan ciertas pautas y ciertos criterios a los alumnos para que estos tomen las decisiones que crean convenientes, el currículo es la herramienta que se utiliza para organizar, planear, delimitar y organizar la ejecución del acto educativo en una institución.

Dentro de las intenciones que tiene el proyecto una de sus variantes es acudir a las necesidades del estudiante, es por esto que se utilizará un currículo flexible, ya que: “El currículum flexible es una forma de organización de los estudios universitarios que permite la máxima adecuación de este a la aptitudes y a los intereses de los estudiantes, mediante una selección de matices de especialización dentro de un contexto general (Martínez y Obaya, 2002, citando a Dressel, Meneses y Apostel). Además de lo anterior, “un currículo flexible es aquel que mantiene los mismos objetivos generales para todos los estudiantes, pero da diferentes oportunidades de acceder a ellos: es decir, organiza su enseñanza desde la diversidad social, cultural de estilos de aprendizaje de sus alumnos, tratando de dar a todos la oportunidad de aprender” (Ministerio Educación Nacional)¹.

Entendiendo así que el currículo flexible es una herramienta compuesta por objetivos, logros, etc. Se deja claro que este currículo será utilizado en un contexto específico para este proyecto, lo que hace diferente a este currículo de los demás es el proceso que se tiene para llegar a esos logros u objetivos, el currículo flexible busca como todos atender a ciertas necesidades en una comunidad, pero este mismo busca las diferentes formas posibles para llegar a estos fines, atendiendo a las necesidades del estudiantes y buscando diferentes formas para desarrollar su contenido. Este currículo será estructurado bajo unos fundamentos pedagógicos que serán explicados a continuación.

¹ Concepto tomado directamente de la página del Ministerio de Educación Nacional (MEN). <http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-82793.html>.

2.6 Modelo pedagógico

Se parte desde la pedagogía activa, se hace necesario explicar que esta pedagogía surge a raíz de la escuela nueva, que fue una contrapropuesta a la escuela tradicional, esta surge en Europa entre los siglos XIX y XX y tiene como características que se implanta una educación integral, es decir, se rompe la tradición de solo potenciar el intelecto del sujeto, ahora también se trabaja la moralidad, las habilidades manuales la estética, etc.

A raíz de este movimiento pedagógico surge la pedagogía activa, que cubre una alta gama de propuestas metodológicas y que se pueden caracterizar en tres perspectivas; la primera perspectiva está basada bajo fundamentos psicológicos que promueve en gran parte los impulsos creativos del sujeto, el otro desde fundamentos pedagógicos que hace referencia la ejecución de las actividades en las que priman la auto actividad, paidocentrismo, autoformación, actividad múltiple y actividad funcional o espontánea y finalizando con el enfoque social donde la pedagogía activa contribuye a la solidaridad al trabajo en equipo, es de esta manera que, para poder dar respuesta a un modelo pedagógico que dé solución a las necesidades que se tienen desde el proyecto y que permita trabajar para desarrollar una perspectiva educativa.

Al presentar como modelo pedagógico el activista para el desarrollo de este proyecto se hace referencia a que este modelo permite que el estudiante pueda tener decisión sobre las prioridades que quiera tener en su aprendizaje, al mismo tiempo el estudiante entra en un proceso de autoconocimiento donde aprenderá por medio del hacer y la experimentación. Los procesos de enseñanza aprendizaje recaen en una interacción continua entre el docente y el estudiante, se le educa al estudiante para la vida, donde se permitirá al sujeto pensar y actuar según su propio criterio, el método de aprendizaje se basa en la manipulación y la experimentación, no se tiene prioridad entre el conocimiento científico o el cotidiano, hasta el más mínimo detalle puede generar aprendizaje en el estudiante, este aprendizaje se generaliza en todas las edades, permitiendo de esta manera no tener una edad predeterminada para poder desarrollar las actividades que se van a plantear desde esta propuesta.

Para dar sustento teórico con base a autores que hicieron sus aportes a esta pedagogía activa, en primera instancia encontramos a la doctora María Montessori (2003), quien propone la libertad, la actividad, la individualidad, el orden, la concentración, el respeto por sí mismo y

por los otros, la autonomía, la independencia, la iniciativa y la capacidad de elegir el desarrollo de su proceso y de la autodisciplina, esto desarrolla en el niño su carácter y desarrolla su personalidad, favorece al niño la responsabilidad y el desarrollo de la autodisciplina, ayudándolo a que conquiste su independencia y su libertad está entendida como libertad de ser y pertenecer para escoger lo que le sirve y las necesidades que debe suplir para su propio desarrollo, el niño desarrolla la capacidad de participación. Por otro lado, Decroly (1998) basó su propuesta en el trabajo individual y colectivo de los niños, menciona que para el desarrollo óptimo de los sujetos se deben tener en cuenta las emociones que estos pueden tener, planteando propuestas como la de los centros de interés y las ideas compartidas, cambiando por completo la metodología de la escuela tradicional, presenta su preocupación en que se le debe tener en cuenta los ambientes en los que se desarrolla el sujeto, tanto dentro como fuera de la escuela; de esta manera, se pueden evidenciar en dos de los métodos usados por medio de un modelo pedagógico activista, que es viable trabajar a partir de los intereses expuestos por los sujetos y que a través de las experiencias personales se puede generar un aprendizaje óptimo que ayude a desarrollar en los sujetos capacidades para afrontar la vida diaria.

2.6.1 Enfoque pedagógico

Parte desde la clasificación autoestructurante realizada por Louis Not, esta se fundamenta desde las premisas filosóficas planteadas por la escuela francesa culturista, tiene gran aprecio por las ciencias humanas; el enfoque autoestructurante nos hace saber que el estudiante debe tener las ganas de aprender a través de un proceso dinámico y centrado, además de esto, privilegia las estrategias de descubrimiento e interés por el conocimiento.

Las principales implicaciones de la escuela nueva serán una enseñanza natural, que ayuda al estudiante a aprender por medio del hacer, esta será una educación para la vida a partir de un aprendizaje por medio del descubrimiento, defiende la evaluación cualitativa con preguntas abiertas y centrada en la opinión, tiene en cuenta la diferencia de los sujetos, la diferencia individual, busca la felicidad del niño impulsando al desarrollo personal, privilegia la autonomía y la responsabilidad, educa para la pregunta, para indagar sobre lo que se aprende, evalúa los ritmos de aprendizaje y la autodisciplina es el fundamento de la disciplina; es desde estos fundamentos pedagógicos que se parte en la construcción del modelo didáctico.

Indiscutiblemente, se adquiere nociones más claras seguras de las cosas que aprende uno por sí mismo que las que saben por la enseñanza de otro, y, además de que la razón no acostumbra a someterse servilmente a la autoridad, acaba uno siendo más ingenioso para hallar relaciones, ligar ideas, inventar instrumentos, que cuando, adaptándolo todo a la forma como nos lo dan (Rousseau, 1762).

2.7 Modelo didáctico

Se elabora un modelo didáctico acorde a las necesidades del presente proyecto, donde se tiene como objetivo responder a las necesidades del sujeto, donde el conocimiento es construido en la interacción con el contexto, el docente y los compañeros, se asumirá un aprendizaje en el cual los sujetos tendrán la necesidad de explorar y aplicar este mismo, los docentes intervendrán para intentar potenciar habilidades y más aún las debilidades que los sujetos tengan, y con esto ayudarán a que estas mismas sean aplicadas, las relaciones de poder que se verán en este modelo didáctico será una interacción entre el docente-estudiante para con esto responder a las necesidades del este y el mismo docente, desde este punto se llegará a un sujeto que sea autónomo, se utilizará una evaluación donde el sujeto se autoevalúe y tenga una coevaluación la cual será el insumo que dejaran los otros sujetos que están inmersos en este proyecto y para así culminar con el modelo didáctico se utilizará la tendencia de la psicomotricidad para la ejecución de este mismo.

2.8 Evaluación

La evaluación es parte importante dentro de un proceso formativo, con esta se tendrán insumos sobre los resultados obtenidos al finalizar un proyecto, hablar hoy de evaluación, toma mayor vigencia y urgencia, pues es a través de la evaluación y de sus diferentes enfoques, formas y criterios que se hace seguimiento a los procesos educacionales y pedagógicos y que se toma postura crítica-interpretativa reflexiva-argumentativa y creativa-propositiva para cualificar la educación y todos los factores implícitos en ella (Iafrancesco, 2005, p. 17).

En la concepción que se tiene desde este proyecto sobre evaluación es necesario hacer referencia a que se ve y se toma no como esa recolección sistémica de datos para determinar en que está bien o en que está mal el estudiante, sino que es tomada como ese fundamento imprescindible del proceso de aprendizaje, el cual va en conjunto y se desarrolla

paulatinamente que el estudiante va aprendiendo; ahora para poder hacer referencia sobre la evaluación del aprendizaje se toma como punto de partida a Iafrancesco (2005) quien en uno de sus trabajos menciona:

La evaluación del aprendizaje es un proceso sistémico y permanente que comprende la búsqueda y obtención de información de diversas fuentes acerca del desempeño, avance, rendimiento o logros del educando y de la calidad de los procesos empleados por el educando y la calidad de los procesos empleados por el educando, todo con el fin de tomar decisiones que orienten el aprendizaje y los esfuerzos de la gestión docente (p. 26).

Es de esta manera que el concepto que se toma para evaluación es el de un proceso organizado que tiene una intencionalidad y es determinar si el estudiante está o no aprendiendo, y de esta manera poder tomar acciones según el proceso en el que vaya el estudiante, para poder guiarlo y que este obtenga el aprendizaje deseado por el docente.

2.8.1 Modelo evaluativo

Se opta por tomar un método de evaluación que dé respuesta al ideal de hombre que se tiene y que responda al modelo pedagógico que se está utilizando, es de esta manera que esta evaluación será integral, es decir:

Debe permitir tomar conciencia frente al desarrollo holístico de todos los procesos que implican: el desarrollo humano, la educación por procesos, la construcción del conocimiento, la transformación socio-cultural desde el liderazgo, la innovación educativa dando respuesta a fundamentos epistemológicos, sociológicos y pedagógicos (Iafrancesco, 2005).

También debe ser cualitativa y de carácter individual, esta evaluación será centrada en el alumno y en su proceso de aprendizaje, donde se encaminará hacia la reflexión orientada por parte del docente donde los objetivos serán guiar el proceso para las posibilidades de los alumnos donde se puedan comprobar los progresos que se tengan, en esta evaluación el papel del docente no será el de un evaluador dando una escala valorativa al estudiante por su desempeño en determinada área, sino que será el acompañante del proceso, donde examinará los procesos y se tomarán acciones dependiendo el desempeño del estudiante.

Para poder conseguir estas características de la evaluación que permitan seguir el proceso de enseñanza aprendizaje y que el estudiante desarrolle ese carácter reflexivo este

proyecto se apoyará desde la evaluación formativa, entendiendo a Iafrancesco (2005), quien en su libro de *evaluación integral y del aprendizaje* dice que la evaluación formativa, como su nombre lo indica, tiene el carácter de formar, en la que se busca acompañar al estudiante en su proceso de enseñanza aprendizaje para orientarlo en sus logros, avances y tropiezos, esta evaluación consiste en la aprensión continua y permanente de las características y rendimiento académico del sujeto, donde a través del acompañamiento se verifica si el alumno está en capacidad de aplicar lo que ha venido aprendiendo a la hora de solucionar problemas que se le pueden presentar en un futuro.

Por otro lado, se obtiene como referencia un portal web de la Republica Dominicana donde la doctora Margarita de los Santos, directora de evaluación educativa, expone que la evaluación formativa es una actividad sistemática y continua que tiene por objeto proporcionar la información necesaria sobre el proceso educativo, para reajustar sus objetivos revisar críticamente los planes, los programas, los métodos y recursos, orientar a los estudiantes y retroalimentar el proceso.

Este tipo de evaluación se caracteriza porque se realiza durante el término de un tema o de una actividad, este tipo de evaluación es continua de forma cualitativa e individual, se recoge toda la información posible acerca de los procesos de los estudiantes con el fin de realizar los ajustes necesarios, identifica los contenidos, las estrategias metodológicas, los materiales y los recursos didácticos que se utilizan, es de tipo contextualizador, donde se toma como referente el entorno sociocultural y las características del alumnado.

Entre estas características del tipo de evaluación formativa, los procesos van a ir encaminados hacia varias interrogantes que se plantea el docente, donde priman las siguientes:

¿Qué quiero que aprendan mis estudiantes?

¿Cómo sabré si lo han aprendido?

¿Qué estrategias usar para corregir las dificultades?

¿Los objetivos del aprendizaje?

El contenido pertinente para el logro de objetivos planteados las habilidades, destrezas y valores que desea desarrollar en sus estudiantes.

Finalmente, se procede a escoger las estrategias metodológicas que se utilizarán durante el proceso para reforzar y corregir lo planteado por el docente, teniendo en cuenta que se debe primar el deseo de búsqueda permanente de los estudiantes donde la creatividad y la innovación sea el principal carácter.

