

**Juegos Cooperativos como Propuesta Curricular para la Estimulación de la Inteligencia Emocional
con los niños de Ciclo Cuatro del colegio de la Universidad Libre**

**Proyecto de grado Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Educación Física
Recreación y Deportes**

Juan David Bohórquez

Ángelo Jiménez

Elkin Ávila

Daniel Steven Torres

Director: Pedro Galvis Leal



Universidad libre

Facultad de ciencias de la educación

**Programa Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Educación Física Recreación y
Deportes**

Bogotá, Mayo de 2019

Presentación

En un recorrido de más de 12 años, el grupo de investigación “Educación física y desarrollo humano”, inscrito y categorizado en COLCIENCIAS, ha podido adelantar diferentes estudios alrededor de las posibilidades del área básica y fundamental de la educación física en la formación integral del sujeto, principio máximo de nuestro hacer, que reposa en la Ley General de Educación.

En esta empresa, la línea de investigación “La educación física frente a problemática del desarrollo socioemocional del sujeto” pudo develar las relaciones existentes entre el desarrollo motor y el Coeficiente Emocional, lo cual quiere decir que los desarrollos antes mencionados van de la mano, o en términos estadísticos, presentan una “correlación positiva” muy significativa. Esa correlación expresada de manera cuantitativa en la investigación patrocinada por COLCIENCIAS y la Universidad Libre, debe traducirse cualitativamente en los currículos y en las praxis, de otra forma, no sería más que otro diagnóstico realizado en este campo del saber.

En este escenario, se adelanta el estudio “Construcción curricular del eje socioemocional para el área de educación física en la localidad de Engativá, Bogotá, DC”, investigación que sucede al estudio “Relaciones y tensiones entre el desarrollo motor y el coeficiente emocional en niños y niñas de los grados 4º, 5º y 6º de la localidad de Engativá, Bogotá, D.C.”.

Atendiendo a la estructura del modelo holístico empleado en las investigaciones mencionadas, se trata de una secuencia lógica en espiral que ilustra el principio de continuidad de fases y tipos de investigación. De esta forma, una vez culminado un proyecto de tipo descriptivo, que permitió evidenciar múltiples y significativas correlaciones positivas entre el desarrollo motor y la inteligencia emocional, se avanza a un estadio proyectivo, cuyo objetivo es proponer a las instituciones educativas públicas y los maestros de educación física de la localidad de Engativá, una propuesta curricular centrada en el desarrollo socioemocional de los escolares.

Para que dicha propuesta no se quede en un planteamiento teórico, sino que, por el contrario, demuestra su pertinencia y efectividad en escenarios escolares reales, el Semillero de Jóvenes Investigadores del grupo “Educación Física y Desarrollo Humano”, además de participar de la construcción colectiva de del eje curricular socio-emocional, se encargará de diseñar, aplicar y valorar el currículum en los ciclos y las instituciones educativas en las cuales están adelantando su práctica pedagógica investigativa. Estas aplicaciones se entenderán como “pilotajes” de la propuesta macro, diseñada para las instituciones educativas de la localidad de Engativá, Bogotá, DC.

Los docentes en formación que realizan sus proyectos basados en el proyecto macro se encuentran asociados en diferentes grupos poblacionales ubicados por ciclos de la siguiente manera:

CICLO 1: Juan González

Julián Buitrago

David Avellaneda

David Rengifo

CICLO 2: Daniela Sabogal

Kevin Ramírez

Luis Devia

Jenyffer Ospina

CICLO 3: Nelson Robayo

CICLO 4: Ángel Jiménez

Daniel Torres

Juan Bohórquez

Elkin Ávila

CICLO 5: Héctor Cardozo

Felipe Chávez

Lorena Carrero

Pedro Galvis Leal

Docente Investigador

Director Grupo “Educación Física y desarrollo Humano”

Agradecimientos

Dedicatoria

Tabla de contenido

Presentación	1
Agradecimientos	4
Dedicatoria	5
Índice de Ilustraciones	10
Índice de gráficos	11
Introducción	12
Capítulo uno: planteamiento del problema	13
Descripción de la situación problema	13
Pregunta de Investigación	13
Objetivos	14
Objetivo general.	14
Objetivos específicos.	14
Justificación.....	14
Antecedentes de la investigación	16
Antecedentes nacionales.....	17
Antecedentes internacionales	20
Marcos referenciales	27
Marco teórico.....	27
Características del desarrollo del ciclo 4.	27

Aspectos físicos de estudiantes del ciclo 4.	28
Aspectos cognitivos de estudiantes del ciclo 4.	29
Inteligencia socio emocional en estudiantes del ciclo 4.	30
Características socio – afectivas los estudiantes del ciclo 4.	35
Inteligencia emocional.	36
CRE-SER: Modelo para la cualificación de la Inteligencia socio-emocional desde la Educación Física.	39
La mediación pedagógica:	40
Los Juegos Cooperativos	43
El Currículo en la Educación Física	50
Marco Legal	53
Marco Conceptual	54
Juegos Cooperativos:	54
Marco institucional.	55
Horizonte:	56
Misión:	56
Visión:	56
Plan de estudios:	57
Capitulo dos: aspectos metodológicos	58
Enfoque metodológico	58

Experiencia como proceso histórico y social dinámico.....	60
Experiencias son procesos complejos:	60
Las experiencias son procesos vitales y únicos:	61
Condiciones personales.....	61
Condiciones institucionales	61
Fases de la sistematización de experiencia	62
Participantes	63
Categoría de análisis.....	64
Instrumentos para la recolección de datos.....	66
Diarios de campo	66
Registro Fotográfico:	66
Registro de video	66
Técnicas e Instrumentos de Análisis de la Información	66
Propuesta pedagógica	67
Objetivo	67
Contenidos y secuencias	67
C:.....	68
R:.....	68
E:	68
S:	68

E:	68
R:	68
Actividades.....	70
Estrategias metodológicas	98
Recursos.....	98
Evaluación	99
Capítulo final: análisis y discusión de resultados	100
Categoría 1: Tarea.	100
Categoría 2: Autoridad:	103
Categoría 3: Reconocimiento:	106
Categoría 4: Evaluación:	109
Categoría 5: Grouping:	112
Conclusiones y recomendaciones	120
Referencias bibliográficas.....	123

Índice de Ilustraciones

Ilustración 1. Ula Ula colectivo, Elkin Ávila - Foto: Daniel Torres	71
Ilustración 2. Pases con la rodilla, Elkin Ávila - Foto: Daniel Torres	72
Ilustración 3. Conejos y colores, Elkin avila - Foto: Daniel Torres	73
Ilustración 4. Tren repleto, Foto: Juan David Bohorquez.....	74
Ilustración 5. Pasar la pelota y acostarse, Foto: Angelo Jimenez	75
Ilustración 6. Sin dejarla caer, Elkin Avila - Foto: Daniel Torres	76
Ilustración 7. Ganchos móviles, Elkin Ávila - Foto: Daniel Torres	77
Ilustración 8. No la dejes caer, Elkin Ávila - Foto: Daniel Torres	78
Ilustración 9. Cruzar el lago Titicaca. Foto: Angelo Jimenez.....	79
Ilustración 10. Roba vagones. Foto: Juan David Bohorquez-Angelo Jimenez.....	83
Ilustración 11. Buscapiés. Fotos: Juan David Bohórquez.....	89
Ilustración 12. Gusano veloz, Elkin Ávila - Foto: Daniel Torres	93
Ilustración 13. Silla de a tres. Angelo Jimenez.....	94
Ilustración 14. Los troncos móviles, Elkin Ávila - Foto: Daniel Torres.....	95
Ilustración 15. Piedra, papel o tijera. Angelo Jiménez	96
Ilustración 16. Cadena humana. Angelo Jiménez.....	97

Índice de gráficos

Gráfico 1 Juegos cooperativos – contenidos por medio de CRESER. Fuente: Propia.....	69
Gráfico 2. Tarea. Fuente: Propia.....	100
Gráfico 3. Autoridad. Fuente: Propia.....	103
Gráfico 4. Reconocimiento. Fuente: Propia.....	106
Gráfico 5. Evaluación. Fuente: propia	109
Gráfico 6. Grouping. Fuente: Propia.....	112
Gráfico 7. Tiempo. Fuente: Propia	115

Introducción

Esta investigación se realiza con los estudiantes del ciclo 4 (Grados octavo y noveno) del Colegio de la Universidad Libre, ubicado en la localidad de Engativá de la ciudad de Bogotá; busca comprender la inclusión del desarrollo socioemocional en el área de la educación física aportando aprendizajes que son significativos para los alumnos no solo en su desarrollo motriz si no en el desenvolvimiento integral de cada uno en el contexto educativo social. Se proponen los juegos cooperativos como medio en la estructuración del eje socioemocional en el ciclo 4 usando herramientas tales como lo son las vivencias, diarios de campo y material fotográfico que nos llevan a identificar las problemáticas que afectan las clases y así poder brindar aportes significativos que beneficien a los estudiantes en su desarrollo socioemocional.

A lo largo de esta investigación realizamos una consulta de fuentes de información tales como proyectos, libros, investigaciones y artículos que han trabajado a fondo la inteligencia socio-emocional, esto con el fin de brindarle al proyecto una sólida fundamentación teórica y claridad conceptual en la tarea de observación de los estudiantes en su desarrollo socio-emocional durante su participación en el en proyecto pedagógico, centrado en los juegos cooperativos (que buscan promover una sana convivencia).

La propuesta desarrollada fue objeto de observación y sistematización, desde las categorías teóricas que propone el proyecto macro CRE-SER (Galvis, en prensa).

Capítulo uno: planteamiento del problema

Descripción de la situación problema

En el Colegio de la Universidad Libre ubicado en el barrio Normandía de la Localidad de Engativá (Zona 10) de Bogotá se realiza esta investigación. En este contexto se observaron en el espacio de la práctica pedagógica, problemas de tipo socio-emocional, ya que los estudiantes presentaban dificultades para relacionarse con otros compañeros y esto por falta de: A. Espacios que permitan la interacción entre todos los estudiantes. B. Reconocer las emociones y expresiones de sentimientos propios y de sus compañeros. C. Comprender las fortalezas y debilidades de sus compañeros para lograr objetivos. D. Interacción entre hombres y mujeres en el aula de clase. A raíz de esto el grupo tiene varios Sub-grupos y entre estos hay dificultades para la comunicación y la interacción.