Es de esta manera en que se contempla la utilización de la evaluación formativa para poder llevar el proceso de los estudiantes en la ejecución de este proyecto ya que nos permite tener control del proceso de los estudiantes donde se aplicarán como estrategia la coevaluación y la autoevaluación el final cada sesión, propiciando la autorreflexión a partir de cada práctica realizada.

2.9 Conclusiones segundo capítulo

En este segundo capítulo se abordó a manera general el marco conceptual el cual es el que regula la viabilidad que tenga la presente proyecto, se avanzó en la construcción de la propuesta presentada ya que se dejó establecido en este segundo capítulo que el juego pedagógico se utilizara para el desarrollo del esquema corporal permitiendo a si enfocar el horizonte del proyecto dejando en claro que la problemática social presentada en el primer capítulo se abordara desde el esquema corporal siendo este la opción acogida por el proyecto ya que dentro de las múltiples posibilidades que se tenían desde la psicomotricidad el esquema corporal abarcaba importantes elementos que permitirán generar propuestas bastante interesantes, las cuales se presentaran en el siguiente capítulo donde se evidenciara como se implementa todo el sustento teórico presentado en este capítulo.

3 TERCER CAPÍTULO

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN

En este tercer capítulo se encontraran con la metodología que se usó para poner en práctica todo el sustento teórico explicado en el capítulo pasado, además de eso se presentaran cada una de las fichas elaboradas para realizar el proceso de aplicación del proyecto.

Se hizo pertinente elaborar un esquema a seguir para todo este proceso en el que se pasaba de todo el sustento teórico a la implementación con una población determinada, lo primero fue realizar una idea generalizada de la institución en donde el proyecto tendrá su puesta en escena, esto con la intención de obtener datos del contexto y de la misma manera poder tener una base de información sólida que permita establecer un criterio de como son los estudiantes, los profesores, el personal que trabaja dentro de la institución, como afecta el lugar donde está situado la institución; esto para poder pasar a la segunda parte del proceso el cual es realizar la estructura del macro currículo y de una manera muy detallada elaborar el plan general de la aplicación del proyecto, pasando por el esquema general que marcara los ítems que se trabajaran para luego trascurrir a la ejecución de las clase, en última instancia se evidencia la evaluación realizada y el proceso que se usó para llegar a esta. De esta manera el lector podrá tener una idea de cómo fue el proceso de aplicación del proyecto

3.1 Fichas de observación de la institución

Para poder dar paso a la ejecución de la propuesta pedagógica se hizo necesario poder establecer una caracterización del lugar en donde se hará contacto con la población, dentro de la ficha elaborada se encuentran explicitas los datos necesarios para poder tener una idea generalizada de la institución educativa en la que el presente proyecto será llevado a la práctica.

Tabla 1				
CARACTERIZACION DE LA INSTITUCIÓN				
NOMBRE	Colegio el Porvenir IED			
DIRECCIÓN	Sede B calle 58 sur N° 104 A – 50 Barrio el Recuerdo			
LOCALIDAD	Bosa localidad 7ª			
TELEFONO	7231962			
JORNADA	Mañana			
ESTRATO	2			
PUBLICA O PRIVADA	Entidad publica			
CANTIDAD DE ESTUDIANTES	PRIMARIA	420	SECUNDARIA	546
CANTIDAD DE PROFESORES	33 profesores para la jornada de la mañana			
NOMBRE DEL PEI	Diálogos de saberes para el desarrollo de talentos con proyección de comunidad.			
MISIÓN	El colegio el Porvenir IED fundamentado en el modeló cognitivo – social, busca la promoción integral de sus estudiantes y el desarrollo social y cultural de su comunidad expresado en: formación de ciudadanos competentes en el saber, saber hacer y saber ser que les permita actuar con justicia, equidad e identidad; el fortalecimiento de la construcción del proyecto de vida de sus integrantes para que se asuman como sujetos auto-transformados y transformadores de su realidad resolviendo problemáticas de su contexto y la preparación de bachilleres con calidad académica iniciándolos profesionalmente en el campo de la educación y la pedagogía.			
VISIÓN	El colegio el Porvenir IED consolidará y fortalecerá hace el año 2015 los componentes: humanos, axiológicos, social, pedagógico y científico – tecnológico a través de la			

	reconstrucción del conocimiento mediante la implementación de la enseñanza por ciclos y la articulación de la educación media con la educación superior, que permitan al educando iniciar su preparación profesional en el campo de la educación y la pedagogía formándose como ciudadano capaz de transformarse y participar en la transformación de su contexto.
PERFIL DEL ESTUDIANTE	El colegio el Porvenir IED busca que sus estudiantes durante el proceso formativo y al culminar la educación media articulada con la educación superior se reconozca como sujetos formados en las siguientes dimensiones: <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión individual – personal. • Dimensión social – comunitaria. Dimensión ocupacional – profesional.
PERFIL DEL MAESTRO	El colegio el Porvenir busca que sus docentes, ayuden a que sus estudiantes logren conseguir las dimensiones que buscan en el perfil del estudiantes esto a partir de generar en ellos un pensamiento crítico y propositivo.
VIAS DE ACCESO	El colegio el Porvenir tiene como vías de acceso, alimentadores de Transmilenio y transporte público.

En primer lugar se encuentra la caracterización inicial de la institución donde estarán ubicadas las casillas más relevantes como el nombre de la institución, la dirección, la localidad en donde está ubicada y el teléfono de este, esto porque es importante conocer en primera medida los datos más básicos y de esta manera obtener información más profunda de este. En segunda medida para la ejecución del proyecto se hace pertinente tener conocimiento de las jornadas que esta institución tenga y en las que se imparten las clases para tener un primer imaginario del tipo de población con el que se tendrá contacto, el estrato que se tiene en el sector, establecer si esta institución es de carácter privado o público y determinar la extensión en cuanto a terreno que posee para poder establecer una idea general del espacio y de esta manera idear estrategias para la implementación. Siguiendo con la idea se establece la cantidad de estudiantes que tiene esta institución y determinar cuántos estudiantes son de

básica primaria y cuantos estudiantes en básica secundaria, establecer cuantos docentes hay incorporados para realizar una relación de las cargas académicas que tienen los estudiantes y dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje que se ejecutan en las aulas, cuantos estudiantes tienen a cargo cada docente y tener un enfoque en cuanto a la metodología impartida en la institución. Por último el conocer el nombre del PEI, la visión y la misión, el perfil del estudiante, el perfil del maestro permite tener una idea clara de las intenciones que se tienen en la institución para.

3.1.1 Infraestructura

Tabla 2	
INFRAESTRUCTURA	
CANTIDAD DE SALONES	23 salones
ESCENARIOS DEPOSITIVOS	Cancha múltiple, para la ejecución de diferentes deportes (baloncesto, voleibol, micro fútbol)
BAÑOS	En el segundo piso están ubicados los baños para los estudiantes de secundaria, y en el primer piso se encuentran los baños de los estudiantes de primaria y los profesores.
CAFETERIA	Ubicada en frente de la cancha deportiva.
SALA DE PROFESORES	Ubicada en el primer piso cuenta con unas mesas y unos computadores para el trabajo de los profesores.
SALA DE INFORMATICA	Esta sala cuenta con 20 computadores para los estudiantes, y estos cuentan con Windows 10 y programas para el desempeño óptimo de los estudiantes.

LABORATORIOS	No se encuentran laboratorios en esta sede.
SALA DE JUNTAS	La sala de juntas, es la sala de profesores.
OFICINAS	Hay un salón con 3 oficinas, donde se encuentra la oficina del coordinador, y las otras dos de los conciliadores.
BIBLIOTECA	La biblioteca se encuentra ubicada en la sala de profesores en unos stands, no cuentan con muchos.
PATIO	El patio se encuentra ubicado en el centro del colegio.
MATERIASLES DIDACTICOS	El colegio cuenta con materiales didácticos óptimos para las ejecuciones de clase, hablando desde la educación física los materiales con los que cuenta esta sede están en excelente estado.
ENFERMERIA	El colegio no cuenta con una enfermería.

El determinar los patios que tiene la institución y los escenarios deportivos es vital ya que de esta manera se tiene con claridad los espacios con que se cuenta para poder llevar las intenciones del proyecto a la práctica, por ultimo determinar los materiales didácticos que tiene la institución haciendo referencias a los materiales específicos de la educación física; de esta manera se obtiene una idea general de los espacios y los materiales a los que tenemos acceso a la hora de realizar la ejecución del proyecto, permitiendo estar un paso delante del momento de la clase y tener hasta el más mínimo detalle controlado.

Tabla 3
PERSONAL DIRECTIVO Y PERSONAL DE ASEO

VIGIALNTE	El colegio cuenta con tres (3) vigilantes.
PERSONAL SERVICIOS GENERALES	El colegio cuenta con 5 personas encargadas de los servicios generales del colegio.
SECRETARIAS	Las secretarias del colegio son las señoras encargadas de las conciliaciones
ENCARGADOS DE LA CAFETERIA	El encargado de la cafetería es un señor ajeno al plantel educativo.
COORDINADOR ACADEMICO	Liliana Ospina Ospina
COORDINADOR DISCIPLINARIO	Liliana Ospina Ospina
RECTOR	Luis Humberto Olaya

Se obtiene información del personal de la institución para tener una idea general de cómo funciona el plantel, el personal de vigilancia, el personal de los servicios generales, los encargados de la cafetería etc., Por otro lado, conocer cómo se conforma la parte directiva permitiendo conocer cómo se regulan las normas y se llevan los procesos académicos.

De esta manera concluye la observación que se realizó en primera instancia para poder establecer los datos más generales y específicos de la institución esto para idear la mejor estrategia a la hora de ejecutar la implementación del presente proyecto.

3.2 Caracterización de la institución

La institución educativa distrital colegio el Porvenir sede B, se encuentra ubicada en la calle 58 SUR N°104^a – 50 barrio el Recuerdo, la historia cuenta que en 1949 el Instituto de Inmigración de Defensa Forestal (hoy conocido como Banco Agrario) adquirió la hacienda el Porvenir y da inicio con la parcelación en 78 fincas, de estas parcelas la número cuarenta se otorgada a las familias habitantes del sector, es así como inicia el proyecto de una escuela

rural llamada el Porvenir, el ocho de Noviembre de 1955 arranca la construcción de esta escuela, siendo la junta de acción comunal de este barrio la principal colaboradora para esta construcción.

Durante los primeros años hubo solamente un salón, este estaba a cargo de la profesora Teresa Morales de Rey, el salón y los pocos estudiantes estaban acompañados de un establo y un pozo, este último era el proveedor del vital servicio para las casas que estaban alrededor, además de esto los estudiantes al salir de su salón de clase podían observar alrededor de su escuela, cultivos de arveja, trigo y cebada.

En el año 1960, la Alcaldía de Bogotá y la Secretaria de Educación Distrital toma la batuta y se hace cargo del terreno, generando con esto más aulas para el ingreso de más niños y atrayendo más docentes, además de esto construyeron una casa para que los maestros vivieran ahí, ya que esta escuela era rural. Al pasar los años la escuela fue tomando fuerza y con esto adquiriendo estudiantes y maestros.

En 1968 ocurrió una emergencia sanitaria debido al desbordamiento de los vallados del sector, y esta fue la razón para la construcción de pisos en la zona. El 8 de Agosto de 1974 se dio el arribo al Colegio de los profesores Enrique Rosas e Hilda Segura de Rosas, al llegar a las aulas se instalaron en una vivienda en seguida de la escuela, estos dos profesores llegaron para generar el cambio en esta institución, con ayuda de la comunidad los profesores construyeron un conjunto de baños para los estudiantes y para los profesores.

La profesora Hilda fue nombrada rectora y bajo su mando la institución participo en un concurso organizado por la Secretaría de Educación Distrital y en 1979 obtuvo la mención como la mejor escuela de Bosa, con un trabajo de peticiones y de trabajo en común con la escuela, en 1985 esta misma obtiene el aval para la ampliación de sus escuela y con esto ganan que el gobierno les brinde los servicios de agua y luz pública.

En este mismo año se da apertura a las dos jornadas utilizando toda la básica primaria, en 1989, llega a la escuela un programa de salud comunitaria implementado por estudiantes de la Universidad Javeriana y patrocinada por el B.I.D. En el centro de salud construido para la implementación de este proyecto se llevaban a cabo prácticas de medicina general y

odontología, en 1955 desafortunadamente el proyecto fue retirado y con esto el desaliento de la comunidad.

El colegio el Porvenir sede B se encuentra ubicado en Bosa, séptima localidad de la ciudad de Bogotá, su dirección es 58 sur N° 104 A – 50 Barrio el Recuerdo, cuenta con una cercanía a los alimentadores que llegan del portal de Transmilenio de las Américas, además de esto unas calles más arriba hay un paradero de buses de una empresa de transporte público de Bogotá, dentro de lo que se puede hablar del contexto que rodea a la institución, se hace notoria un problema social que atañe a los estudiantes y este es la venta de sustancias psicoactivas y de riñas, no es de ocultar que es una zona donde la violencia es vista a cualquier hora del día, más aun cuando los mismo estudiantes son quienes inician esos problemas sociales.

El rector actual es Luis Humberto Olaya; dentro del PEI del colegio esta como misión, buscar en los estudiantes bajo un modelo cognitivo – social promover un desarrollo social y cultural expresado en: formación de ciudadanos competentes en el saber, saber hacer, y saber ser que permitan actuar con justicia, equidad e identidad planetaria; el fortalecimiento de la construcción del proyecto de vida de sus integrantes para que asuman como sujetos auto-transformados y transformadores de su realidad resolviendo problemáticas de su contexto y la preparación de bachilleres con calidad académica iniciándolos en el campo de la educación y la pedagogía.

La misión evidencia que el colegio quiere que sus estudiantes terminen sus estudios académicos con bases en la pedagógica y en la educación, es aquí donde se hace necesario mostrar que esta institución tiene un convenio de articulación con la Universidad Pedagógica Nacional y más explícitamente con la facultad de educación física, dentro del ciclo de profundización y articulación del colegio, los estudiantes tienen como bases de estudios los siguientes contenidos: desde los componentes humanísticos verán, construcción social del cuerpo I-II, hombre y vida I-II, cuerpo y comunicación I-II, dimensión perspectiva y representacional del cuerpo I-II. Desde la parte disciplinar trabajaran en cultura somática de la educación física I-II, movimiento y desarrollo humano I-II, experiencia corporal sociedad y cultura I-II, educación y experiencia corporal I-II, visto desde el área pedagógico los estudiantes de articulación tendrán como materias, cuerpo y educación I-II, pedagogía y

educación I-II, relaciones humanas y formas comunicativas I-II, comunicación lenguaje y poder I-II, y para concluir con lo propuesto por la facultad de educación física de la Universidad Pedagógica Nacional y llamado PCLEF terminaran con una clase de confrontación donde los estudiantes presentaran su proyecto integrador de semestre I-II-III-IV, esto con el fin de que los docentes encargados de dicho proceso den cuenta de la evolución que estos jóvenes han tenido. Esta vinculación y/o articulación que se presenta anteriormente responde a la educación media técnica regida según la resolución 07-0387 del 25 de julio de 2011.

El colegio el Porvenir IED consolidará y fortalecerá hace el año 2015 los componentes: humanos, axiológicos, social, pedagógico y científico – tecnológico a través de la reconstrucción del conocimiento mediante la implementación de la enseñanza por ciclos y la articulación de la educación media con la educación superior, que permitan al educando iniciar su preparación profesional en el campo de la educación y la pedagogía formándose como ciudadano capaz de transformarse y participar en la transformación de su contexto lo anterior es la visión que tiene la institución a la hora de proyectarse a futuro.

El propósito de la institución es a través de su proyecto de desarrollo humano y de su modelo educativo, busca formar personas con conocimientos, integrales y competentes, transformadoras de sí y de su entorno quienes generen alternativas en la búsqueda permanente de calidad de vida y proyección social, esto vinculándolo con el perfil de estudiante el cual propone buscar en el estudiante mediante el proceso un proceso formativo y al culminar la educación media articulada con la educación superior que este mismo se reconozca como sujeto formados en las siguientes dimensiones; dimensión individual – personal, esta hace referencia a que los sujetos son personas que asumen el conocimiento como un resultado de un proceso crítico y perceptivo de la educación, dimensión social – comunitaria, en la cual las personas reflejaran valores humanos como la solidaridad, el servicio, la sensibilidad entre otras esto con el fin de ser líderes dentro de la sociedad en la que se encuentra inmerso, y por último la dimensión ocupacional – profesional, donde los sujetos terminaran con un perfil y una proyección profesional en el campo de la educación y la pedagogía, con el fin de desempeñarse en un medio laboral de manera competente.

El tipo de hombre que busca el colegio el Porvenir IED, es el de un sujeto competente en su trabajo que no olvida sus principios, pero que es un hombre bien preparado dentro de sus especificaciones profesionales. Cabe decir que el docente debe ser una persona que potencie a través de su trabajo lo anterior, que genere en el estudiante cuestiones, que prepare en el estudiante el proyecto de vida.

El colegio el Porvenir utiliza como modalidades de evaluación los tres métodos de evaluación conocidos, la autoevaluación, considera como la valoración que los estudiantes hacen de su desempeño y aprendizaje, la coevaluación, como la evaluación mutua entre los pares, por medio de esta se incrementa la participación a la reflexión y a la crítica por parte de los estudiantes, además de fomentar en ellos el valor del liderazgo y desarrollar la integración del grupo, y por último tenemos la heteroevaluación, siendo esta la modalidad de evaluación que realiza un par (docente) hacia el procedimientos que sus estudiantes tiene en el transcurso del tiempo estudiantil.

La infraestructura del colegio el Porvenir IED sede B, tiene un escenario deportivo multifuncional, en el cual se ejecutan diferentes deportes como el baloncesto el voleibol y el micro futbol, en estas canchas es donde los estudiantes de primaria y secundaria hacen sus clase de educación física, la utilización de este escenario es negociada entre los profesores de educación física, esta repartición se hace según los meses y las horas de clase de cada uno, cada tres meses uno de ellos la utiliza y el otro va a un patio de formación que queda al otro lado del colegio para desarrollar sus actividades relacionadas con la clase, es notorio la falta de otro escenario deportivo para que los estudiantes que se encuentran en el patio no se sientan tan agobiados por el espacio.

EL colegio cuenta con baños ubicados estratégicamente para que los estudiantes de secundaria respeten el espacio de los niños de primaria, ubicados en el segundo piso se encuentran los baños de los estudiantes de secundaria, y en el primer piso están ubicados los baños de los niños de primaria tanto como los de los profesores, la cafetería funciona solamente para los estudiantes de bachillerato, debido a que los niños de primaria tienen el beneficio de los refrigerios escolares entregados por el gobierno.

Los profesores dentro de su recinto o sala, cuentan con escritorios y *lockers*, para que puedan ordenar sus trabajos por revisar, además de esto cuentan con cuatro computadores

dispuestos al uso que ellos quieran darle, sea para un trabajo del colegio o para ocio, la sala de computo o sistemas de los estudiantes está ubicada en el segundo piso y cuenta con veinte computadores a disposición de los estudiantes, las condiciones de la sala son óptimas para el proceso de enseñanza aprendizaje por parte de los profesores y los estudiantes.

La sala de profesores es utilizada como sala de juntas y/o reunión de profesores, además de esto ahí mismo queda ubicada la escasa biblioteca que tiene esta institución educativa.

En el momento en que ocurra un accidente el colegio no cuenta con una enfermería para poder otorgar los servicios de primer respondiente, tal vez sea un peligro no contar con un especialista en salud, y no solo se habla de esta institución se habla a nivel general en las instituciones donde lo tengan una enfermería, es de vital importancia debido a que los accidentes en una entidad educativa están a flor de piel.

Se encuentran tres vigilantes dentro de la institución, el personal de servicios generales son personas expertas en su oficio y con un carisma hacia los estudiantes que permite que ellos ayuden en el aseo del colegio, los estudiantes proponen jornadas de limpieza para su institución y los de alumnos de secundaria enseñan a los niños de primaria a mantener su colegio limpio de basuras, las personas encargadas de los cargos como lo son el coordinador de disciplina son muy amables con los alumnos que llegan a su oficina, como lo expresan en su PEI, ellos buscan que los problemas se resuelvan a través del dialogo y de exploración de la dimensión social – cultural que presentan en el perfil del estudiante.

En la institución se encuentran alrededor de 960 estudiantes siendo 420 alumnos quienes conforman la básica primaria, habiendo dos cursos por año y esto comprendidos entre preescolar hasta quinto de primaria, dentro de la secundaria se encuentran alrededor de 540 estudiantes habiendo dos cursos por año y están conformados desde el grado sexto hasta once, el número total de estudiantes es un aproximado entregado desde la coordinación de la institución, esto debido al ingreso de nuevos estudiantes durante el transcurso del año electivo y a la deserción de otros.

Como características de los estudiantes se puede identificar que son personas en constante conflicto con sus semejantes, esto puede ser debido al contexto socio-cultural en el

que se encuentran inmersos, los alumnos dentro de las aulas de clase tienen actitudes burlescas hacia las clases y hacia los profesores, llegando en algunos momentos a faltar al respeto a estos mismos, dentro de su actitud algo que es necesario rescatar es la disposición que estos tienen sobre la clase cuando deciden trabajar a la par con lo plateado por el profesor.

Se finaliza esta caracterización realizada siendo en primera instancia el primer paso a la hora de diseñar la aplicación del proyecto a partir de los datos recolectados, siendo el macro diseño la primera construcción realizada.

3.3 Ficha diagnóstica

Para poder elaborar el macro diseño, se elabora en la primera intervención una clase diagnóstica que permitirá evidenciar en qué estado se encuentran los estudiantes al iniciar con la intervención por parte de los docentes, esta clase se toma como punto de partida para la elaboración del micro diseño. Una vez implementada esta clase se hizo un análisis por parte del docente titular y los docentes practicantes donde por medio de una discusión se llegó a la conclusión que los estudiantes tienen falencias en su lateralidad y en su capacidad de realizar acciones con ciertas partes del cuerpo, hecho este análisis se parte a la construcción del macro diseño ²

3.4 Macro diseño

La estructura de este macro diseño está presentada para dar respuesta a la puesta en escena del presente proyecto, se diseñó y estructuro de acuerdo a las necesidades que se evidenciaron en la observación realizada para la obtención de la contextualización de la institución, se encuentra reglada desde el currículo flexible y a partir de allí se construye todo su contenido, se marca en primera instancia el nombre del proyecto el cual es *el juego pedagógico y su incidencia en la construcción del esquema corporal*

Se plantean un propósito general, el cual es concientizar al sujeto sobre los movimientos, la percepción y el conocimiento que estos puedan tener sobre su cuerpo, como objeto de aprendizaje y ente social y como propósito específico se quiere llegar a que estos

² Véase la ficha diagnóstica en la tabla número 4

obtengan una consciencia sobre los movimientos ejecutados, además de lo anterior cada sesión de clase tendrá su objetivo.³

³ Véase el macro diseño en la tabla numero 5

Tabla 4


	<p>UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL</p> <p>FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA</p>
Curso:	Fecha:
Nombre:	
Dentro de lo que se mostró en las clases ¿qué pudo entender sobre la lateralidad?:	
¿Considera importante el conocimiento de la lateralidad para su vida? ¿Por qué?:	
¿Cómo considera que podría utilizar el conocimiento de la ubicación espacial en su vida cotidiana?	
¿Qué entiende usted por ubicación temporal a partir de lo mostrado en clase?:	
En el juego de policías y ladrones, ¿cómo aplicaron lo aprendido en las clases de lateralidad, ubicación espacial y ubicación temporal?:	
Después de haber jugado balón mano, ¿qué cree usted que significa independencia motriz?:	
¿Cree usted que utilizar juegos durante la clase de educación física es importante para su aprendizaje? ¿Por qué?:	
¿Las anteriores clases ayudaron en la relación que usted tiene con sus compañeros? ¿Por qué?:	
¿Cómo ha utilizado lo que se aprendió en clase durante el tiempo que está en su casa, con sus amigos o en el colegio?:	
Escriba como reflexión usted ¿cómo se sintió durante las clases propuestas por los profesores?:	

Tabla 5

	MACRO CURRÍCULO	DOCENTES EN FORMACIÓN		COLEGIO			
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL	JUEGO PEDAGÓGICO Y SU INCIDENCIA EN LA CONSTRUCCIÓN DEL ESQUEMA CORPORAL	CRISTIAN BECERRA - JAVIER BARRERA		I.E.D el Porvenir sede B			
		POBLACION: niños de quinto y sexto grado (8 a 13 años)		Metodología: experiencial y reflexiva			
PROPÓSITOS GENERALES	concientizar al sujeto sobre los movimientos, la percepción y el conocimiento que estos puedan tener sobre su cuerpo, como objeto de aprendizaje y ente social						
PROPÓSITOS ESPECIFICOS	generar conciencia de movimientos						
EJE TEMÁTICO	núcleo temático	unidad temática		Juego Pedagógico como herramienta	Tipo de evaluación: formativa	número de sesiones	
ESQUEMA CORPORAL: una representación mental de nuestro propio cuerpo en relación del contexto en el que nos encontramos, permite ajustar cada movimiento de nuestro cuerpo a la acción motriz deseada cumpliendo unos propósitos determinados, se construye a partir de las experiencias que se obtienen, generando un desarrollo progresivo en donde cada vez se va volviendo mas maduro.	LATERALIDAD: la preferencia de una de las partes simétricas del cuerpo centrando la mayor parte de movimientos por el lado el cual tenga mayor dominio.	Diagnóstico		Guerra de países, espejos, pilas al robot, ponchados	Al finalizar la clase. Análisis por parte del grupo docente	1	
		<ul style="list-style-type: none"> • Orientación derecha e izquierda • Reafirmar la lateralidad • Reconocer y trabajar otras partes del cuerpo 		Juego de ordenes 1 2 3 y 4 congelados, la lleva, el lobo	Al finalizar la clase. Reflexión por medio de preguntas	(2, 3, 4)	
	ESPACIALIDAD Y TEMPORALIDAD: relación entre el cuerpo y los demas objetos, como ubicar mi cuerpo dentro del espacio buscando comodidad y generando estructuras mentales de tiempo por medio de sonidos, imágenes o hechos generando conciencia de los movimientos en escala de tiempo real como segundos, minutos.	<ul style="list-style-type: none"> • Ubicar el cuerpo con referencia a lo que lo rodea • Realización de movimientos por medio de estímulos sonoros 		La gallinita ciega. triqui. Desafío.	Guerra de bandas	Al finalizar la clase. Reflexión por medio de preguntas	(5, 6, 7)
		INDEPENDENCIA MOTRIZ: consiste en el dominio de cada segmento corporal para la ejecución motriz de una determinada tarea.		<ul style="list-style-type: none"> • Controlar por segmentos las partes del cuerpo 	Policías y ladrones balón mano	Al finalizar la clase. Reflexión por medio de preguntas	(8, 9)
		Diagnostico: evaluación final		Cuestionario	Análisis por parte del grupo docente	10	

El presente macro diseño presenta una metodología que da respuesta al modelo pedagógico por el que se le apuesta para generar ese proceso de enseñanza aprendizaje en el estudiante, el cual se centra por la experiencia tenida y siempre llevando a la reflexión; este macro diseño se elabora para que su ejecución se dé a manera de proceso donde se partirá desde un punto determinado y se llegará a un punto deseado, es por eso que se especifica dentro del esquema propuesto un método de evaluación formativo, el cual permite abstraer lo vivido en cada sesión de clase y por medio de un análisis determinar el proceso que se le pueda dar a la implementación, de esta manera todas las clases giraran en torno a concientizar al sujeto sobre los movimientos perceptivos teniendo en cuenta el conocimiento que cada sujeto tenga sobre su cuerpo y que este aprendizaje trascienda a su vida.