Pregunta de Investigación

Los estudiantes del CICLO 4 requieren cualificar su desarrollo socio-emocional, tomando como base la educación física; es así como el presente proyecto tiene como eje fundamental, la implementación piloto de actividades encausadas al desarrollo de la Inteligencia socio-emocional en los escolares del mencionado ciclo dentro de la iniciativa CRE-SER. Para lo anterior, se tiene lo planteado por Galvis, Ospina y Rubio (2017) en cuanto al vacío que tiene el área básica y fundamental de la educación física en el ámbito curricular, específicamente en el eje socio-emocional. De esta forma, el presente estudio se orienta por la pregunta de investigación:

¿Cuál es la importancia los juegos cooperativos como mediación para el desarrollo de la inteligencia socio-emocional en estudiantes del ciclo 4 del colegio de la Universidad Libre?

Objetivos

Objetivo general.

Determinar la importancia los juegos cooperativos como mediación para el desarrollo de la inteligencia emocional en los estudiantes del ciclo 4 del Colegio de la Universidad Libre.

Objetivos específicos.

- Caracterizar los comportamientos socioemocionales de los grupos octavo y noveno del Colegio de la Universidad Libre.
- Diseñar estrategias didácticas por medio de los juegos cooperativos que se adapten a las necesidades de los estudiantes del ciclo 4.
- Implementar los juegos cooperativos dentro de la clase de educación física con el fin de obtener experiencias significativas en los estudiantes para que puedan fortalecer el trabajo en equipo y la participación.

Justificación

Es necesario realizar una investigación enfocada al desarrollo socio emocional en jóvenes de ciclo 4, teniendo en cuenta los juegos cooperativos como una necesidad vital en el ámbito de experiencias personales como sociales, esto lo hace evidente el Ministerio de Educación Nacional por medio de expresión de identidad, interacción, comunicación y afecto que se abren en el espacio de la práctica de la educación física la Ley General de educación y los lineamientos curriculares de la educación física (1994) plantea que “dentro de los discursos de integralidad, uno de los aspectos más complejos de asimilar y traducir en prácticas y procesos educativos, es el de la dimensión físico creativa o motriz, hecho que ha motivado la limitación de esta dimensión a las

vivencias de la asignatura de Educación Física, sin posibilitar una integración efectiva de las dimensiones cognitiva, socio afectiva y físico creativa como aspectos inherentes a todos los procesos pedagógicos”.

Las orientaciones pedagógicas para la educación física, recreación y deportes (MEN, 2010, págs. 7-8) exponen que “al promover el desarrollo de las competencias motriz, expresiva y axiológica a través de acciones motrices, el trabajo en el área de Educación Física, Recreación y Deporte propicia que el estudiante enriquezca su pensamiento, su sensibilidad, su expresión y su actividad lúdica, contribuyendo también al desarrollo de sus competencias básicas, en la medida en que le permite fortalecerse; controlar sus emociones ante el éxito y el fracaso; coordinar acciones para lograr ciertos objetivos; manejar dinámicamente el tiempo y el espacio; asumir situaciones que exigen grandes esfuerzos; y resolver problemas rápidamente”. La educación física debe estar orientada no solamente al desarrollo motriz sino también debe abarcar y enfocarse hacia un desarrollo más amplio de la inteligencia socioemocional permitiendo así en los estudiantes una adaptación y transformación; en ámbitos de lo expresivo, procesos de autocontrol y comunicación, para el cuidado y la preservación con su entorno social y emocional.

El Colegio de la Universidad Libre se orienta en la formación de jóvenes sociales enfocada hacia la proyección, innovación de vida, un compromiso hacia la interacción y responsabilidad social por medio de la crítica y la reflexión con el fin de formar ciudadanos y seres humanos, el colegio de la universidad libre de Colombia en su proyecto educativo institucional (PEI) expone que “el compromiso social es la conciencia en la interacción con el otro de una existencia de relación donde el darse, el reconocerse y el integrarse permite crecer en un ambiente de solidaridad, tolerancia y libertad”.

Se realizó un ejercicio de observación participante de los grados octavos y novenos pertenecientes al ciclo 4, en los cuales logramos identificar que son grupos que se prestan para todo tipo de actividades, ya que cuentan con una educación muy respetuosa hacia el docente y hacia sus compañeros, siendo participativos y demostrando habilidades tanto físicas como cognitivas; sin embargo, en el análisis realizado al ciclo, identificamos en algunos estudiantes problemas de atención, que generan dificultades en la explicación y ejecución de las actividades propuestas por el docente, en este sentido vemos la oportunidad de replantear las actividades buscando así la integración de aquellos estudiantes que no prestan atención, lo cual afecta al desarrollo de la clase y a su vez no permiten una participación colectiva de todo el grupo, afectando la clase de sus otros compañeros que se encuentran con la disposición y atención a la práctica.

Con base a lo anterior, es clara la necesidad de idear estrategias didácticas a través de los juegos cooperativos y actividades que requieran que los jóvenes del ciclo 4 se integren a los trabajos propuestos y participen activamente en ellos, esto con el fin de beneficiar su desarrollo físico y social por medio de la cooperación, el trabajo en equipo, el intercambio de ideas, las reflexiones que den un aprendizaje y que a la vez se conviertan en experiencias que sean de beneficio para él y para su entorno social.

Antecedentes de la investigación

Se realizó una revisión de una serie de fuentes con el fin de indagar y obtener información completa e incluyente sobre las temáticas a trabajar en la investigación los cual se realizó una indagación profunda en las diferentes plataformas y bases de datos tales como google académico, ResearchGate, latindex entre otras y en los repositorios que brinda la universidad para el desarrollo de esta investigación partiendo de los puntos de vista de los autores entre ellos:

Antecedentes nacionales

Leal, P. G. (2014) enfoca su investigación “Imaginarlos de los docentes de educación física frente al papel del área en la formación socioemocional del sujeto” donde tuvo como contexto la ciudad de Bogotá, D.C., y sus fuentes de información son los diferentes profesores de educación física, que conforman la “Red de maestros de Educación Física”. En este contexto, con miras a la reorganización curricular del área desde una perspectiva más humana que aporte a la construcción social y emocional del escolar (autonomía, cooperativismo, respeto y demás habilidades intra e interpersonales) donde se realizaron entrevistas a profesores de colegios públicos, con el fin de identificar los significados y sentidos que le confieren los profesores del área a la educación física en la construcción social y emocional de los estudiantes. Los resultados del estudio, organizados en varias categorías emergentes, permiten evidenciar los aspectos del trabajo pedagógico, tales como la concepción y orientación del área, los contenidos, los criterios pedagógicos, las estrategias didácticas y los procesos evaluativos.

En el artículo “El juego cooperativo como herramienta de aprendizaje” Franklin Castillo, Héctor Mancilla, Fredy Quezada, Gustavo Vivallo exponen el resultado de una investigación sobre el sentido que otorgan profesores de Educación Física a los juegos cooperativos. La investigación se enmarca en la metodología cualitativa y el paradigma interpretativo, toda vez que lo central es comprender las nociones de sentido de estos profesores - sujetos de investigación, en el marco de los juegos colaborativos. En el estudio emerge con nitidez que ellos utilizan esta herramienta en virtud del alcance de ciertos aprendizajes no solo basados en la experticia técnica sino más bien en cualidades valóricas relacionadas con la solidaridad, el compañerismo y la superación personal.

Cárdenas, A (2012) en su proyecto “Goles por la paz, Colombia” propone que el deporte es considerado una estrategia de intervención social que busca lograr objetivos certeros para la paz y

el desarrollo, por medio del deporte y los juegos cooperativos, este proyecto cuenta con un objetivo y es fomentar la participación de todos los integrantes de la sociedad en actividades deportivas, juegos cooperativos y ocio aunque juegan algunos componentes no deportivos como el fomento de crear conciencia entre los participantes sobre temas que tengan que ver con justicia social, equidad y la educación. Dentro de este programa de deportes para el desarrollo social y la paz, se han escogido actividades deportivas y recreativas que están centradas en tres objetivos principales, 1: Llevar todos estos deportes y actividades las poblaciones de riesgo constantes, 2: reemplazar todo tipo de conductas agresivas y violentas por conductas más deseables y, 3: atraer a las poblaciones que están en riesgos constantes para que se integran al programa y sean partícipes de las actividades deportivas y juegos cooperativos para que al final se pueda promocionar esta actividad como un buen servicio social en busca de unificación de una sociedad en riesgo.

Además de las actividades físicas y los deportes en general, los juegos cooperativos tiene un papel fundamental en este tema, ya que las actividades cooperativas cuentan con un gran potencial educativo que es destacado por profesionales de la pedagogía y la educación de hoy en día, se destaca la oportunidad que brindan estas actividades para el fomento de la enseñanza y aprendizaje para todos, especialmente a los más chicos, actitudes positivas como el compañerismo, el respeto y se generan cualidades de trabajo en equipo y otros valores.

Guerrero Gómez, L. F. (2015). Comenta en su tesis el uso del aprendizaje cooperativo como propuesta pedagógica para enfrentar el problema de las relaciones y conductas violentas de los estudiantes pertenecientes a los grados tercero y cuarto del colegio Marco Tulio Fernández, se evidencio altísimos niveles de conductas agresivas, se realizaron encuestas para ayudar a esclarecer la problemática y se llegó a la conclusión de que los niños en el entorno familiar ven

mucha televisión específicamente programas violentos, también el uso de consolas de videojuegos crean malas influencias que alteran el proceso de aprendizaje y la creación de conductas violentas y agresivas, dentro del aula se evidenció el uso de un mal lenguaje y violencia verbal de algunos estudiantes con otros, específicamente de estudiantes en estudio, se evidenció que todas esas malas conductas agresivas vienen del hogar con lo mencionado anteriormente y se ve reflejado en el salón.