Este proyecto se ejecuta con niños que comprenden la edad entre los 8 a los 13 años, que se encuentra cursando los grados quinto y sexto en la jornada de la mañana, de acuerdo a esto se plantea un eje temático para todas las clases el cual será ayudar a que los estudiantes adquieran conocimientos sobre su cuerpo y sobre sus movimientos dependiendo de su lateralidad, su ubicación temporo-espacial y la independencia motriz, generando así la construcción del esquema corporal.

El núcleo temático propuesto permitirá realizar ese desarrollo del esquema corporal, por lo que se propone trabajar desde componentes que lo conforman los cuales son la lateralidad, la ubicación temporo-espacial y la independencia motriz, siguiendo lo enmarcado desde la tendencia de la educación física que se usó para la construcción de este proyecto la cual es la psicomotricidad y desde la propuesta de la educación vivenciada se proponen las unidades temáticas que responden al eje central de cada sesión de clase y que se llevaran a cabo en forma de proceso, en donde el sujeto ira construyendo su proceso de formación mediante la vivencia que tenga en cada una de la sesiones, se plantean como unidades temáticas para que dé respuesta coherente a los núcleos temáticos propuestos, cada núcleo temático le corresponden sus propias unidades temáticas las cuales están especificadas en el macro diseño, estas serán abordadas en un número de diez sesiones de clases, cada núcleo temático tiene un numero de clases en las cuales se desarrollaran las unidades temáticas.


Esta propuesta ha tenido varios cambios, los cuales se han generado paralelamente a la intervención tenida con los estudiantes dejando como resultado final el macro diseño presentado en este capítulo.

En segunda instancia se encuentra la ejecución de las clases utilizadas, estas clases primero se efectúan en su planeación para luego sí ser llevadas a la práctica. Es así como se elabora un formato que permite plantear las propuestas tenidas por el docente y que se puedan plasmar para que abarque en su totalidad toda idea tenida y no se limite a tener solo lo necesario para ejecutar una clase.

3.5 Micro diseño

El formato de la planeación de clase a utilizar está estructurada para llevarse a cabo dentro de la institución y ejecutado con la población con la cual se cuenta, este formato de clase da respuesta a la propuesta de macro diseño teniendo en cuenta la estructura dada y respetando la propuesta en cuanto al modelo pedagógico, y el tipo de hombre que se pretende formar para este proyecto.

TABLA 6

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA		
Clase Nº. 3	Fecha: 7 de Abril 2016	
Curso: 504	Hora: 6:30 am	colegio: IED El Porvenir
Docente titular: Alfredo Veintemilla.		
Docentes en formación: Cristian Ricardo Becerra - Javier Enrique Barrera		
Tema: Esquema Corporal		
Asignatura: Educación Física	Número de estudiantes: 42	
Objetivo de la clase: A partir de juegos relacionados con la espacialidad, mostrar a los estudiantes la importancia de la ubicación espacial y sus características.		
Material o recursos a utilizar: conos y aros		
Modelo pedagógico: Escuela activa	Modelo didáctico: Construido para la ejecución del proyecto	
<p>Etapa primera: • Presentación y explicación del trabajo a seguir, acuerdos de clase y explicación de las dinámicas a seguir.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ubicar dentro del espacio un determinado lugar que puede ser señalado por aros o por círculos en donde los estudiantes estarán dispersos por todo el espacio, al indicar el momento los estudiantes deberán ingresar a ese espacio en el menor tiempo posible, los estudiantes que no logren entrar en ese espacio quedaran por fuera. 		
<p>Etapa segunda: • Gallinita ciega; se dividirá el grupo en 4 grupos en donde se pondrá un camino determinado, el cual contara con círculos, caminar en zigzag y pasar obstáculos, la persona que este con los ojos vendados tendrá que pasar por ese camino siguiendo la voz de sus compañeros hasta llegar al punto donde deberá recoger una pieza de una rompecabezas, el juego termina en el momento en que algún grupo logre completar el rompecabezas que los docentes encargados dejen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se ubicaran unos aros en el piso, el juego será, por medio del cuerpo los estudiantes deberán realizar los objetivos que los profesores propondrán, un ejemplo, hacer una línea de tres estudiantes del mismo equipo, todo esto deberán hacerlo entrando en los aros y ubicándose en el centro de éste. 		
<p>Etapa tercera: • Se ejecuta una reflexión de todo lo trabajado en clase, haciendo entender a los estudiantes lo que ellos trabajaron las intenciones que se tomaron para las actividades que ellos realizaron, seguido a esto se pedirá a los estudiantes que realicen en una hoja una retro alimentación del trabajo realizado.</p>		

Este formato está estructurado en cuatro partes, la primera parte da cuenta de los datos generales de la institución y los datos específicos de la población, en este caso el curso con el cual se trabajara, teniendo en cuenta la hora, la jornada, el número de la clase, la cantidad total de los estudiantes que ven la clase, y los docentes que están en formación, esto para dar una idea general de la población con la que se está implementando.

En el segundo plano se encuentra el objetivo específico de la clase, esta parte es esencial ya que del objetivo que se le dé a cada clase se llevara el proceso que se enmarco desde el macro currículo, y determinara las actividades que se escogerán para poder ejecutar esa clase, se tendrá en cuenta los materiales y los recursos a utilizar, se especifican las herramientas que se utilizaran ya que esto permite ampliar el panorama de cada clase, según el material que se utilice se determina si las actividades se complejizan cada vez más, esto permitirá tener un control total en la clase y los sujetos se abren a muchas posibilidades permitiendo su desarrollo.

En última instancia se encuentran los tres momentos de contacto con la población:

a) Primera etapa: en esta fase se reúne al grupo, se da una introducción a la clase que van a ejecutar y se realiza un precalentamiento para la fase central, este precalentamiento son actividades que buscan potenciar el núcleo temático de cada clase, según el macro currículo si la clase tiene que trabajar la lateralidad, esta actividad de precalentamiento se encargara de trabajar la lateralidad en un tiempo determinado, se utiliza para atraer la atención de los estudiantes, centrarlos en la clase y poder pasar a la fase central

b) Segunda etapa: en esta fase se concentra el desarrollo de la clase, según el objetivo planteado para esta misma, se presenta ante los estudiantes las propuestas a desarrollar, estas actividades se muestran a manera de juego, la explicación se hará de manera general junto con las respectiva reglas de la actividad seguido a esto el alumno se dedicara solamente a jugar.

c) Etapa tres: en esta etapa final se concluye los juegos que se trabajaron dentro de la clase, se reúne al grupo en un espacio específico, se retroalimenta al grupo

por parte del docente, se dan los objetivos que se tuvieron en la clase y se pasa a la retroalimentación por parte del estudiante.

De esta manera es ejecutada cada clase, donde se dan los espacios para trabajar las propuestas que se tienen desde el presenta proyecto; en la etapa tres de cada clase se ejecuta la evaluación y en la explicación de la siguiente ficha se dará de manera más detallada como se ejecuta este espacio y la gran importancia que tiene para que se alcancen las metas propuestas desde este proyecto.

3.6 Evaluación

En última instancia se hace presente la evaluación para presentar la estructura de la implementación del proyecto la cual se ejecuta en diferentes momentos; retomando las etapas de la ejecución de la clase en la etapa tres se efectúa la evaluación de la clase la cual es explicada a continuación.

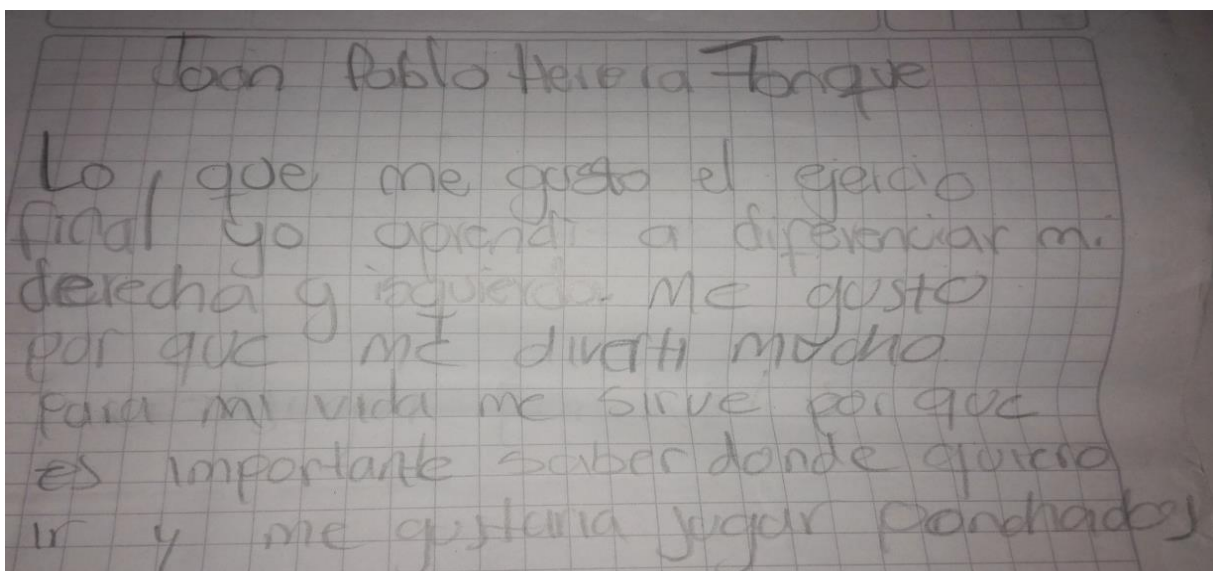
Dentro de la retroalimentación que ejecutaban los sujetos en la tercera etapa de la clase se escribía en una hoja una reflexión de acuerdo a la experiencia tenida dentro de la clase, esta reflexión se elaboró para tener una idea general del impacto que tuvo la clase en el estudiante. Se realizan cuatro preguntas en las que el sujeto las desarrolla de la siguiente manera siempre dando una argumentación de cada respuesta.

3.6.1 Reflexión de los estudiantes

Tabla 7
RETROALIMENTACIÓN DE LA CLASE (ESTUDIANTES)

¿Cómo se sintió?	¿Se divirtió?	¿Qué aprendió?	¿Qué juego le gustaría para la próxima clase?
------------------	---------------	----------------	---

A continuación se presenta una de las reflexiones de los estudiantes, presentándola a manera de anexo para que el lector se pueda hacer una idea de cómo se estaba dando el proceso, para luego explicar cómo se construyeron estos formatos de evaluación



a) ¿Cómo se sintió?: el sujeto expresa en este campo todas las sensaciones que tuvo durante la clase, si estuvo cómodo con la clase, si estuvo en conflicto con las actividades o con los compañeros, de una manera muy argumentada el estudiante reflexiona sobre todas esas sensaciones que experimento durante la clase como la alegría la rabia la impotencia y demás sensaciones que pudo experimentar.

b) ¿Se divirtió?: en este campo el sujeto expresa si la clase le fue de su agrado o no, si se logró divertirse con las actividades y que exprese lo que más le gusto de la clase o lo que menos le gusto

c) ¿Qué aprendió?: el sujeto en este campo deberá argumentar los aprendizajes que tuvo en la clase que den respuesta a las intenciones que se tuvieron, por ejemplo si la clase consistió en lateralidad, que el estudiante por medio de lo que vivió logre dar cuenta si le quedo algún aprendizaje o si por el contrario no aprendió nada.

d) ¿Qué juego le gustaría para la próxima clase?: en este campo el estudiante expresa que juego le gustaría tener para la próxima clase dejando espacio para que los estudiantes escojan los juegos.