Se elaboró una propuesta pedagógica con base en el aprendizaje cooperativo que está enfocado a trabajar la parte comportamental y las malas conductas de los estudiantes, la convivencia y la participación de los dos cursos en busca del mejoramiento de las relaciones entre los muchachos, aprender a trabajar en equipo y que todos trabajen cooperativamente en busca de un solo objetivo.

Sandoval & Sarmiento (2018) resalta su tesis una propuesta para mejorar la falta de tolerancia y convivencia en estudiantes del grado quinto del colegio IED república de china, en la propuesta se resalta los retos cooperativos como mediador pedagógico para fortalecer ciertas relaciones. El trabajo está centrado en fortalecer las relaciones interpersonales en los estudiantes y evitar que estas relaciones se dañen, se fortalecerán las relaciones interpersonales de los estudiantes, el ambiente en el aula cambia y se hace poco agradable, para los docentes y los estudiantes, la implementación de los retos cooperativos hacen que el ambiente sea más afectivo, sano y agradable, hace que los estudiantes se liberen de presión sustituyendo las competencias y los resultados. Dentro de la práctica de la educación física se realiza un trabajo con los estudiantes donde se buscará fortalecer las relaciones en los estudiantes como la solidaridad, la tolerancia, la comprensión y el respeto, es importante el papel del profesor para la ayuda de la orientación y el acompañamiento, es el encargado de brindarle las herramientas para que se logre la tolerancia y la

convivencia entre ellos, se decidió que los retos cooperativos son una propuesta favorable para que los estudiantes se fortalezcan en sus capacidades físicas y corporales y de aprendizaje, para los momentos en que se trabajen cooperativamente se fortalecerán las relaciones de solidaridad, tolerancia, comprensión y respeto.

Antecedentes internacionales

López (2012) plantea en el artículo “Didáctica de la educación física, desigualdad y transformación social” la relación que existe entre la educación física (EF), las desigualdades sociales y las posibilidades de la educación como motor de transformación social. Este artículo se puede encontrar una revisión de las aportaciones de la EF Crítica y otras corrientes, convergentes con los planteamientos de transformación social: la educación en valores en EF, la utilización de la metodología cooperativa en EF y los programas de convivencia e integración. Por otra parte, se aborda la temática de la EF, la desigualdad y la inclusión del alumnado con necesidades educativas especiales en la escuela y, concretamente, en las clases de EF y por último se hace un de las principales aportaciones realizadas sobre actividad física, deporte e investigación para la transformación social.

Galera (2001) en el libro “La didáctica de la educación física” divide esta categoría en dos aspectos primordiales: por una parte, la introducción a temas como las concepciones acerca del área de conocimientos de la educación física en el ámbito educativo, y por otro lado la aplicación de todos estos conceptos a la realidad escolar y extraescolar actual. Las funciones que representa al docente son muy básicas, pero de una gran importancia, ya que se verán involucrados durante varias jornadas con niños de diferentes edades y géneros, según este libro, existen tres grupos de actividades según la función que le corresponde, las funciones del maestro se dividen en tres: A) la programación, es decir, la forma de organización y selección de los objetivos y contenidos

educativos, B) organización, donde se deben utilizar todos los recursos disponibles de una manera óptima y C) la impartición, , que se refieren al desarrollo de lo previsto. Estas tres funciones anteriores están conectadas en una estructura de interdependencia, cualquier variación de uno de estos tres elementos repercutirá de mayor o menor en una de las otras dos, lo que quiere decir que se cambiarían algunos aspectos en alguna de los dos elementos, si es que uno de los tres cambia de concepto.

González y Arribás (2010) afirman que toda programación que se realiza dentro de una didáctica de la educación física se centra hacia la planificación de enseñanzas que correspondan a una etapa educativa durante el proceso escolar, forma parte del currículo de la educación física, así se deben seguir diferentes aspectos tales como los objetivos, contenidos y criterios de evaluación correspondientes al ciclo de los escolares. Estos contenidos deben ser distribuidos en cada curso de forma en que debe quedar claro que es lo que se va a realizar al igual que la metodología que se va a usar durante el proceso escolar, la evaluación es indispensable para saber cómo está el alumno en la clase, así que se debe explicar qué proceso evaluativo se va a realizar además de los criterios de calificación que se va a implementar, también hay que hablar sobre el proceso de recuperación y refuerzo de la asignatura, que proceso debe realizar el estudiante para poder alcanzar las metas propuestas en la clase y recuperar los logros perdidos, materiales y recursos didácticos que se van a utilizar en la clase incluidos elementos deportivos y textos escolares que los alumnos van a tener en la mano para poder cumplir con dicho objetivo, actividades extraescolares que se pueden realizar dentro del departamento de educación física, Todos estos aspectos hay que tenerlos en cuenta para desarrollar una buena didáctica de la educación física, ya que por medio de este podemos sacar a relucir todas las capacidades físicas, motoras y de aprendizaje de los estudiantes, ellos sabrán desde un principio qué metodología va a utilizar el

profesor en la clase, tendrán idea de cómo será el proceso evaluativo, calificativo y sabrán que materiales podrán utilizar en la clase, ya sean balones, aros, petos. Los profesores y profesoras del departamento de educación física también deberán tomar y reflejar en la programación didáctica de la etapa y el resto de las decisiones sobre los distintos aspectos establecidos en la normativa del currículo de la educación física, (metodología, instrumentos y procedimientos de evaluación, criterios de calificación, recursos, etc.)

Costa, en el libro “Los valores que aporta la Educación Física”, afirma que el docente de educación física está en la posición de enseñar y formar a los estudiantes y aparte de todo, también es el encargado de cultivar ciertos valores que son importantes para el desarrollo de una buena sociedad, es tan importante el deber del maestro que debe ser reconocido por todas las comunidades educativas, ya sean desde los rectores hasta los padres de familia, que toda la sociedad lo reconozca ya que la educación física aporta los valores necesarios para su propio desarrollo. Los estudiantes se ven en la necesidad de reconocer lo que han aprendido y que todo lo que ellos realicen tiene un significado, que todo lo que han aprendido en las instituciones educativas lo pueden transferir a la vida cotidiana y así podrán encontrar una razón lógica de que y por qué lo aprendieron. Durante la educación física y el juego, se ven reflejados diferentes aprendizajes y valores que se desarrollan en varias situaciones de juego, convirtiéndose así en experiencias vividas para los estudiantes, se empiezan a ver reflejados en ellos conceptos tales como la búsqueda de solución de problemas, el trabajo en equipo, la cooperación grupal, la iniciativa personal y otras competencias importantes que serán de gran utilidad cuando afronten una situación en el mundo real. Para lograr todos estos objetivos, es importante que en las instituciones educativas se creen estrategias que a la vez cumplan con las expectativas de los estudiantes, que se genere el aprendizaje que se está buscando, calidad y que haya equidad e

igualdad para todos, para lograr estos objetivos es necesario mirar con que cuentan los educadores físicos, si la práctica que ellos obtienen es suficiente para generar un cambio y trabajar con los estudiantes. Una práctica en la educación física, comúnmente podemos observar que se maneja la parte de seguir instrucciones, y el comando directo, en donde el maestro se encarga de dar la orden para realizar una prueba y es el encargado de decidir qué es lo que quiere que el estudiante realice, ya sea saltar, correr, gritar, girar, ir de un cono a otro etc., lo que se busca es que el maestro trabaje a la par con el estudiantes, que ese maestro sea un tutor más y el encargado de brindarle los conocimientos y valores que ese estudiante necesita, no se busca que sigan instrucciones si no que se genere un mejor pensamiento de cuerpo y sociedad en los muchachos, el docente debe ser un guía y explicar cómo hacer el ejercicio y no dar la orden de que lo hagan y ya. Hay es cuando nos referimos a valor didáctico, que todo lo que se haga en la escuela sea de gran utilidad para los estudiantes.

Fernández Vidal (2011) en su trabajo titulado “Competencia socioemocional en adolescentes de altas habilidades: un estudio comparativo” analiza la relación entre la competencia socioemocional y la alta habilidad. La muestra estuvo compuesta por 566 estudiantes (386 con alta habilidad y 180 sin alta habilidad), con edades comprendidas entre los 11 y los 18 años. Además, participaron 535 padres y 443 profesores. Los instrumentos utilizados fueron: 1) las escalas de Percepción de Inteligencias Múltiples dirigidas a padres, profesores y estudiantes; 2) el Test de Aptitudes Diferenciales (DAT-5); 3) el Test de Pensamiento Creativo de Torrance (TTCT Figurativo); 4) el Cuestionario de Inteligencia Emocional para niños y adolescentes (Bar-On EQ-i:YV); y 5) el de padres y profesores (Bar-On EQ-i:YV-O). Algunos resultados mostraron que los padres y los profesores percibieron con mayor adaptabilidad (una de las escalas del desarrollo socioemocional)

a los estudiantes con alta habilidad. Además, los padres percibieron con mayor adaptabilidad a los chicos; y con mayores habilidades interpersonales a las chicas.

García Retana, José Ángel en su artículo “La educación emocional, su importancia en el proceso de aprendizaje” analiza el papel del maestro dentro del proceso educativo ya que se ha tendido a privilegiar los aspectos cognitivos por encima de los emocionales. Incluso para muchos estos dos aspectos deben ser considerados por separado; sin embargo, esto no es conveniente si se pretende lograr el desarrollo integral del educando. Para poder incorporar los aspectos emocionales en el proceso educativo se debe caracterizar en qué consisten las emociones, cómo a partir de estas surge la educación emocional y qué papel juega está dentro de dicho proceso. A su vez, se debe considerar el papel del maestro y cómo las emociones -tanto propias como de los estudiantes-, deben ser tomadas en cuenta en su acto pedagógico; por último, se considerará la relación entre emociones y estilos de aprendizaje.

Minerva Torres, C. (2002) expone en su artículo “El juego: una estrategia importante” que el juego permite conducir al estudiante en el mundo del conocimiento, la didáctica utilizada permite en los niños una mayor capacidad para solución de problemas y participación. El juego, que tuvo sus orígenes en Grecia, es una estrategia importante para la búsqueda del conocimiento y adquisición de nuevos saberes. Desde entonces se ha tomado como una de las formas de aprendizaje más adaptada a la edad, las necesidades, los intereses y las expectativas de los niños. Es importante tener un concepto claro sobre el origen y evolución del juego y de cómo en el transcurso de las décadas el juego se ha convertido en un material primordial en el desarrollo pedagógico de los estudiantes brindando un aporte significativo en el desenvolvimiento de los diferentes factores tanto en los niños como en los jóvenes, entre ellos encontramos: el trabajo en equipo, la cooperación, su relación con el resto del grupo, su desarrollo integral, entre otros.