De esta manera se ejecuta la evaluación a los estudiantes, esta reflexión se dará en cada clase propuesta, dentro de la evaluación formativa tomada para llevar a cabo este proceso, es muy pertinente conocer lo que piensan los estudiantes en cada sesión además de esto es valioso ver el aporte que esto hacen en cada actividad para generar un aprendizaje y permitir mejorar aspectos para el próximo encuentro.

3.6.2 Reflexión de la clase

Se presenta la reflexión realizada por los docentes para la clase, esta se realiza también al finalizar cada clase que permite analizar la experiencia tenida y de esa manera determinar si se está llevando un proceso que en vista desde el proyecto sea favorable para el objetivo final que es el de la construcción del esquema corporal. Esta evaluación de los docentes está conformada de la siguiente manera:

Tabla 8		
RETROALIMENACIÓN DE LA CLASE (DOCENTES)		

¿Qué se hizo?	¿Cómo se hizo?	¿Qué se aprendió?
A través de juegos propuestos por los estudiantes y un poco modificados por los profesores se trabajó la ubicación temporal en los sujetos.	Utilizando la actitud de agrado que traen los estudiantes para con la clase se intenta realizar la explicación de las actividades lo más rápido y claro posible para que ellos sean quienes propongan como realizar dichas actividades.	Es necesario dar la explicación de las actividades o juegos claras para que los estudiantes no pierdan el hilo de la clase.

- a) ¿Qué se hizo?: en esta casilla se pone de forma muy específica y detallada lo que se realizó durante la sesión, los objetivos con los que se realizó la clase y las intenciones que se tenían al realizar cada actividad
- b) ¿Cómo se hizo?: en esta casilla se determinaba la metodología de la sesión, las herramientas utilizadas y los recursos que se utilizaron para poder llevar a cabo la clase
- c) ¿Qué se aprendió?: en esta casilla se recolectan las experiencias tenidas que generaron algún aprendizaje, desde el momento en que se llegaba a la institución hasta el momento en el que se abandonaba.

Esta dinámica se utiliza para poder recolectar la mayor cantidad de datos de la experiencia tenida en cada sesión de clase, al implementar la evaluación formativa, se hace necesario reflexionar cada acción tanto por el lado del estudiante como del docente, el resultado de esta reflexión permite poder reajustar el proceso que se lleva, los aportes de los estudiantes son muy valiosos ya que de esta manera se determina si la estructura propuesta para llevar a cabo el proyecto necesita reajustarse.

3.6.3 Reflexión general

Se toma el último gráfico de retroalimentación general para poder evaluar los aspectos generales de toda la sesión de clase, este formato fue elaborado como complemento a todo el proceso de análisis, se desarrolla de la siguiente manera:

Tabla 9
RETROALIMENTACIÓN GENERAL

Evaluación	Reflexión del docente en formación	Aportes del docente titular	Aportes para el proyecto curricular particular (PCP)
------------	------------------------------------	-----------------------------	--

Se presentan continuación anexos visuales del resultado de esta reflexión para que el lector pueda tener una idea general de cómo se da este proceso, para luego pasar a la explicación de que consiste este formato

EVALUACIÓN: - Buen manejo de grupo y de la temática apropiada para el nivel 6º, Buen manejo del tiempo

REFLEXIÓN DEL DOCENTE EN FORMACIÓN:
Debemos ubicarnos mejor dentro del grupo, muchas veces damos la espalda a los estudiantes.

APORTES DEL DOCENTE TITULAR:
- Evaluación continua para posibles mejoras e implementación de las siguientes secciones de clase

APORTES PARA EL PROYECTO CURRICULAR PARTICULAR (P.C.P)
Es apropiado siempre ver el ánimo de los estudiantes, para hacer de eso un punto fuerte de las secciones de clase.

- A. Evaluación: en esta casilla se evalúa de forma general la jornada académica por parte del profesor titular, este expondrá de manera escrita si la clase fue provechosa o si por el contrario la clase tuvo una dirección contraria a la deseada y la sesión no fue la apropiada.
- B. Reflexión docente en formación: en esta casilla el docente que está realizando la clase da cuenta de las sensaciones que tuvo dentro de la práctica, se entra a reflexionar la labor docente, si presento nervios durante la clase, si costo dar la clase, y otros componentes que se son necesarios reflexionar para el desarrollo del docente en su labor.


- A. Aportes del docente titular: en esta casilla el docente titular de la institución en donde se está llevando a cabo la práctica registra lo que observo durante la sesión de clase, aportes, críticas o sugerencias que permitan la mejora de cada una de las clases.
- B. Aportes para el proyecto curricular particular (PCP): en esta casilla se evidencia los aportes que la sesión de clase dejó para el PCP, esto se realiza después de todo el análisis de la sesión de clase y de haber completado las reflexiones anteriormente explicadas, aplica si el docente evidencia mejoras en los sujetos que dan muestra que el proyecto está tomando un buen rumbo o si por el contrario los sujetos no muestran señales de aprehensión de los temas expuestos en clase y las soluciones a tomar.

Es de esta manera que se da el proceso de evaluación de cada una de las sesiones, según el análisis que se ejecuta de cada sesión se pasa a la planeación de la siguiente clase, corrigiendo los posibles errores que ya se presentaron y teniendo en cuenta cada una de las sugerencias dadas por los sujetos y docentes. Estas planeaciones de clase deben responder a un proceso coherente que se explicó en el macro currículo.

3.6.4 Reflexión final

El formato presentado da muestra de la reflexión final de los sujetos después de finalizar todas las sesiones planeadas para la ejecución del presente proyecto, se ejecutó a manera de cuestionario fue elaborado para que el docente pudiera dar cuenta si los sujetos lograron aprehender los temas vistos en clase y de esta manera pasar a una reflexión que permita trascender el aprendizaje obtenido en las clases y llevarlos a la vida diaria.

Tabla 10

 <p>UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA</p>	
Curso:	Fecha:
Nombre:	
Dentro de lo que se mostró en las clases ¿qué pudo entender sobre la lateralidad?:	
¿Considera importante el conocimiento de la lateralidad para su vida? ¿Por qué?:	
¿Cómo considera que podría utilizar el conocimiento de la ubicación espacial en su vida cotidiana?	
¿Qué entiende usted por ubicación temporal a partir de lo mostrado en clase?:	
En el juego de policías y ladrones, ¿cómo aplicaron lo aprendido en las clases de lateralidad, ubicación espacial y ubicación temporal?:	
Después de haber jugado balón mano, ¿qué cree usted que significa independencia motriz?:	
¿Cree usted que utilizar juegos durante la clase de educación física es importante para su aprendizaje? ¿Por qué?:	
¿Las anteriores clases ayudaron en la relación que usted tiene con sus compañeros? ¿Por qué?:	
¿Cómo ha utilizado lo que se aprendió en clase durante el tiempo que está en su casa, con sus amigos o en el colegio?:	
Escriba como reflexión usted ¿cómo se sintió durante las clases propuestas por los profesores?:	

⁴ Véase el resultado de esta reflexión final en el siguiente capítulo

Las preguntas realizadas tienen la intencionalidad de que el estudiante use su capacidad para recordar las sesiones de clase y sobre esto pueda dar respuesta a cada una de las preguntas, cabe aclarar que las preguntas realizadas a los sujetos, fueron explicadas y desarrolladas durante cada una de las clases y responden a los núcleos temáticos propuestos para desarrollar con los sujetos.

Los sujetos responden estas preguntas de manera individual y según su criterio, el docente acompaña y ante cualquier duda solo explica a qué clase corresponde la pregunta, para que el estudiante tenga la oportunidad de reflexionar según lo vivido y pueda dar respuesta a la pregunta que se le pide, el sujeto deberá argumentar lo mejor posible cada una de sus respuestas dando la oportunidad de que evidencie el aprendizaje obtenido.

3.7 Conclusiones del tercer capítulo

Este tercer capítulo presenta todo el diseño y la implementación elaborada, el lector pudo dar cuenta de que se presentó de manera esquemática donde primero se dio la caracterización de la institución para obtener una idea general del contexto, continuando con la presentación del macro diseño que es el que abarca todo el proceso, micro diseño que será la puesta en escena del proyecto y la evaluación ejecutada durante todo el proceso. En el siguiente capítulo se podrá evidenciar el resultado que tuvo todo el proceso del presente proyecto, donde el lector encontrará el resultado de las reflexiones presentadas a manera de insumo y podrá conocer como fue la experiencia vivida por parte de los docentes, finalizando con lo más importante lo cual es identificar si el juego logro incidir en la construcción del esquema corporal.

4 CUARTO CAPÍTULO

ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA

En el presente capítulo se abordara la relación entre la teoría presentada en los capítulos anteriores y como se compaginó con la implementación, se evidenciara si el proyecto tuvo aceptabilidad en la población y se realizara un detallado análisis de la puesta en práctica del proyecto, en este sentido el lector podrá encontrar en las siguientes paginas como se dio el proceso de realización del proyecto y los resultados que este arrojo. Se hizo necesario analizar la experiencia tenida a través de la práctica desde diferentes momentos que darán cuenta de cómo se implementó todo el sustento teórico utilizado.

4.1 Impacto de la educación física

Desde la educación física se logró causar un impacto dentro de la población, y es que los sujetos de esta institución se encontraban muy acostumbrados a tener una clase de educación física tradicional, esta se ejecutaba por medio de pruebas ya sean físicas o de alguna destreza deportiva, a la medida que el proyecto se iba implementando los sujetos iban mostrando cada vez más intereses en las propuestas llevadas en la clase; las primeras sesiones de clase fueron algo conflictivas puesto que los sujetos no se tomaban con mucha seriedad el hecho de que se implementara una propuesta educativa junto con ellos, lo tomaban más como un espacio de esparcimiento en el que un poco menos de la mitad de los dos grados en los que se trabajó los cuales fueron un grado quinto y un grado sexto lograban integrarse y trabajar durando toda la sesión, a medida que se trabaja los sujetos se iban integrando cada vez más a las actividades y sentían un gusto por la clase que se les estaba dando.

Fue por medio del juego que se logró tener una aceptación dentro de los grupos en los que se trabajó, al lograr unificar a los grupos se dio paso a implementar una clase de educación física diferente, en el que se permitiría que los sujetos tomaran posesión de su proceso de enseñanza aprendizaje y propusieran lo que les gustaría o no hacer dentro de la clase, los juegos que se planteaban para cada una de las clases regularmente terminaban siendo modificados por los estudiantes, permitiendo que se cumplieran los objetivos que cada sesión tenía. Es de esta manera que la educación física logro causar un impacto positivo en los sujetos, cada sesión era valorada y se veía gratitud por parte de los estudiantes.

4.2 Relación teoría práctica

Se relacionara los sustentos teóricos utilizados directamente con la puesta en escena de la clase. Lo primero que se trae a colación son las dos teorías de desarrollo humano utilizados para el proyecto, la teoría bio-ecológica de los sistemas se implementó dentro de cada clase teniendo como primer objetivo lograr que cada uno de los sujetos grupo y a partir de allí realizar el proceso de aprendizaje, los sujetos trabajaron dentro del micro sistema en donde tenían interacción directa con sus pares, los demás sistemas se evidenciaron de manera natural, en el momento en que los sujetos empezaban a trabajar en clase entraban a colación diferentes temas que involucraban la vida por fuera de la institución de cada sujeto, de esta manera ellos mismos realizaban esa interacción entre dos micro sistemas diferentes y se veía efectuada el meso sistema, a partir de la interacción de los sujetos, ellos mismos trasladaban lo aprendido en clase y lo ejecutaban en los sistemas exo y macro plateados por Bronfenbrenner (1917), los sujetos expresaban al iniciar la clase lo que realizaban los fines de semana y es desde allí que se logró evidenciar que los aprendizajes en clase tenían trascendencia en la vida fuera de la escuela. La segunda teoría utilizada fue la planteada por Renzulli (1978) del desarrollo de la inteligencia, esta fue efectuada en su gran mayoría como la propone el autor, se siguió la metodología de los tres anillos planteados por él pero no se ejecutó sobre las destrezas de los sujetos sino desde las debilidades.

En segunda instancia se toma la tendencia de la educación física utilizada, la psicomotricidad se desarrolla en este proyecto desde las pretensiones que este mismo tiene, dentro la psicomotricidad hay un amplio campo sobre el que trabajar pero se toma la decisión de enfocar todo el proceso en la construcción de un esquema corporal, ahora bien el postulado desde la psicomotricidad que se uso fue el de la psicomotricidad vivenciada y este se dio durante cada una de las clases, el sujeto lograba interactuar con su entorno y con sus pares generando en cada sesión un aprendizaje; en tercera instancia la construcción del macro currículo se efectúa desde el modelo flexible, en la cual el estudiante tiene gran inferencia en la construcción del mismo, este permite realizar los ajustes necesarios para llevar el proceso deseado.