En el artículo “El juego cooperativo como herramienta de aprendizaje” Franklin Castillo, Héctor Mancilla, Fredy Quezada, Gustavo Vivallo exponen el resultado de una investigación sobre el sentido que otorgan profesores de Educación Física a los juegos cooperativos. La investigación se enmarca en la metodología cualitativa y el paradigma interpretativo, toda vez que lo central es comprender las nociones de sentido de estos profesores - sujetos de investigación, en el marco de los juegos colaborativos. En el estudio emerge con nitidez que ellos utilizan esta herramienta en virtud del alcance de ciertos aprendizajes no solo basados en la experticia técnica sino más bien en cualidades valóricas relacionadas con la solidaridad, el compañerismo y la superación personal.

Arévalo-Sánchez, Xochitlally (2016) en el documento expone en un primer momento la situación de paz imposible al interior de las escuelas de nivel básico, teniendo como referencia registros de diarios de campo realizados en escuelas secundarias, posteriormente, proponer a los juegos cooperativos como una alternativa pedagógica para favorecer la paz integral en las escuelas mexiquenses, analizando lo anterior desde la perspectiva metodológica de los estudios para la paz latinos. Se hace la propuesta de juegos debido a que se toma en consideración la edad de los estudiantes (de 11 a 15 años), puesto que están en la etapa de la adolescencia, uno de los intereses que todavía prevalece es el juego, entendido como: es una de las actividades humanas que está presente en toda sociedad y cultura. La propuesta de los juegos cooperativos permite al individuo (tanto adolescente como adulto), tener perspectivas diferentes, cooperar, ser empático con el otro y a negociar cuando se es pertinente, lo cual; es un ideal a aspirar en los planteles mexiquenses; ya que constantemente se ha difundido la violencia como algo físico y psicológico, sin darse cuenta, que ésta tiene muchas otras facetas que afectan al individuo en su personalidad y crea más violencia.

En el artículo “Las actividades físicas cooperativas: una oportunidad para ampliar el valor educativo de nuestra área curricular” Ruiz Omeñaca, J. V. (2004) resalta que la educación en valores se establece como uno de los grandes retos que tiene encomendada la escuela en la actualidad. En este contexto, la educación física posee connotaciones que la convierten en un medio con innumerables posibilidades para dotar a la actividad educativa de una intencionalidad ética. Entre las actividades propias del área curricular, las que están estructuradas de una manera cooperativa mantienen importantes vínculos con los valores relacionados con el crecimiento personal y la convivencia social. La puesta en juego de estrategias cooperativas dentro de la actividad física representa, en sí misma, una forma de educación moral. Pero la cooperación por sí sola no puede convertirse en el único componente del paradigma educativo que promueve el desarrollo personal y la convivencia social.

En general, la literatura revisada nos permite establecer que hay herramientas importantes para la constitución de la educación física en el ámbito escolar, tomamos como inicio los juegos cooperativos, que son la clave para conducir al estudiante a la búsqueda del conocimiento, el crecimiento personal y la convivencia social. También nos referimos a una herramienta clave como los son los juegos que permiten al estudiante a mejorar la capacidad de solución de problemas y participación, también se analizó el papel del docente dentro de un proceso educativo con el estudiante en torno a una educación emocional y la importancia del maestro en los procesos de aprendizaje. La didáctica dentro de la educación física nos permitió conocer dos aspectos fundamentales; introducción a los temas de conocimiento hacia la educación física y la aplicación de todos estos conceptos a la práctica, son pasos importantes para la iniciación de un proceso con relación a la educación física.

Marcos referenciales

Marco teórico.

En este marco teórico se expondrán las siguientes categorías teóricas: las características del desarrollo de niños del ciclo cuatro (aspectos físicos, aspectos cognitivos, la inteligencia emocional y características socio afectivas), CRE-SER como modelo para el desarrollo de la Inteligencia Socio-emocional en los escolares, los juegos cooperativos y el currículo de la educación física.

Características del desarrollo del ciclo 4. González, Hernández, Martínez, & Soriano

(1999) realizaron diferentes estudios en donde se pudo notar el cambio físico en los estudiantes cuando pasan de una etapa a otra, en este caso, al cambio drástico entre la niñez y la adolescencia:

Comienzan a aparecer los rasgos masculinos en los niños y femeninos en las niñas, crecimientos de vello, ensanchamiento de caderas en las mujeres, crecimiento de las extremidades y el engrosamiento de la voz, pero además se notara un gran cambio en lo motor, nos referimos a los movimientos, los niños jóvenes tendrán movimientos más rústicos y con un componente más de fuerza, mientras que las mujeres tienen movimientos más armónicos de acuerdo con su contextura, se caracterizan por una mayor plasticidad, movimientos más rítmicos y suaves.

Durante el crecimiento del niño y su proceso hacia la adolescencia se ve afectado por un sin número de cambios, ya sean físicos como emocionales, estos cambios tienen que ver con su crecimiento y desarrollo, se puede notar en la parte de la evolución de las capacidades físicas y coordinativas, (capacidades motrices), es un aspecto que repercute considerablemente en el desarrollo de los niños, para un adolescente, esa

transición de la etapa de niño a adolescente repercute en la pérdida de habilidades ya adquiridas en ese entonces, en cuanto a ritmo y fluidez de algún movimiento, el control de las extremidades son más desordenadas y esto produce en el joven cierta desconfianza en el momento de realizar algún movimiento, movimientos inútiles que hace compañía a los movimientos normales, falta de relación entre las tareas motrices y la fuerza que se utiliza para efectuar, disminución de las capacidades motrices que trae el alumno, hace que tenga más dificultad en el momento de aprender nuevas habilidades y destrezas, se incrementa la dificultad de nuevos aprendizajes.

Aspectos físicos de estudiantes del ciclo 4. En esta etapa es donde se pueden observar características físicas evolutivas similares aumentando más acentuadamente durante la pubertad que en las fases de desarrollo anteriores. Los aumentos anuales de la fuerza rápida en los varones son más elevados que los de las niñas, de modo que a partir de los 13 años se producen diferencias sexuales específicas cada vez mayores. La relación fuerza-carga no se desarrolla tan favorablemente durante la pubertad, especialmente en el caso de la fuerza relativa de los brazos se registran casi siempre mejoras poco satisfactorias.

El desarrollo de la velocidad transcurre diferente al desarrollo de las capacidades de fuerza. Las capacidades de la velocidad pertenecen de ese modo a aquellas capacidades motoras que se manifiestan muy tempranamente en el desarrollo del ser humano, culminando su evolución casi completamente ya al final de la pubertad, juntamente con la evolución de la movilidad de los procesos nerviosos.

La evolución de las capacidades coordinativas es más lenta, las experiencias y observaciones existentes respecto a la capacidad de aprendizaje motor dicen preponderantemente que la adquisición de destrezas motoras nuevas se hace más difícil

cuando comienzan a manifestarse las características de desarrollo específicas de la pubertad, que en los años anteriores. Las tendencias de desarrollo de las capacidades coordinativas mencionadas son casi totalmente similares en ambos sexos. Se establece en forma muy generalizada un entrenamiento; en cuanto al desarrollo de la movilidad se puede remarcar simplemente que, para los individuos entrenados, la misma está condicionada durante la pubertad por el tipo y el volumen del entrenamiento respectivo y por las diferentes cualidades individualidades del aparato motor.

El desarrollo en las acciones de correr, saltar y lanzar:

Las numerosas investigaciones sobre el desarrollo de los rendimientos deportivos permiten reconocer tendencias de desarrollo relativamente claras, mostrando aumentos anuales constantes o leves durante la primera fase puberal. Otro aspecto notable es el hecho de que entre los 12 y 14 años se observan las menores diferencias específicas sexuales en todos los rendimientos de carrera, salto y lanzamiento, en las disciplinas mencionadas se desarrollan favorablemente, aunque por otro lado es evidente que no se alcanza mejoramiento alguno de la calidad motora.

Aspectos cognitivos de estudiantes del ciclo 4. El desarrollo cognitivo en esta etapa consiste particularmente en que los niños empiezan a tener la capacidad de pensar en forma abstracta, en expresar sus sentimientos hablando de ellos y teniendo un sentido más claro de lo que está bien y está mal. Esta etapa se caracteriza por la capacidad para formular hipótesis y ponerlas a prueba para encontrar la solución a un problema.

Jean Piaget habla de que el niño en esta etapa de su vida pone el acento en la creación de conductas y de conocimientos no presentes en el sujeto en un momento determinado, en

captar el sentido de la experiencia con objetos y en la solución de problemas; hablando así de cuatro factores que hacen posible el desarrollo cognitivo: A. Maduración en cuanto al aspecto biológico en mayor parte. B. Experiencias con objetos de carácter físico y lógico-matemático. C. Transmisión social: es el conjunto de conocimientos que el niño adquiere porque otros se lo transmiten. D. Equilibración: el organismo tiende a la adaptación de la manera óptima posible.

“A medida que los adolescentes entran en este período, adquieren la capacidad de pensar de manera abstracta manipulando ideas en su mente, sin depender de la manipulación concreta del objeto.” (Inhelder & Piaget, 1958)

Inteligencia socio emocional en estudiantes del ciclo 4. Esta inteligencia emocional es la capacidad que nos permite gestionar nuestras emociones, expresar, reconocer, y la manifestación de nuestras habilidades sociales, en relación con los demás. Estas competencias son muy difíciles de adquirir y necesitamos años de entrenamiento.

Lo que necesitamos es aprender a conocernos a sí mismos y a identificar toda clase de emociones propias si somos conscientes de nuestro mundo emocional, seremos capaces de comprender de una manera más adecuada los sentimientos de nuestros hijos, de nuestros estudiantes y de las demás personas, es primordial conocer nuestras emociones para así ser conscientes de nuestras necesidades personales, no existen emociones buenas o malas, su función es informarnos acerca de nuestro estado emocional y cómo lo podemos mejorar, muchos ocultamos los sentimientos y evitamos situaciones que nos pueden provocar ira y dolor, a eso se le llama la represión, toda clase de emociones nos dan toda clase de información útil que nos sirve para saber cómo estamos, nuestro bienestar y que tenemos que hacer, descifrar y aprender.(Berrocal, 2008)

Fernández y Pacheco (2002) entienden la inteligencia emocional como la habilidad que poseen las personas para percibir y atender los sentimientos de una forma más precisa y apropiada, tener la capacidad para comprenderlos y asimilarlos de una manera adecuada y tener la destreza para modificar y regular el estado de ánimo propio y el de los demás. En este modelo de habilidad, existen cuatro grandes componentes que nos servirán de mucha ayuda:

1. Percepción y expresión emocional: reconocer e identificar las emociones que se sienten y que sean capaces de darle una etiqueta verbal.
2. Facilitación emocional: es la capacidad que tiene el hombre para generar sentimientos que nos faciliten el proceso de pensamiento.
3. Comprensión emocional: todo lo que sentimos debemos integrarlo en nuestro pensamiento y saber cómo responder ante los cambios emocionales.
4. Regulación emocional: las emociones pueden ser positivas como negativas, se deben dirigir y manejar de forma eficaz.

Todas estas habilidades están enlazadas de una manera adecuada, para una regulación emocional es necesario una buena comprensión eficaz apropiada percepción emocional y buena comprensión emocional.

Para Extremera Pacheco (2004), la inteligencia emocional ha dado mucho de qué hablar y es tanto el interés en el ámbito educativo que es tomado como una vía para mejorar el desarrollo socioemocional de los alumnos, las primeras publicaciones que aparecieron sobre este tema, realizan demasiadas afirmaciones sobre porque es tal la influencia positiva de la inteligencia emocional en el salón de clases, el único problema era que todas estas aseveraciones no estaban avaladas por datos empíricos contrastados que demostraran en

nivel predictivo de la inteligencia emocional y el papel real de esta inteligencia ante áreas vitales.

Los estudiantes que manejan un buen nivel de inteligencia emocionales son capaces de relacionarse con los demás, creando interacciones positivas, perciben un mayor apoyo parental, disminuye drásticamente los conflictos con los amigos más cercanos, se han realizado varias investigaciones en donde se demuestran que los estudiantes que mejor dominan esta inteligencias son capaces de eso y de mucho más, manejan una mejor relación con los amigos, que eso es fundamental si queremos trabajos en cooperación y grupales, además los niños que interactúan con otro niño con mejor capacidad en este aprendizaje, se les ve el cambio en ellos ya que empiezan a sentir un apoyo emocional drástico.

Aranda y Berrocal (2008) expone en este artículo un caso particular en gran Bretaña donde las escuelas, los pésimos resultados de los informes que ha realizado la Unicef sobre el bienestar de los niños, ha generado muchos debates sobre la incapacidad que tiene un grupo de países como lo es la Gran Bretaña con una sociedad rica e híper-moderna para hacer felices a los niños tiene estos problemas, por eso se ha tratado de reaccionar de una forma rápida y eficaz y creando centros de atención con el propósito de garantizar que niños y jóvenes sean felices y se sientan satisfechos, una de las estrategias de estos centros de atención son las de garantizar que el niño y el joven sienta un apoyo más y un acompañamiento dentro de su profesor básico primario y la secundaria. En España también se lleva un proceso para acompañar a los niños y jóvenes, se ha incluido dentro de las instituciones educativas la educación emocional o la educación socio emocional, este movimiento expresa la preocupación que tienen los maestro de cambiar una escuela que está en crisis e incapaz de afrontar todos estos desafíos de la sociedad, la inclusión de los

aspectos emocionales y sociales en el currículo de los niños se puede apreciar como una posible ayuda para salir de ese problema urgente del sistema educativo, el inconveniente principal es que los profesores no sabían cómo llevar todas estas inquietudes a la práctica, en ese deseo de cambio los docentes han optado por la inteligencia emocional para darle la solución a todos los problemas y poder actuar ante los problemas de la escuela en crisis.

Pallas, Barron, Rasal & Estelles (2009) proponen que la violencia o agresividad entre los niños de un colegio son temas que se generan en la actualidad que tiene gran relevancia social debido principalmente, a que la escuela es una de las instituciones junto con la familia en la que se forma al niño de toda la vida y al adolescente, para abordar este tema es necesario conocer entre todas las cosas, qué rasgos caracterizan a los alumnos violentos o agresivos, se estudia la relación entre estas variables, la empatía, el autocontrol e impulsividad, que forman parte del tema denominado inteligencia emocional, que genera o que influye en las conductas agresivas en el ambiente educativo, se realizaron varios ejercicios y los resultados fueron alentadores ya que permite diseñar programas correctos de intervención en relación con las variables de la edad, el sexo y empatía en relación con la agresividad.

Se realizó el ejercicio con un colegio público de la ciudad de Valencia con un total de 108 niños con edades de los 9 a los 15 años de edad, Los instrumentos utilizados en esta investigación han sido tres uno de ellos de tipo socio métrico y los otros dos instrumentos de auto informe, estos son: el primero es el socio métrico que sirve para la detección, medida y valoración de situaciones de agresividad entre escolares, entendiendo por conductas agresivas los insultos, amenazas, rechazo, peleas, Posee tres objetivos fundamentales: Facilitar el análisis de las características socio-afectivas del grupo de

iguales; Ayudar al profesorado en la detección de situaciones de abuso entre escolares; y Avanzar en la elaboración de propuestas de intervención. (Barón, 2009, pág. 71)

Resultados: los patrones de conducta cambian según el sexo, en cuanto a la emisión de conductas relacionadas con la agresividad en el ambiente escolar resulta que hay más niñas que emiten conductas agresivas, sin embargo cuando se trata de conductas semi-agresivas, su número es bastante inferior al de los niños, cuando hablamos de conductas no agresivas, el grupo de niñas es el más numeroso, en cuanto a una variable de edad, hay muchos tipos de conductas agresivas alrededor de los 10 a los 12 años disminuyendo radicalmente la tendencia apreciando un incremento a los 15 años,

Estos resultados ponen de manifiesto la importancia de la empatía como elemento favorecedor de la convivencia escolar, al tiempo que destacan la importancia que los instrumentos de evaluación tienen en la planificación y éxito de los programas de prevención o intervención (Barón, 2009, pág. 76)

Morales y Zafra (2009) realizan una de las investigaciones más profundas realizadas durante los últimos años, dentro del campo de la inteligencia emocional, ha sido el de analizar el papel que juegan las emociones dentro del contexto educativo y sobre todo profundizar en la variable de inteligencia emocional, a la hora de determinar el éxito académico de los estudiantes como su adaptación dentro de un espacio escolar, en los últimos años se han realizado muchos estudios con propósitos de analizar las relaciones existentes entre el rendimiento académico y la inteligencia emocional, sin embargo los resultados se muestran inconscientes debido a la falta de consenso en cuanto a la definición, operacionalización del constructor y la metodología tan diversa que muestran los estudios,

Durante los últimos años, se ha aumentado el interés de saber por qué la inteligencia emocional ha aumentado el éxito académico y el cambio de la emocionalidad en los estudiantes, además se ha fomentado de una manera más responsable las habilidades de la inteligencia emocional mediante varios recursos y programas de educación emocional que se integran dentro de los currículos, mejorando igualmente aspectos tan importantes como los son los de la convivencia escolar en el salón de clases.

La inteligencia emocional se relaciona directamente con el rendimiento académico. Lam y Kirby (2002), plantean que la IE general y la regulación emocional en particular, contribuyen de forma que los estudiantes con puntuaciones más altas tienden a obtener mejores calificaciones en las distintas asignaturas, debido a su mayor capacidad de regulación de las emociones. También se ha visto que una alta Inteligencia emocional al principio del curso académico predecía significativamente la nota media del alumnado al finalizar el año. (Schutte et al., 1998). En el trabajo de Pérez y Castejón (2007) se encontraron relaciones moderadas, aunque significativas entre la inteligencia emocional y el rendimiento académico, incluso cuando se controlaba el efecto de la inteligencia psicométrica tradicional. La correlación más alta correspondía a la regulación emocional. Por el contrario, en el estudio de Barchard (2003), aunque aparece una relación significativa entre inteligencia emocional y rendimiento académico, esta deja de ser significativa una vez que se controla el efecto de la inteligencia académica

Características socio – afectivas los estudiantes del ciclo 4. Luego de un periodo ruidoso de la pre-adolescencia, la conducta de los jóvenes suele tranquilizarse. Las relaciones familiares dejan de ser un permanente ruido de conflictos violentos, la irritación y los gritos dejan paso a la discusión racional, al análisis de las diferencias, hasta a los pactos y los

compromisos. Esto significa que el adolescente ha conseguido librar con éxito el combate contra las exigencias libidinales infantiles, de las que no obtienen ya satisfacción, y está dispuesto a afrontar las dificultades que conlleva su condición, por fin plenamente asumida de joven adulto. Se hace referencia en el trabajo de Murillo y Hernández (2011), que hablan sobre la asistencia escolar y actitudes hacia la escuela, la autoestima, la motivación y los comportamientos se pueden notar como resultados intermedios que afectan y son afectados por el progreso de los estudiantes y el desempeño escolar, durante este proceso se evidencia en los estudiantes los cambios de actitudes que les permiten ser más racionales, se notara una mejora en el aprendizaje, el valor educativo hacia la escuela, el compromiso y las actitudes positivas.

Inteligencia emocional. El trabajo de Salovey, Stroud, Woolery y Epel (2002), relaciona la alta Inteligencia Emocional (IE) con menos síntomas físicos, niveles más bajos de ansiedad social y depresión, mejor autoestima, mayor satisfacción interpersonal, menor afrontamiento pasivo y mayor utilización de estrategias de afrontamiento activo, menores niveles de rumiación y percepción de los estresores como menos amenazantes. Además, en nuestro país Fernández-Berrocal, Alcaide, Extremera y Pizarro (2006) encontraron que, tras dividir a una muestra en función de su sintomatología depresiva, los adolescentes de estado normal se diferenciaban de los de sintomatología depresiva en que los primeros presentaban una mayor claridad emocional y capacidad para regular sus emociones.