El modelo y enfoque pedagógico corresponden a una modelo que deriva de la escuela activa, en el cual se evidencia un papel del estudiante muy activo, dentro de la ejecución de la clase se permitió el libre desarrollo de los estudiantes, desde la decisión de querer participar en la clase hasta la generación de propuestas todas en pro de la sesión. El método evaluativo que se uso fue la evaluación formativa que estuvo en cada una de las sesiones de clase presentadas, la evaluación se dio una manera sistémica en el cual se usó la pregunta como una herramienta para generar reflexión en donde todo giraba en torno de evaluar el currículo presentado, para de esta manera realizar los ajustes necesarios tener un control en el proceso que se está ejecutando.

Una vez presentado los puntos teóricos más relevantes que dieron peso al proyecto como lo son las teorías de desarrollo humano, la tendencia de la educación física, el modelo de currículo, el modelo pedagógico y el modelo evaluativo y de cómo estos se usaron dentro de la ejecución del proyecto se da paso a contextualizar como fue la experiencia dentro de la clase y si este sustento teórico se pudo pasar a la práctica, las complicaciones y por ultimo si fueron de ayuda en el momento de la práctica.

4.3 Experiencia de la aplicación

En los primeros acercamientos con los grupos de trabajo se hacía evidente un ambiente un tanto desorganizado, los cursos eran muy dispersos y con poca intención de querer trabajar en clase, la mayor parte del tiempo los sujetos pedían tiempo libre dejando denotar que la clase de educación física para ellos era solo un momento de esparcimiento, el deporte popular dentro de la institución era el micro futbol y en los grados quinto y sexto era muy notorio el hecho de que solo querían jugar eso, al utilizar una metodología activa fue muy difícil lograr agrupar a los sujetos, en primera instancia las clases eran ejecutadas en el patio, por lo que el espacio era muy pequeño para los cuarenta estudiantes por cada curso, la clase se veía desorganizada y solo un grupo se preocupaba por ejecutar las actividades propuestas para cada clase. El juego pedagógico fue sin lugar a duda la herramienta clave que permitió poder atrapar la atención de los sujetos, se tardó alrededor de tres sesiones para lograr que todo el grupo del grado quinto trabajara y estuviera al pendiente de la clase con el grado sexto se tardó una sesión más.

Al momento de planear las clases, la teoría de desarrollo humano utilizada no presentaba mayor conflicto, pero desde la ejecución se daba la situación de que los sujetos eran muy conflictivos entre ellos y más cuando una de las características que tiene el juego pedagógico es la de generar competencia entre los sujetos, no se podía desligar en el juego ese carácter competitivo aunque se trató de minimizar lo más posible, los sujetos se confrontaban mucho entre ellos generando en algunos casos agresión, fue un problema vigente en más de la mitad del proceso tenido con los sujetos, esto se dio tanto en el grado quinto como en el sexto por lo que se optó por trabajar los juegos en pequeños grupos, generando menos gente con quien competir y dando paso al objetivo real de los juegos planteados en clase el cual era generar diversión.

Una vez realizado el análisis de la experiencia tenida en la ejecución del proyecto se llega a una conclusión en cuanto al modelo de currículo y el modelo evaluativo utilizado, y es que fue una decisión acertada trabajar desde el currículo flexible y desde la evaluación formativa, en la ejecución de las clases se daba mucho conflicto entre algunos sujetos y desinterés en algunos otros, las estrategias que permitieron dar solución a estos problemas presentados se generaron por medio de un reajuste en el micro currículo, las primeras clases se ejecutaba la evaluación solo con los sujetos que quisieran participar de ella y desde los aportes que ellos generaban se reestructuraron las estrategias para que en las siguientes sesiones se lograra atraer a todo el grupo.

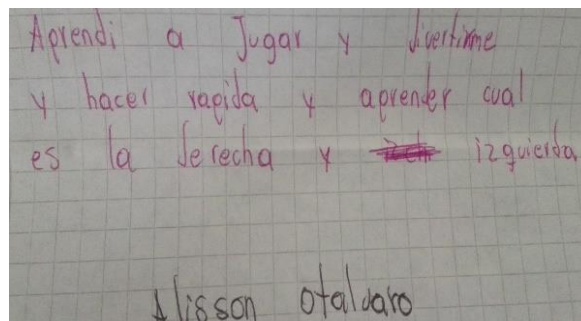
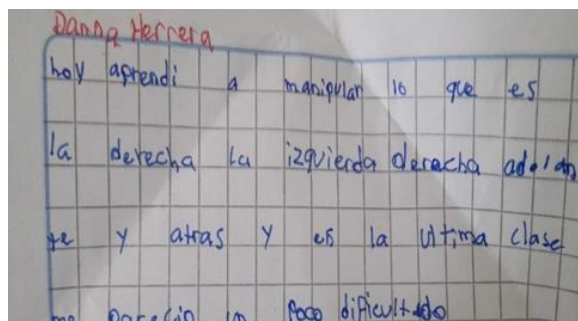
En las últimas sesiones de clase se vio evidenciado como se estaba generando un cambio, los sujetos lograban trabajar en equipo, y se entendía el concepto de la sana competencia, los sujetos mismos se corregían cuando veían que estaban cometiendo una falta ya sea en la ejecución de las actividades o cuando un compañero se salía del papel y empezaba a generar conflicto, cada vez llegaban más propuestas en como querían que se ejecutara la clase, y las reflexiones presentadas eran más argumentadas.

De esta manera se logró aplicar los sustentos teóricos utilizados en los que se encontró con algunas complicaciones al iniciar el proceso pero se logró complementar, reajustar y reforzar esas debilidades presentadas y de esta manera culminar de la mejor manera el proceso. El paso a seguir es analizar los insumos que quedaron de la práctica realizada.

4.4 Insumos

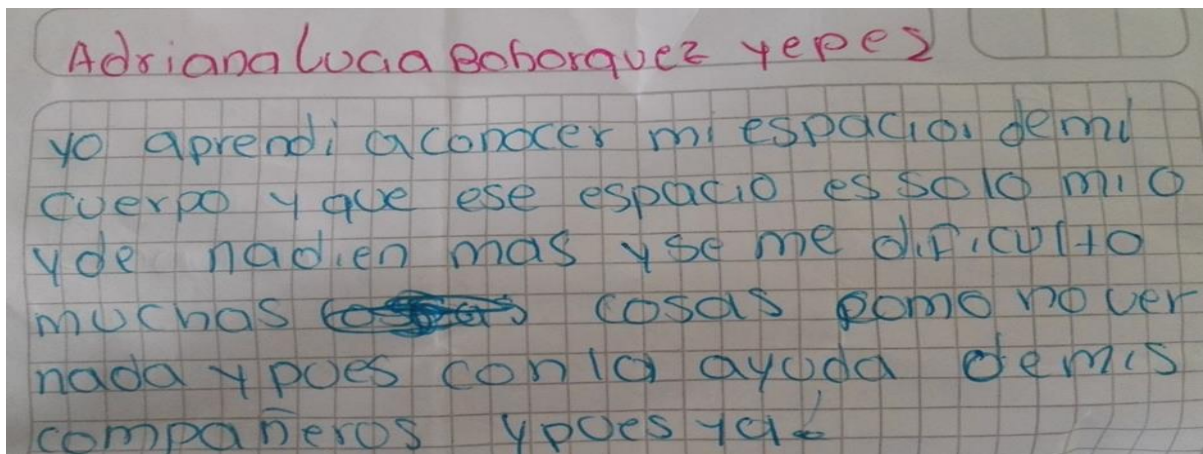
Se mostraran algunas clases implementadas a los estudiantes del colegio el Porvenir, se usó la misma planeación de clase para los dos cursos, esto debido a su cercanía de edad, los estudiantes eran de los grados 5° y 6° de la jornada de la mañana, otro de los objetivos de usar la misma planeación de clase con los dos cursos era observar las diferentes reflexiones que se tenía sobre la clase planteada.

El día 31 de Marzo del presente año, se realizó una clase enfocada al conocimiento de la lateralidad, el primer paso fue dividir el grupo en 4 subgrupos, a cada grupo los estudiantes le darán un nombre propio, se jugara un grupo en contra de otro, la dinámica de este juego consiste en que en un espacio determinado se pondrán un grupo en frente de otro con suficiente distancia entre sí, en medio de ellos en el espacio que queda libre, estarán ubicados dos butacas en las parte laterales y unos conos en forma de cuadro, al dar la salida un estudiante del grupo saldrá y se pondrá en el centro sobre la línea que tiene enfrente, en la cual estará realizando pequeños saltos, el educador dará una instrucción de cambio, en ese momento los alumnos cambiaran de posición entre ellos, cuando el docente diga al lado se ubicaran en las partes laterales del cuadro siempre girando hacia la derecha, y cuando el docente de la instrucción de derecha o izquierda el estudiante cogerá el objeto que se encuentre sobre la butaca dependiendo el lado que el profesor haya expuesto, como objetivo esta clase tenía el reconocimiento por parte de los estudiantes sobre la derecha y la izquierda, dentro del proceso llevado en esta sesión, se pudo observar como al inicio de la clase se les dificultaba un poco a los estudiantes el reconocimiento de estas dos partes del cuerpo, al avanzar en la clase los estudiantes lograron ser más perceptivos a las instrucción y el margen de error era menor, dentro del proceso que se tenía como evaluación era inducir a los estudiantes a la reflexión sobre el trabajo propuesto, y estas son dos de las reflexiones que los estudiantes pudieron realizar.



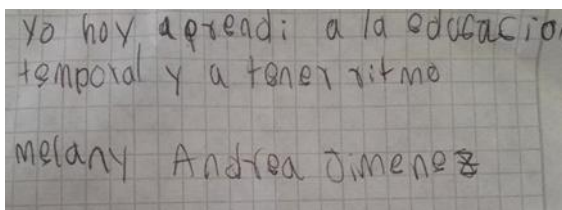
La clase realizada el 7 de abril, iba destinada a la percepción de una parte importante del esquema corporal como lo es la ubicación espacial, los docentes dividieron el grupo en subgrupos de cinco y seis personas, en la cual se puso a una distancia predeterminada por los estudiantes un triqui realizado con aros, donde el objetivo del juego es que cada uno de los participantes salga a correr desde el punto indicado a colocar una de sus fichas para así formar el triqui, otro objetivo importante del juego era generar en los estudiantes una ubicación espacial y una toma de decisiones dentro del juego.

Los estudiantes después de haber visto el juego se interesaron tanto por este que la explicación del mismo fue muy corta debido a que estos mismos ya conocían el juego, en el transcurso de la clase los estudiantes lograron ubicar espacialmente las fichas para con esto generar un triqui y así obtener un punto para su equipo, inicialmente la toma de decisiones no era la más acertada, luego de pasar dos veces, los estudiantes ya leían el juego, ubicaban espacialmente las fichas y la toma de decisiones era más acertada referente al juego. De esta clase como retroalimentación para ellos mismo y para el proyecto como tal se pudo extraer.

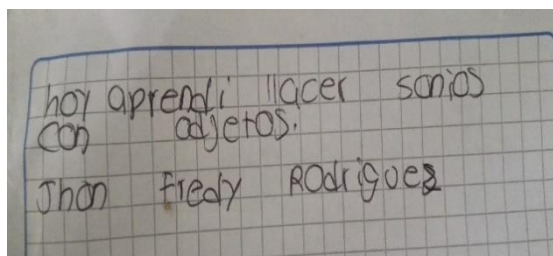


La clase del 14 de abril tenía como objetivo dar a conocer la ubicación temporal que pueden tener los sujetos mediante su cuerpo y por medio de objetos ajenos a este, se dividirán los estudiantes en cuatro grupos donde cada grupo tendrá de 15 a 20 minutos para ubicar instrumentos que quiera utilizar dentro de estos instrumentos pueden utilizar el cuerpo, sillas, mesas, palos o cualquier objeto que se encuentren y con el cual puedan realizar un sonido, al finalizar el tiempo dado, se reunirá todo el grupo en el centro de la

cancha y cada grupo tendrá 2 minutos para tocar el ritmo que hayan creado el resto del grupo tendrá que moverse en el espacio, sea bailando, corriendo o con otro tipo de movimientos, siempre al ritmo del grupo que este tocando, al principio no les agrado el juego de guerra de bandas a los estudiantes, algunos de ellos prefirieron no participar de ella, pero los estudiantes que participaron en esta, presentaron unos trabajos muy agradables relacionados con la ubicación temporal del cuerpo, como muestra se dejan algunos de sus escritos como reflexión en relación con este juego llamado la banda.



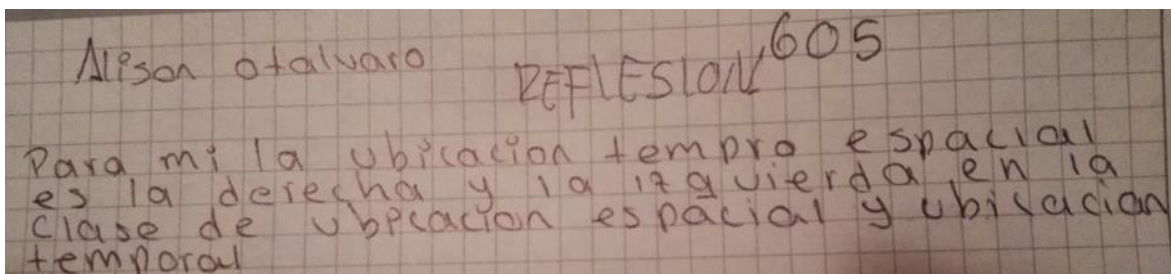
yo hoy aprendi a la ubicación
temporal y a tener ritmo
Melany Andrea Jimenez



hoy aprendi hacer sonidos
con objetos.
John Fredy Rodriguez

Dentro de lo propuesto en el macro diseño, las clases que se realizaron de ubicación tempo-espacio se ejecutaron por separado como se mostró en la presentación de las clases anteriores luego se realizó una clase donde se vinculara lo aprendido en la clase de espacio y en la de tiempo, para que los niños tuvieran un mayor asimilación sobre esta ubicación temporo espacial.

El día 21 de abril la clase se ejecutó de la siguiente manera, se dividió al grupo en dos, trabajaran en cada una de las partes de la cancha; estos grupos ya divididos se volverán a dividir con el fin de que estos queden de igual cantidad de jugadores, dentro de la actividad unos serán los policías y otros los ladrones, los policías se ubicaran en el centro protegiendo las banderas, la mitad del grupo de policías estará con los ojos vendados y la otra mitad estará cogiendo a los demás ladrones, los policías que estén vendados estarán cuidando las banderas y su misión es coger a los ladrones que estén cerca a las banderas, el objetivo de los ladrones será la de tratar de obtener la mayor cantidad de banderas en el menor tiempo posible, se manejaran por tiempos donde se irán turnando los roles, y cada vez se ira acortando el tiempo donde se tendrá que mejorar la eficacia de cada grupo.

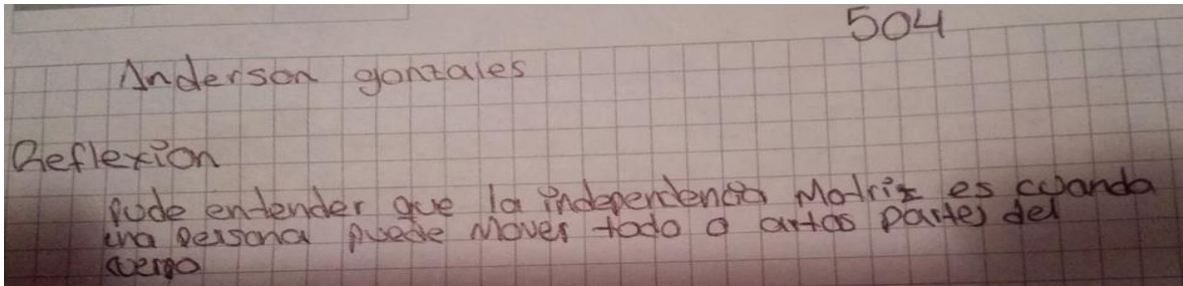


Como objetivo de la clase se tenía que buscar en el estudiante una mayor asimilación dentro de la ubicación temporo espacial, utilizando lo aprendido en clases anteriores como lo era la lateralidad, la ubicación espacial y la ubicación temporal, este juego fue de gran ayuda para ellos ya que además de desarrollar lo anterior también agudizaron el sentido auditivo por medio de los ojos vendados, los estudiantes respondieron bien a la actividad, debido a que esta utilizaban todo su cuerpo como facilitador de la actividad, luego de hacer esto por separado, se realizaron dos grupos grandes, donde se utilizó toda la cancha para la realización de este juego, la respuesta de los estudiantes la siguiente.

El 28 de abril se trabajó la independencia motriz, la clase se ejecutó de la siguiente manera, se dividió al grupo en cuatro subgrupos de condiciones físicas y motrices similares, se dividió el espacio en dos canchas, en una jugarán dos equipos y en la otra jugarán los otros dos, se utilizara el fútbol mano como juego para generar en ellos independencia motriz, los profesores irán indicando la variabilidad del juego, un ejemplo, se vale el gol con el brazo izquierdo pero los pases solo se pueden realizar con la mano derecha, se vale el gol con la cabeza, es válido el pase con la mano derecha, para que valga el gol deben disparar a puerta con el muslo, y es así como se desarrollara la actividad intentando utilizar todas las partes del cuerpo.

El objetivo de esta sesión era mostrar a los estudiantes como no solo se puede utilizar la parte dominante del cuerpo para realizar una actividad, intervenir en los sujetos a los que se les dificultaba un poco realizar la actividad, y además de esto realizar un conglomerado donde se viera reflejada la lateralidad, la ubicación temporo espacial y la independencia motriz, los estudiantes por la euforia del juego no cumplían con las instrucciones que los profesores indicaban, luego de hacer una pausa y retroalimentarlos,

ellos realizaban el trabajo más a conciencia y comprendían que significaba eso de la segmentación motriz.



El último acercamiento que se tuvo con los estudiantes, se realizó una serie de preguntas como excusas para observar si lo expuesto en clases desde el proyecto había tenido influencia en ellos para la construcción del esquema corporal, a continuación se verán dos de esos cuestionarios resueltos por los estudiantes.



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN
FÍSICA

Nombre: Adriana Lucía Borhquez Fecha: 05 de mayo Curso: 605

¿Dentro de lo que se mostró en las clases que pudo entender sobre la lateralidad?

adiferenciar la derecha e izquierda y a de-
freniar las lados y me gusto las clases
de la lateralidad.

¿Considera importante el conocimiento de la lateralidad para su vida? ¿Por qué?

si es importante para mi porque asi puedo
saver cual es mi izquierda y mi derecha
y es muy importante para mi como persona

¿Cómo considera que podría utilizar el conocimiento de la ubicación espacial en su vida cotidiana?

para saber que mi espacio es mio y de
nadien mas que yo como mi cuerpo y nadien
mas

¿Qué entiende usted por ubicación temporal a partir de lo mostrado en clase?

para enseñarles que el espacio es solo y
de nadien mas y la ubicación temporal
es solo ya

¿En el juego de policías y ladrones, cómo aplicaron lo aprendido en las clases de lateralidad, ubicación espacial y ubicación temporal?

Pues para movernos a la derecha y izquierda
y para saber nuestro espacio para
que nadien lo tome

¿Después de haber jugado balón mano, qué cree usted que significa independencia motriz?

para poder saltar y mover nos para
coger el balón y cabecearlo y todo

lo demas

¿Cree usted que utilizar juegos durante la clase de educación física es importante para su aprendizaje? ¿Por qué?

si para poder nos reunimos con nuestros compañeros porque se dificulta la pelotera

¿Las anteriores clases ayudaron en la relación que usted tiene con sus compañeros? ¿Por qué?

si porque podemos jugar limpios y no haciendo trampa

¿Cómo ha utilizado lo que se aprendió en clase durante el tiempo que está en su casa, con sus amigos o en el colegio?

pues me enseñaron muchas cosas como la lateridad

¿Escriba como reflexión usted cómo se sintió durante las clases propuestas por los profesores?

me senti muy agradecida con ellos por enseñarme todo lo que aprendi

5

⁵ Reflexión realizada por una estudiante de sexto grado.



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN
FÍSICA

Nombre: Anderson Gonzalez G. Fecha: 5 / Mayo Curso: 504

¿Dentro de lo que se mostró en las clases que pudo entender sobre la lateralidad?

de que una persona puede ir a la derecha
izquierda derecho atras y como reforzar la
mente

¿Considera importante el conocimiento de la lateralidad para su vida? ¿Por qué?

que una persona puede distinguir derecha
y izquierda

¿Cómo considera que podría utilizar el conocimiento de la ubicación espacial en su vida cotidiana?

por si estoy en una parte que no
devo estar en las parte peligrosas
sentiria

¿Qué entiende usted por ubicación temporal a partir de lo mostrado en clase?

es para reconocer los dias horas
almanaque y otra cosas mas

¿En el juego de policías y ladrones, cómo aplicaron lo aprendido en las clases de lateralidad, ubicación espacial y ubicación temporal?

yo podria reconocer mi izquierda
y derecha para hacer el juego

¿Después de haber jugado balón mano, qué cree usted que significa independencia motriz?

cuando una persona puede mover
artas partes del cuerpo

¿Cree usted que utilizar juegos durante la clase de educación física es importante para su aprendizaje? ¿Por qué?

Yo aprendí la izquierda y derecha ubicación espacial y ubicación temporal

¿Las anteriores clases ayudaron en la relación que usted tiene con sus compañeros? ¿Por qué?

Si yo pude ayudarle a mis compañeros en las clases porque es bueno ayudar

¿Cómo ha utilizado lo que se aprendió en clase durante el tiempo que está en su casa, con sus amigos o en el colegio?

Yo puedo ejecutar la derecha y izquierda cuando juego con mis amigos

¿Escriba como reflexión usted cómo se sintió durante las clases propuestas por los profesores? me senti alegre jugando con los profesores y mis compañeros y fue genial

6

Estas dos son muestras e insumos que se pueden utilizar como ejemplares de desarrollo de un proyecto, estas encuestas como las otras son la finalidad y la respuesta a nuestro objetivo general del proyecto, visto desde las respuestas, se puede identificar que los

⁶ Reflexión realizada por un estudiante de grado quinto

estudiantes captaron de cierta forma el conocimiento del esquema corporal desde un juego pedagógico.

4.5 Desarrollo del tipo hombre

Se propuso un hombre capaz de utilizar a plenitud su cuerpo, con facilidad para desarrollar tareas propuestas, además de esto, será capaz de desplazar su cuerpo por un espacio y tiempo determinado, siendo consiente de los movimientos ejecutados y con la capacidad de reflexionarse tras cada acción ejecutada, se quiere llegar a un hombre capaz de reconocerse como una parte importante dentro de una sociedad con la capacidad de siempre tener un equilibrio entre la comunidad y entre lo personal, otro objetivo será obtener como fin un hombre capaz de solucionar problemas por medio del diálogo y por medio del cuerpo.

Este tipo de hombre se trató de construir a través del proceso realizado y se reconoce que no se logró edificar en los sujetos el ideal de hombre propuesto desde el proyecto, se tuvo un acercamiento bastante importante ya que en su mayoría los sujetos lograron comprender los conceptos de tiempo y espacio permitiendo ejecutar acciones con más simpleza, algunos de los sujetos lograron comprender que por medio de su cuerpo ocupaban un espacio y tomaban la iniciativa de liderazgo dejando ver como se estaba construyendo un sujeto político que reconocía que su punto de vista era importante.

Ahora bien dentro del proceso realizado hubo un aspecto importante que aunque se tenía previamente planeado no se guardaba gran expectativa en su desarrollo la cual era las relaciones interpersonales de los sujetos, dentro de los propósitos generales que se tenían era la de facilitar la comunicación entre los compañeros, se dio un contraste bastante amplio al evidenciar que los sujetos eran muy conflictivos entre ellos por lo que se enunciara el transcurso que se dio en cada uno de los cursos trabajados y se mostrara el resultado de dicho proceso.

4.5.1 Grado quinto

Este curso tenía la particularidad de que era un grupo muy activo, pero estaba segmentado por grupos en los que se hacía muy difícil integrarlos y hacer que trabajaran todos con todos, existía el caso de dos estudiantes particulares que siempre se veían involucrados en todo los problemas generados por la competencia de las actividades

propuestas, al finalizar cada clase se reflexionaba sobre el porqué del conflicto entre los compañeros y se reestructuro la ejecución de los juegos, se minimizo los grupos de trabajo y se hizo un acompañamiento especial por parte de los docentes a los estudiantes conflictivos, aconsejándolos y previniendo cualquier acción hostil, a medida que fueron pasando las clases los conflictos fueron disminuyendo cada vez y se llegó al punto en que los mismos estudiantes evitaban cualquier conflicto entre ellos, las clases resultaron ser muy amenas y se podía ejecutar las clases planteadas sin ningún tipo de inconveniente.

4.5.2 Grado sexto

Este grupo estaba integrado por varios estudiantes que estaban repitiendo el año, estudiantes que llegaron nuevos a la institución, por lo que el grupo no era muy unido y no se conocían muy bien, estaba muy dividido por cuatro grupos en los que se encontraban los sujetos aplicados y que obtenían las mejores calificaciones, se encontraba el grupo de las niñas, un grupo de sujetos que nunca se logró integrar a la clase, se comunicaban muy poco con los demás compañeros y en su mayoría se apartaban del grupo para jugar futbol entre ellos, el último grupo se encontraban los sujetos que eran muy competitivos extrovertidos conflictivos y desobedientes, las clases se daban de una manera interrumpida, costaba bastante integrar al grupo para trabajar y cuando se lograba el grupo volvía y se dispersaba, este grupo no era muy conflictivo, pero sí muy desorganizado en donde se excluía a algunos compañeros de los grupos de trabajo, las estrategias utilizadas costaron bastante por lo que los juegos que se presentaban contenían mucho trabajo en equipo, al comienzo costo bastante ya que los sujetos se dedicaban más a dar quejas en cuanto a lo que el compañero hizo que no se enfocaba en divertirse y disfrutar del juego, tomaban la competencia muy en serio. Al finalizar el proceso los sujetos lograron dejar de lado la competencia y se integraron como grupo, ya se podía trabajar en grupos diferentes y se vio el concepto de solidaridad entre los compañeros al ejecutar las actividades planteadas, se reconoce que el grupo de sujetos que se mantenía excluido del grupo y preferían jugar futbol nunca se logró compenetrar con el resto del grupo y en el momento de realizar las reflexiones era muy notorio que no estaban construyendo el concepto de esquema corporal.