En diversos trabajos los datos señalan una relación entre la IE y unas adecuadas relaciones interpersonales. Por ejemplo, Brackett y Mayer (2003) señalaron que la IE se relaciona con indicadores como el enriquecimiento personal y el establecimiento de relaciones positivas con otros. Ciarrochi, Chan y Caputi (2000) encontraron relaciones positivas entre la IE y

diversas competencias sociales en estudiantes universitarios, presentando una mayor satisfacción ante la vida, un nivel superior de empatía y mejor calidad en sus relaciones interpersonales. También López, Salovey, Côté y Beers (2005) concluyen que la dimensión regulación emocional del MSCEIT predice aspectos relacionados con la sensibilidad social, la calidad de las relaciones y una tendencia a desarrollar conductas pro sociales, predicción que se mantenía tras controlar el efecto de la personalidad y la inteligencia general. En otro trabajo se encontró que una alta IE se relaciona con relaciones más positivas con los amigos, mejor vínculo parental y menor número de conflictos e interacciones negativas con amigos cercanos (López, Salovey y Straus, 2003)

La inteligencia emocional se relaciona directamente con el rendimiento académico; en las últimas décadas muchos autores han estudiado la relación entre la IE y el rendimiento académico. Lam y Kirby (2002), encontraron que la IE general, y la regulación emocional en particular, contribuyen de forma que los estudiantes con puntuaciones más altas tienden a obtener mejores calificaciones en las distintas asignaturas, debido a su mayor capacidad de regulación de las emociones. También se ha visto que una alta Inteligencia emocional al principio del curso académico predecía significativamente la nota media del alumnado al finalizar el año. (Schutte et al., 1998). En el trabajo de Pérez y Castejón (2007) se encontraron relaciones moderadas aunque significativas entre la inteligencia emocional y el rendimiento académico, incluso cuando se controlaba el efecto de la inteligencia psicométrica tradicional. La correlación más alta correspondía a la regulación emocional. Por el contrario, en el estudio de Barchard (2003), aunque aparece una relación significativa entre inteligencia emocional y rendimiento académico, esta deja de ser significativa una vez que se controla el efecto de la inteligencia académica (por ejemplo,

Verbal SAT). Gil-Olarte, Palomera y Bracket en 2006 encontraron correlación significativa entre la inteligencia emocional (medida con el MSCEIT) y el rendimiento académico en adolescentes, resultado que se mantenía tras eliminar el efecto de la personalidad y de la inteligencia general y verbal, lo que contradice los resultados previos de Barchard en estudiantes universitarios.

Trujillo Flores, M. M., & Alrivas Tovar, L. A. (2005) exponen en su investigación “Orígenes, evolución y modelos de inteligencia emocional” que la inteligencia emocional es un término muy controvertido. Sobre él se han escrito cientos de libros y artículos debido a su creciente popularidad e importancia en el campo de la administración. Lamentablemente, pocos de ellos tienen rigor científico. En este artículo nos facilita una revisión de la inteligencia en general y de la inteligencia emocional partiendo desde su punto de origen, así como de los principales modelos. La investigación planteada permite identificar las características de los cinco modelos aplicados a la administración que ofrecen evidencia empírica y son producto de un riguroso trabajo científico.

Guil, Mestre y Gil-Olarte (2004) exponen que la IE presenta una importante vinculación con las variables personales del alumnado implicadas en su motivación, y por tanto en su rendimiento académico. En 2006, Guil et al. examinaron las relaciones existentes entre motivación y estrategias de aprendizaje, rendimiento académico e IE, encontrando relaciones significativas entre notas medias finales y las variables de motivación-autoeficacia para el rendimiento, nivel de aprovechamiento del tiempo de estudio y capacidad de concentración, constancia y meta-cognición. Además, encontraron que la IE presenta capacidad predictiva con respecto a la autoeficacia para el rendimiento y la constancia. Este trabajo hace una profunda exploración de las variables que pueden

predecir el rendimiento académico, como la IE, las estrategias de aprendizaje o la motivación; sin embargo, no explora la medida en la que el bienestar psicológico podría ser también una variable importante en el rendimiento escolar, tal y como han venido señalando el grupo de Fernández-Berrocal.

De los diferentes aportes de los autores mencionados podemos decir que la inteligencia emocional presenta una importante vinculación del alumnado implicadas netamente en su motivación que son importantes en su rendimiento tanto en el aula como personal, por lo tanto se genera enriquecimiento social poder desarrollar relaciones positivas con otros en un entorno donde se involucran emociones, actitudes que tiene el alumnado que le serán de importancia en su vida.

CRE-SER: Modelo para la cualificación de la Inteligencia socio-emocional desde la Educación Física.

“El propósito de la presente estructura curricular [CRE-SER] consiste en brindar una amplia posibilidad de acciones para el maestro de educación física, recreación y deportes, cuyo fin es posibilitar en los estudiantes aprendizajes necesarios para para el desarrollo de habilidades y actitudes imprescindibles para la vida.” (Galvis, en prensa)

La visión de la Educación Física colombiana se enfoca en el desarrollo del individuo y de la sociedad, principal medio para “la concreción de una política nacional, que contribuya a cubrir las necesidades y aspiraciones de la sociedad colombiana frente a la educación física como factor social, asociada a los fines de salud, bienestar y condición física de la población, en relación estrecha con los proyectos que desde diferentes campos buscan construir las bases de un porvenir de convivencia, de cambio y de paz” (MEN, 2002, pp. 7).

En la ciudad de Bogotá, DC., esta política toma forma, entendiendo la Educación Física, la Recreación y el Deporte como “práctica y derecho social; y como un aprendizaje cultural esencial para el desarrollo de niños, niñas y jóvenes, les permite tener experiencias que potencializan sus capacidades para el pleno ejercicio de las libertades; en una interacción inseparable con el medio, la conciencia, el movimiento corporal y sus múltiples manifestaciones proyectadas hacia una transformación y construcción social de los sujetos” (Torres, Galvis & Penagos, 2015). Es fundamental que por medio de las diferentes vivencias que los estudiantes experimentan se puede brindar aportes significativos en primer plano en su desarrollo personal donde tendrá diversos aprendizajes, controlar sus emociones sus valores y en un segundo plano encaminado hacia el ámbito social donde se pondrá en juego sus capacidades de integrarse, proponer, trabajar cooperativamente hacia el cumplimiento de objetivos que serán vitales en su desenvolvimiento.

La mediación pedagógica:

Según Reyes (2013) en el artículo “La Mediación Pedagógica”, la sociedad está envuelta en cambios drásticos, que buscan cierta influencia en las personas. En este contexto resulta común observar que las nuevas tecnologías son las causantes de ese cambio, la gente lo que busca es información y más conocimientos, ya en el ámbito escolar, se ha vuelto indispensable que se vean cambios pedagógicos y educativos, donde está dependiendo de las nuevas tecnologías sino que también el cambio del pensar del docente, ya se está hablando de aula virtual, es más, ya hay carreras que se cursan desde un computador y no es necesario asistir a la universidad, por otra parte el docente es el encargado de brindar un discurso, que es una herramienta dinámica, versátil y útil si queremos hablar de transmisión de conocimientos e información. El artículo es recuperar todos estos conceptos

y valores ya que con la llegada de las nuevas tecnologías, a diario le vamos diciendo adiós al discurso pedagógico presencial.

Mediación es el proceso en donde el maestro debe incentivar al alumno, se anima, se orienta y trata de facilitar una situación dada en el salón de clases, lo que se busca con la mediación pedagógica es satisfacer las necesidades de los estudiantes, . Es necesario regular el proceso de comunicación y conducción por medio de pasos que permiten que los estudiantes se sientan motivados para trabajar en las actividades y así se permite obtener significados importantes.

“Es un proceso que sirve para animar, orientar, continuar y facilitar una situación dada. Lo que se busca con éste, es satisfacer necesidades y para el efecto se hace necesario regular el proceso mismo de comunicación y conducción por medio de unos sencillos pasos que permitan que los interesados se sientan motivados en lo que se trata, lo cual permite significados importantes” Reyes Reyes, 2013 (Pg. 2).

Basto (2008) en el artículo “la mediación y la visión positiva del conflicto en el aula” se refiere a que el ser humano dentro de su naturaleza, se ve abocado a convivir con diferentes personas, a interactuar con sus semejantes, a conocer más acerca de ellos y a saber qué es lo que piensan; el ser humano empieza a convivir con los demás, a formar grupos sociales (entre ellos el aula) y a formar amigos y compañeros. Pero en todo grupo existen los problemas que pueden dañar esta convivencia formada, riñas y peleas, conflictos, desacuerdos e intereses opuestos de relativamente pueden dañar la relación que hay en un grupo.

Para este problema, dentro de la educación se crean diferentes herramientas en donde la convivencia será el punto clave para que haya maduración y desarrollo social en el ámbito escolar, que por medio del conflicto, este conflicto está tomado como una oportunidad de desarrollo para fomentar actitudes como tolerancia, respeto y cultivación de valores, es una pedagogía de mediación que hace un verdadero cambio en el ámbito escolar si es que tenemos un grupo con conflictos internos, es una herramienta que es útil en todas las instituciones que hace que la convivencia en el aula sea eficaz.

Según lo menciona Olaya (2009), Se refiere a la mediación pedagógica a la metodología de enseñanza y aprendizaje que el maestro desarrollo de la práctica docente, el docente será un mediador con el fin de dar un procedimiento para la solución e intervención de conflictos, será una ayuda para buscar llegar a un acuerdo, el docente utilizara la negociación con el fin de brindar las herramientas necesarias para afrontar los conflicto, será una alternativa para la búsqueda de la conciliación entre todos.

Todo establecimiento educativo debe brindar un proceso de formación integral, donde va incluido el desarrollo de la comunicación, las capacidades del pensamiento, el desarrollo de competencias de experimentar, crear, buscar, recolectar la información y la toma de decisiones, es un compromiso pedagógico que adquieren las instituciones si la cuestión es de formar personas que se cuestionen y busquen la solución de problemas.

Giraldo y Soto (2016) consideran que un instrumento pedagógico que sirve para la mediación pedagógica es la lúdica el cual permite que cada estudiante adquiera las habilidades necesarias para afrontar la cotidianidad, el control de emociones e impulsos, la creación de las rutinas, las relaciones e interacciones con otros compañeros y todo lo relacionado con el desarrollo de las capacidades físicas coordinativas y corporales por

medio de actividades culturales, artísticas y deportivas, es así como la lúdica ayuda a enfocar a los estudiantes en actividades de campo y sirve de inhibidor de las conductas agresivas.

Los Juegos Cooperativos

Cilla y Omeñaca (2007) consideran que el juego es fuente de alegría, de júbilo y placer ya que la mayoría de las personas cuando van a practicar algún juego o un deporte en específico, lo primero que van a pensar es en un modo de distracción y de querer salir de la rutina diaria de todos los días, el juego es un sinónimo de alegría y de placer, el querer compartir con otras personas realizando todo tipo de actividades lúdicas, fomenta la interacción y el trabajo en equipo además de buscar la relajación mental y el cambio de la rutina, el juego es usado para fomentar el trabajo en equipo y la integración social desde la etapa de la niñez.

El juego constituye un fin en sí mismo, ya que, por medio de este, los juegos que realizamos no demandan metas excéntricas, quiero decir que es más un disfrute de medios, una forma de recrearse en la propia actuación.

El juego es espontáneo y voluntario, libremente elegido, ya que si hablamos de un juego voluntario, es porque la persona que lo quiere practicar, lo hace con un fin que no es algo obligatorio, si no que de verdad le nace hacerlo, ya sea con un fin de distracción y cambio de rutina, los juegos conocidos tienen la imposición de reglamentos y normas que hay que cumplirlas, esto pone límites a la libertad y la autonomía, pero por otra parte sirven para abrir caminos de libertades en la actividad colectiva y definir diferentes propuestas de juegos.

Orlick (1995) expone en su artículo que el juego es un medio en donde los niños van a poder desarrollarse tanto en lo personal y buscar un aprendizaje positivo, estos niños son los maestros de este reino y son los que más juegan, los que más influidos se sienten con el juego, estos juegos suelen ser muy divertidos y son una importante tarea si hablamos de su desarrollo, el juego solo representa su forma de actuar en el mundo cuando esos niños sean adultos. El juego es muy natural, activo y motivador para los niños, por eso es tan importante el juego cuando se desarrolla en un medio ideal para el aprendizaje social positivo, los juegos constituyen una parte fundamental en las personas ya que generan los procesos de reacción, acción, sensación y experimentación, dentro de un juego se pueden reunir todas estas capacidades, experimentación; el niño estará siempre en ese estado.

Los deportes cooperativos se encargan de reunir todas estas capacidades, jugar con otros es mejor que jugar contra otros, ya que cuando es jugar uno contra uno, es con un solo objetivo, derrotar al equipo contrario o al contrincante, buscar las soluciones y crear estrategias para derrotarlo, ser superior y estar por encima de él, mientras que jugar con otros, es porque no va a existir ningún ganador y ningún perdedor, no se va a mirar quien es mejor que el otro, todos van a unirse por un solo objetivo, que es el trabajo en equipo, en donde todos se van a ayudar los unos con los otros para lograr un objetivo. Con los deportes y juegos cooperativos estamos recuperando una antigua forma de ayudar a los niños a que descubran la felicidad y a que sean unas personas integrales.

Velázquez, Aranda & Pastor (2014) plantean la forma en que las actividades y juegos cooperativos influyen dentro de la clase de educación física. En este caso, el aprendizaje cooperativo resulta una metodología educativa basada en el trabajo en equipo, en donde un grupo de estudiantes realiza diferentes actividades en conjunto para mejorar su propio

aprendizaje y el de los demás. a diferencia del aprendizaje individual, en un ejemplo, cuando es un aprendizaje individual, es sólo esta persona la que adquiere conocimientos y realiza una actividad física uno contra uno, es mirar quien triunfa y queda por encima de los demás, pero nos referimos al aprendizaje cooperativo, por medio de juegos cooperativos, lo que logramos es una mejor participación entre los estudiantes, no se ve reflejado el estudiante que más tiene y el que menos tiene ya que en estos juegos existe una cualidad que se refiere a que todos somos iguales y no existen supremacías, cada integrante del grupo cumplirá un rol fundamental y lo más importante es que ese estudiante obtendrá un aprendizaje individual y colectivo.

Omeñaca & Ruiz (2001) plantean en su artículo. “Las actividades físicas cooperativas”, que los juegos cooperativos, sin duda alguna son una herramienta eficaz si queremos trabajar con grupos de niños que tal vez tengan problemas de integración o si queremos lograr una mayor participación grupal, son juegos que se puede usar para fomentar el desarrollo desde la niñez hasta la adolescencia, inclusive en la adultez se pueden realizar juegos de cooperación que tienen el mismo propósito, el trabajo en equipo y la creación de estrategias para alcanzar los objetivos de una clase o de un juego en específico.

De acuerdo con Omeñaca & Ruiz (2001) un maestro de educación física debe tener en cuenta que existen un sin número de actividades de enseñanza y aprendizaje, y en este libro “los juegos cooperativos, una alternativa en la práctica lúdica dentro de la educación física”, podemos encontrar muchas actividades que nos favorecen si queremos trabajar con un grupo en específico, hay que tener en cuenta que el juego ha ido recibiendo una atención creciente como situación globalizadora de aprendizajes dentro de la educación física, el juego en sí es una actividad que cuenta con ciertos objetivos:

Es una actividad que con frecuencia resulta motivante para los jugadores

1. Ofrece un marco contextualizado de habilidades motrices
2. Hace posible un alto grado de participación e interacción entre los adultos
3. Proporciona situaciones motrices de mucha variabilidad
4. Crea las condiciones necesarias para que los alumnos y participantes inicien procesos de búsqueda de solución
5. Puede ser una buena fuente de aprendizaje significativo.

González (2010), en el artículo educación física desde la corporeidad y la motricidad plantean que La educación físico-deportiva está basada por la adquisición de técnicas corporales basadas hacia la concepción de un cuerpo, sometiéndose hacia las leyes anatómicas, biomecánicas y fisiológicas. Se da importancia al rendimiento y eficacia motriz, la palabra “cuerpo enseñado”, se refiere a que es un cuerpo controlado adiestrado y guiado desde afuera, el objetivo es formar personas disciplinadas con una gran fuerza de voluntad y es el que ha sido privilegiado anteriormente en las escuelas y que algunas aún tienen ese decir. Desde que se introdujo la educación física como materia en la escuela, el principal objetivo de esta no ha sido fomentar el conocimiento del cuerpo con sus `potencialidades respectivas si no garantizar una buena salud de los estudiantes y fomentar el carácter mediante el trabajo y la coordinación, finalmente, uno de los problemas que han surgido últimamente en la sociedad es contrarrestar el sedentarismo, ya que hoy en día es un problema que va en aumento. “Educación psicomotriz, en la que el cuerpo es concebido como una entidad psicosomática con estructuras motrices que se desarrollan con la maduración, la motivación y la elaboración mental de los procesos motrices. Sostienen sus

seguidores que el movimiento está relacionado con el entorno social y cultural del sujeto, convirtiéndose así en expresión de significados”

La educación física es una disciplina pedagógica que debe ocuparse de crear todas las condiciones para el desarrollo de la motricidad y la corporeidad, para tener respuestas a las necesidades que pueda tener el ser humano que está aprendiendo, en un contexto determinado y en una sociedad cambiante, para todo eso se requiere de una orientación y acompañamiento de la educación física que parta de la persona que necesita de otros para desarrollar un mejor aprendizaje y el potencial motriz, así mismo se requiere una educación física que tenga el discurso actual, las circunstancias históricas y la realidad sociocultural. (González, 2010)

Si hablamos de juegos cooperativos en la escuela podemos observar que es allí donde los niños se unen para un mismo fin específicamente, un propósito con relación a la clase de educación física y utilizarla como un medio para fomentar valores como bien lo dice Carlos Velásquez (2014) en su libro “Los juegos cooperativos pueden definirse como aquellos en que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes. De este modo, las actividades cooperativas en general y los juegos cooperativos en particular pueden convertirse en un importante recurso al promover una educación física en valores” (Callado, 2004)”

Siendo la clase de educación física un gran espacio reforzar los valores y utilizarla para un bien común tanto para el profesor como para los estudiantes, el profesor libera una meta común la cual es su vocación como docente y para los estudiantes formándose en valores para la vida, para su personalidad, para su actuar en la sociedad y para su futuro como persona. Libera al estudiante mucha más de lo que lo imaginamos, en este sentido una cita

hecha por Carlos Velásquez en su libro ‘Las actividades físicas cooperativas` nos lo detalla mejor.

Para Bantulá (1998), los juegos cooperativos se clasifican así: A) presentación y conocimiento corporal. B) contacto, afirmación, estima y confianza. C) percepción y discriminación sensorial. D) organización espacial y temporal. Expresión corporal. F) observación y atención. G) equilibrio. H) recreación con paracaídas. I) animación. J) distensión y vuelta a la calma

Se puede apreciar la importancia que este autor le otorga a los juegos cooperativos, y el aporte que le brinda a las clases de educación física hacia los estudiantes, donde se puede iniciar un proceso adecuado desde el primer día de escuela el cual se busca trabajar su conocimiento corporal y sus capacidades tanto físicas y mentales motivándolos y subiendo su autoestima y confianza para así obtener su total disposición y capacidades para realizar cualquier cosa que el profesor quiera llevarlos a enseñar.

También podemos encontrar las actividades cooperativas y trabajarlas desde dos posturas: “Actividades de aprendizaje cooperativo” y “Desafíos físicos cooperativos” según Javier Hernández Río en su libro “Actividades físicas cooperativas: perspectivas y posibilidades”. Donde actividades de aprendizaje cooperativo son aquellas donde buscamos lograr un resultado colectivo y del cual todos aprendamos algo y quedamos con una lección. Y también desafíos físicos cooperativos donde lo que buscamos es Piensa, Actúa y Comparte, donde lo que buscamos es que uno o varios niños en la actividad piensen, aporten cualquier idea que tenga sirva o no y en caso de que sea logable, la explique a sus demás compañeros y se aplique a la actividad que se está realizando buscando un éxito total tanto en la actividad como en la solución aportada por el estudiante.