4.6 Resultados

Hecho todo este análisis donde se tienen en cuenta las reflexiones ejecutadas por los estudiantes y las observaciones por medio de los docentes además de todo el proceso de evaluación se deja como conclusión definitiva, que el desarrollo del esquema corporal influenciado por el juego pedagógico si es posible, en el proyecto no se tuvo las clase necesarias para poder arrojar una estadística que dejara ver un resultado, se concuerda que por el breve proceso de tiempo que se tuvo no se logró evidenciar de manera cuantificable si hubo un desarrollo del esquema corporal.

Pero se logra evidenciar que sí se obtuvo una aceptabilidad del tema y que los sujetos lograron comprender y aprehender esos componentes trabajados durante la clase, esto se ve reflejado en cada una de las reflexiones dadas por los estudiantes; en los últimos encuentros los sujetos tenían un lenguaje técnico al momento de referirse a lo trabajado en clase, reconocían dentro de las actividades que era lo que se estaba trabajando y hacían uso de su memoria para ejecutar sus movimientos dentro del juego.

Realizando una comparación entre lo que fue la primera clase utilizada como diagnóstica y lo que fue sucediendo durante todo el transcurso del proyecto se reconoce que el juego pedagógico si tuvo incidencia en el proceso que tuvieron los estudiantes y esto se logra evidenciar en todas las reflexiones que los estudiantes ejecutaron donde plasmaban por medio de la escritura lo aprendido durante la práctica, al finalizar el proceso tenido, ellos ya eran capaces de reconocer los aspectos fundamentales del esquema corporal, tenían conciencia de que era y para qué sirven , y de esta manera es que presenta como resultado del proceso que el juego si incide en los procesos de enseñanza aprendizaje, y en el caso específico del proyecto si incide en la construcción del esquema corporal.

4.7 Reflexiones por parte de los docentes

Ahora bien para completar la reflexión ya hecha se considera pertinente enunciar un análisis personal de los docentes, donde se dejara en visto las sensaciones obtenidas, los aprendizajes y finalizara con una conclusión final que articule todo lo vivido durante la práctica.

4.7.1 Reflexión por parte del docente Cristian Becerra

En el proceso que tuve en la implementación hubo diferentes momentos, al iniciar me sentía en una situación muy conflictiva conmigo mismo al notar que los grupos no respondían a las propuestas que planteábamos, me fue bastante difícil aplicar la metodología activa y más trabajar en un espacio muy pequeño y con tanta población y más si estos no están dispuestos ni con el interés de querer trabajar a la par conmigo, a medida que fueron pasando las clases me fui sintiendo cada vez más cómodo con ellas, los estudiantes empezaron a responder a la propuesta que les planteamos y me obtuve bastantes enseñanzas, la primera fue aprender a ubicarme espacialmente para dar las indicaciones de la clase, ya que en ciertos momentos le daba la espalda a algunos estudiantes y lo siguiente fue dentro de la comunicación, tomarme más con calma los momentos en los que intervengo ya que solía hablar muy rápido y los estudiantes no lograban captar toda la idea que quería plantear. La relación que desarrollé con los estudiantes fue muy grata, sentí que ellos me cogieron bastante cariño y se veía reflejado en distintos momentos, al llegar a la institución las niñas de quinto grado se me acercaban con alegría y me recibían con un abrazo, escuchar a los estudiantes alegrarse porque tendrán clase conmigo fue bastante enriquecedor y me daba una dosis de motivación para no defraudar la expectativa que genere en ellos, logré entablar muchas conversaciones con los estudiantes en las que aparte de compartir sus experiencias de vida me pedían consejos en temas de colegio de amoríos y relaciones interpersonales con sus respectivas familias, dentro de la clase me fue muy significativo el evidenciar como por medio del acompañamiento se podía instruir al estudiante y ayudarlo a mejorar sus debilidades.

De manera general este trabajo me sirvió para ampliar mis conocimientos, causaron grandes expectativas en cuanto lo que será mi campo profesional y ratifico mi decisión al escoger la educación física como mi proyecto de vida.

4.7.2 Reflexión por parte del docente Javier Barrera

Dentro de la experiencia obtenida después de haber realizado la implementación piloto, puedo expresar el agrado que le pude tomar a la educación, al iniciar las sesiones de clase, la relación con los estudiantes no se podía tomar desde lo propuesto desde este proyecto, los alumnos eran un poco agrios en cuanto al planteamiento de las actividades y

de la explicación de lo que se quería trabajar con ellos, al dar a conocer el trabajo desde lo personal de cada profesor en formación, los estudiantes notaron la disposición con la que llegamos y las demás clases fueron más agradables.

Estas prácticas o implementaciones, ayudaran a la construcción de un tipo de docente al que se quiere llegar dentro de su formación profesional, como proyecto de vida aprendí a relacionarme mejor con los estudiantes, a compartir sus inquietudes y sus sueños, la relación que tuve con los niños fue una relación vista para mi desde una pedagogía del afecto, el simple hecho de llegar a clase y que los niños se alegraran, el hecho que ellos nos recibieran con un abrazo o simplemente compartieran de sus alimentos con nosotros, eso da mucho que decir sobre el trabajo que se está realizando a lo largo de once clases, desde lo aprendido puedo exponer la mejora sobre el manejo de grupo, la utilización de la voz y la relación interpersonal entre los alumnos y yo, eso sí respetando la línea de ser su profesor en el momento que sea necesario, además de esto se fortaleció la ubicación espacial dentro del grupo de clase para así ser escuchado por todos, como conclusión puedo dar a conocer que al salir de la universidad los profesionales nos enfrentamos a un mundo productivo con un sueño de cambiar todo lo malo, puede que esta concepción no sea la más acertada, pero desde donde inicia el cambio, desde un punto muy pequeño y si es posible desde la educación física y como educador físico, lo hare hasta ver en mis alumnos los resultados.

4.8 Reflexión final

Como conclusión final se puede evidenciar las ganas que se tienen como futuros docentes de salir a generar un cambio en los estudiantes y en el modelo educativo del país, como objetivo personal por parte de los profesores se quiso entablar relaciones interpersonales con los estudiantes, esto se logró y lo evidenciamos a partir del aprecio que se obtuvo por parte de ellos, muchas veces se hacía difícil entregar el conocimiento a los estudiantes, pero eso lo utilizábamos como una excusa para ser mejores y presentarle a los estudiantes juegos más agradables para ellos, en conclusión logramos cumplir con ciertos parámetros que nos habíamos puesto al inicio del proyecto, y es grato ver como los estudiantes pudieron obtener conocimientos sobre el esquema corporal.

Es grato ver como los estudiantes con los cuales se trabajó adquirieron nuevos conocimientos, estos referentes a su cuerpo y a su entorno, al culminar con este proyecto además de lo anterior los docentes en formación se van con un conocimiento y una nueva vista en referencia a su quehacer como docentes y como creadores de proyectos de vida dentro de las aulas, por otra parte se expresa que el juego pedagógico si influye en una construcción del sujeto, que dicho juego puede ser utilizado como herramienta dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje que se quiera llevar con los estudiantes,

5 Bibliografía

- Bañeres, D. Bishop, A. Cardona, M. Comas, I. Coma, O. Escuela Infantil platero y yo. Garaigordobil, M. Hernandez, T. Lobo, E. Marrón, M. Ortí, J. Pubill, B. Velasco, A. Soler, M. y Vida, T. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Grao.
- Bautista, J. (2001). *Formación del profesorado y escuela abierta*. Sevilla, Padilla.
- Berruezo, P. (2000). *El contenido de la psicomotricidad*. Madrid, España: Miño y Davila S.A.
- Caballero L. Córdoba. Educación Física de base. (s.p. s.f.).
- Carrasco, E. (2012). *Desarrollo temporo-espacial*. Recuperado de <http://funcionesbasicasenelaprendizaje.blogspot.com.co/2012/10/desarrollo-temporo-espacial.html>.
- Carvajal, M. (2009). Fundación académica del dibujo profesional. *La didáctica en la educación*. Recuperado de http://www.fadp.edu.co/uploads/ui/articulos/LA_DIDACTICA.pdf. (pg. 1).
- Centro de renzulli para el desarrollo del talento. (2015). *El modelo de los tres anillos*. Recuperado de <http://centrorenzulli.es/es/el-modelo-de-los-tres-anillos/>.
- Decroly, O. y Monchamp, E. (1998). *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid, Morata: Traducción de: Initiation à l'activité intellectuelle et motrice.
- Domingo, F. Escartín, R. Olivar, J. Viñals, J. Vera, J. (2002). *Diccionario enciclopédico ilustrado*. Thema equipo editorial S.A.
- Escalera, I. (2014). *Las instituciones educativas y su cultura, prácticas y creencias a través del tiempo*. (pg. 13). España: Narcea S.A.
- Gallo L. (2007). *La concepción pedagógica en la obra pedagógica de Rafael Flórez Ochoa*. Recuperado de <http://ayura.udea.edu.co:8080/jspui/bitstream/123456789/624/1/AA0384.pdf>. (pg. 32). Medellín, Colombia.

- Gallo L. revista virtual estudios pedagógicos. *El cuerpo en la educación da qué pensar: perspectivas hacia una educación corporal*. Valdivia, Chile Recuperado de http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052009000200013&script=sci_arttext.
- González, A. y González, C. (2010). *Educación Física desde la corporeidad y la motricidad*. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/hpsal/v15n2/v15n2a11.pdf>. (pág. 175 y 176).
- Hidalgo de la Vega, M. Sayas, J. y Roldan, M. (1998). *Historia de la Grecia Antigua*. Salamanca: Universidad de Salamanca-Ilustrada.
- Hurtado, D. (2008). *Corporeidad y motricidad. Una forma de mirar los saberes del cuerpo*. (pág., 122).
- Iafrancesco, G. (s.f) *la evaluación integral de los aprendizaje desde la perspectiva de la escuela transformadora, contexto, concepto, enfoque, principios y herramientas*. PDF, recuperado de http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articulos-174388_archivo.pdf.
- Lapierre, A. y Aucouturier, B. (1977). *La educación vivenciada*. Barcelona, España.
- Le Bouch, J. (1976). *La educación por el movimiento*. Buenos Aires: Paidós S.A.
- Maganto, C. y Cruz, S. (2000). *Desarrollo físico y psicomotor en la etapa infantil*. Tolosa. España.
- Martínez E y Obaya A. (2002). *El curruculum Flexible*. FES-Cuautitlán UNAM.
- Martinez, J. (2004). *La industrialización en la calera de Víctor Rosales*. Edición electrónica de eumednet.
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. Recuperado de <http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-82793.html>.
- Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. España: Ediciones Aljibe.

- Morrison, G. (2005). *Educación infantil*. Madrid, España: Pearson educación S.A.
- Nieto, C. (2011). *Esquema corporal en educación física*. Revista virtual Estremeña sobre formación y educación, PaidereX. Recuperado de <http://revista.academiamestre.es/2011/03/el-esquema-corporal-en-educacion-fisica/>.
- Pastor, L. (2002). *El concepto de educación vivenciada y las posibilidades interdisciplinarias de las actividades físicas*. Revista virtual, pulso revista de educación. Recuperado de [file:///C:/Users/WIN%208.2/Downloads/Dialnet-ElConceptoDeEducacionVivenciadaYLasPosibilidadesIn-244115%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/WIN%208.2/Downloads/Dialnet-ElConceptoDeEducacionVivenciadaYLasPosibilidadesIn-244115%20(1).pdf).
- Pérez, J, A. (2005). *Curso de psicomotricidad educativa, psicomotricidad práctica, esquema corporal*. (Pg. 1.). Murcia, España. Recuperado de <https://www.um.es/cursos/promoedu/psicomotricidad/2005/material/esquema-corporal.pdf>.
- Rodríguez, D. (s.f). *Motricidad, la lateralidad*. Montevideo, Uruguay. Recuperado de <http://www.plazadedeport.es/hnnoticia.cgi?643,3,0,0,,0>.
- Silva, R. y Campos, O. (2003). *Psicopedagogía, método María Montessori*. Instituto profesional Luis Galdames. Santiago.
- Villada, P. y Vizueta, M. (s.f) *Los fundamentos teórico - didácticos de la educación física*. Leganés (Madrid). Solana e hijos, A.G.S.A.
- Yvern, A. (1998). *¿A qué jugamos?* Buenos Aires: Bonum.
- Zuburi, X. (1986). *Sobre el hombre*. Madrid: Alianza.