Algo muy importante en las actividades cooperativas es fomentar la participación ya que esperamos que todos participen y todos conformen equipos y participen en el juego, porque lo que se busca es la participación activa, no que llenen u ocupen un espacio, porque eso es totalmente opuesto a lo que buscamos en las actividades cooperativas. En estas se busca reducir el tamaño de los grupos para que la participación de cada estudiante en cada grupo sea mayor, añadir dificultades compensatorias, esto con el fin de darle mayor posibilidad a los que no son tan buenos y los que son muy buenos limitarlos y aumentarles la dificultad, como también delimitar espacios de actuación para los jugadores. La superficie de juego se divide secciones, las cuales son asignadas a un jugador/es en particular. Por lo tanto, si el móvil entra en el ámbito de actuación de un alumno, el resto no pueden entrar. Es decir, se busca que los participantes motivadamente buenos no acaparen el juego. Condicionar que “todos toquen”. Consiste en introducir una regla mediante la cual, para que un tanto sea válido, todos los jugadores del equipo deben haber tocado la pelota al menos en una ocasión. Modificar el sistema de puntuación. Típicamente empleado en deportes de invasión de juego fluido, un ejemplo sería que la puntuación del equipo sea la media de puntos de los integrantes de este. (Carmen González González de Mesa, 2016)”

Brown, Omeñaca y Ruiz (1999) consideran al juego cooperativo una actividad liberadora ya que:

- A. Libera de la competición: participen para alcanzar una meta común.
- B. Libera de la eliminación: inclusión en vez de la exclusión.
- C. Libera para crear: Las reglas son flexibles y los propios.
- D. participantes pueden cambiarlas.
- E. Libera la posibilidad de elegir: Los jugadores tienen en sus manos la decisión de participar.
- f. Libera de la agresión: Desaparecen los comportamientos agresivos hacia los demás.

Como podemos evidenciar es enorme el aporte de liberación que podemos hacer a través de actividades cooperativas, desde inclusión y hacer que todos los estudiantes participen para llegar a una meta común generando inclusión; como también se les da libertad para crear soluciones y modificar reglas para llegar a la meta y creando un acuerdo mutuo entre ellos.

El Currículo en la Educación Física

El área de educación física, recreación y deportes se está transformando de acuerdo con las exigencias que la sociedad hace a la educación, las orientaciones de la Ley 115 y sus normas reglamentarias. Esta afirmación se evidencia en las acciones desarrolladas desde el Ministerio de Educación Nacional y otras instituciones para consultar el estado de la educación física en los establecimientos educativos, elaborar los indicadores de logros de la Resolución 2343 de 1996, conceptualizar las dimensiones corporal y lúdica y construir estos lineamientos curriculares.

1. En este documento podemos ver el resultado de una reflexión participativa y crítica que tiene como propósito servir de orientación y apoyo al docente de educación física.
2. Las finalidades de esta área son el desarrollo humano y social.
3. Se centra en el reconocimiento que tiene la educación física como herramienta para trabajar en el desarrollo de las personas centrándonos en las capacidades (cognitiva, comunicativa, ética, estética, corporal, lúdica)
4. Los lineamientos del área se organizan en nueve capítulos: 1. Construcción de los lineamientos; 2. Referentes conceptuales; 3. Referentes socioculturales; 4. Desarrollo

del estudiante; 5. Enfoque curricular; 6. Orientaciones didácticas; 7. Evaluación; 8. Plan de estudios; 9. El maestro de educación física

El reto que tiene los lineamientos curriculares de la educación física, son de cómo hacer, pensar y enseñar una educación física que dé respuestas a todos los factores que intervienen en su realización, se relacionan las disciplinas del contexto sociocultural y el sujeto a través de la práctica deportivas pedagógicas enfocadas hacia la formación social y personal.

Como dice en una serie de lineamientos curriculares de educación física, recreación y deporte escritos por el ministerio de educación nacional la educación física tiene un saber, que se pone en cuestionamiento y se buscan fundamentos capaces de orientar y responder ante un papel respecto a todas estas exigencias que intervienen críticamente en el contexto social y en la formación del ser humano. Así el currículo se interpreta en un proceso de interpretación, comprensión y organización de culturas para afrontar una realidad compleja y múltiple.

De acuerdo con la Ley 115 de 1994, el área de educación física, recreación y deportes origina uno de los fines de la educación colombiana, una de las áreas fundamentales del currículo (artículo 23) y además constituye un proyecto pedagógico transversal (artículo 14).

“Esta área se concibe como una unidad, proceso permanente de formación social cuya esencia es el sentido pedagógico con funciones hacia el desarrollo del ser humano, no se trata de un currículo que comprenda la recreación y el deporte desde un punto de vista educativo, son pilares y se integran en la educación física.(Ministerio de Educación Nacional, 2015, Pg. 6)”

Ser un docente en la rama de la educación física implica que la práctica pedagógica será el marco de un compromiso hacia la sociedad, una educación del ser humano en todas sus posibilidades de formar y cultivar aprendizajes, una pasión por una actitud dinámica permanente y un conocimiento.

Teniendo en cuenta el marco legal y basados en el macro proyecto CRE-SER (Galvis & Ospina, en prensa) que traduce “Crear espacios para aflorar las emociones” que busca que los estudiantes tengan ese espacio en el que puedan interactuar con sus compañeros de manera honesta, respetuosa, asertiva y positiva. “Reconocer las emociones” busca que el estudiante reconozca en primera instancia sus emociones para luego poder controlarlas frente a determinado estímulo, para luego poder reconocer las de sus compañeros y de esta manera evitar conflictos. “Entender las emociones” hace referencia a cómo logramos una vez reconocidas las emociones entenderlas como actúan o como se generan, con el fin de regular las mismas. “Signar las emociones” esto ayuda al estudiante a darle un nombre a las emociones que siente respecto a una acción o suceso para luego pasar a “Expresar las emociones” que ayuda a dar cuenta de cómo se siente el estudiante frente a determinado caso, lo que genera que los demás compañeros logren comprender mejor a la otra persona y de esta forma mejorar sus relaciones. Finalmente “Regular las emociones” este es el último paso que no habla de tener el control de nuestras propias emociones, la fase final y la más importante, ya que en la vida cotidiana no logramos controlar las emociones y nos dejamos guiar de estas y es allí cuando cometemos graves errores por esta falta de autocontrol. Como se expresa anteriormente según esta idea de la que habla CRE-SER se trata de una serie de “pasos” consecutivos que implican desde generar emociones a partir de una interacción social, pasando

por reconocer, entender, signar, expresar y finalmente regular las emociones propias con el fin de obtener “Habilidades para el buen vivir”.

Marco Legal

En lo que a nosotros respecta, nos cobijamos bajo la ley 115 la cual dice el Ministerio de Educación “Ley General de Educación. En ciclo de secundaria, el artículo 22, expresa que tiene como uno de sus propósitos, La educación física y la práctica de la recreación y los deportes, la participación y organización juvenil y la utilización adecuada del tiempo libre”.

También nos fundamentamos en la Carta Internacional de la Educación Física y el Deporte de la UNESCO que nos dice

“...una de las condiciones esenciales del ejercicio efectivo de los derechos humanos depende de la posibilidad brindada a todos y a cada uno de desarrollar y preservar libremente sus facultades físicas, intelectuales y morales y que en consecuencia se debería dar y garantizar a todos la posibilidad de acceder a la educación física y al deporte, Convencida de que la preservación y el desarrollo de las aptitudes físicas, intelectuales y morales del ser humano mejoran la calidad de la vida en los planos nacional e internacional, Afirmando que la educación física y el deporte deben reforzar su acción formativa y favorecer los valores humanos fundamentales que sirven de base al pleno desarrollo de los pueblos, UNESCO - Carta Internacional de la Educación Física y el Deporte promover los acercamientos entre los pueblos y las personas, así como la emulación desinteresada, la solidaridad y la fraternidad, el respeto y la comprensión mutuos, y el reconocimiento de la integridad y de la dignidad humana...”

En esta carta cabe resaltar que el papel de la educación física debe ir encaminado a reforzar la acción formativa y a favorecer los valores humanos fundamentales promoviendo la solidaridad, la fraternidad y el respeto, los cuales son valores fundamentales que le permiten al estudiante crecer personalmente para desarrollarse plenamente en la sociedad.

Marco Conceptual

Juegos Cooperativos:

Orlick (1995) habla que el juego es un medio en donde los niños pueden desarrollarse tanto en lo personal como en lo social y buscar un aprendizaje positivo, El juego es muy activo y motivador para los niños, por eso es tan importante el juego cuando se desarrolla en un medio ideal para el aprendizaje social positivo, los juegos constituyen una parte fundamental en las personas ya que generan los procesos de reacción, acción, sensación y experimentación, dentro de un juego se pueden reunir todas estas capacidades, experimentación; el niño estará siempre en ese estado.

Los deportes cooperativos se encargan de reunir todas estas capacidades, jugar con otros es mejor que jugar contra otros, ya que cuando es jugar uno contra uno, es con un solo objetivo, derrotar al equipo contrario o al contrincante, buscar las soluciones y crear estrategias para derrotarlo, ser superior y estar por encima de él, mientras que jugar con otros, es porque no va a existir ningún ganador y ningún perdedor, no se va a mirar quien es mejor que el otro, todos van a unirse por un solo objetivo, que es el trabajo en equipo, en donde todos se van a ayudar los unos con los otros para lograr un objetivo. Con los deportes y juegos cooperativos estamos recuperando una antigua forma de ayudar a los niños a que descubran la felicidad y a que sean unas personas integras.

Marco institucional

La investigación se desarrollará en el COLEGIO DE LA UNIVERSIDAD LIBRE de la localidad Engativá de Bogotá, con los estudiantes de ciclo cuatro. Las instalaciones se encuentran ubicadas en el barrio Normandía Cra. 70 #53-40

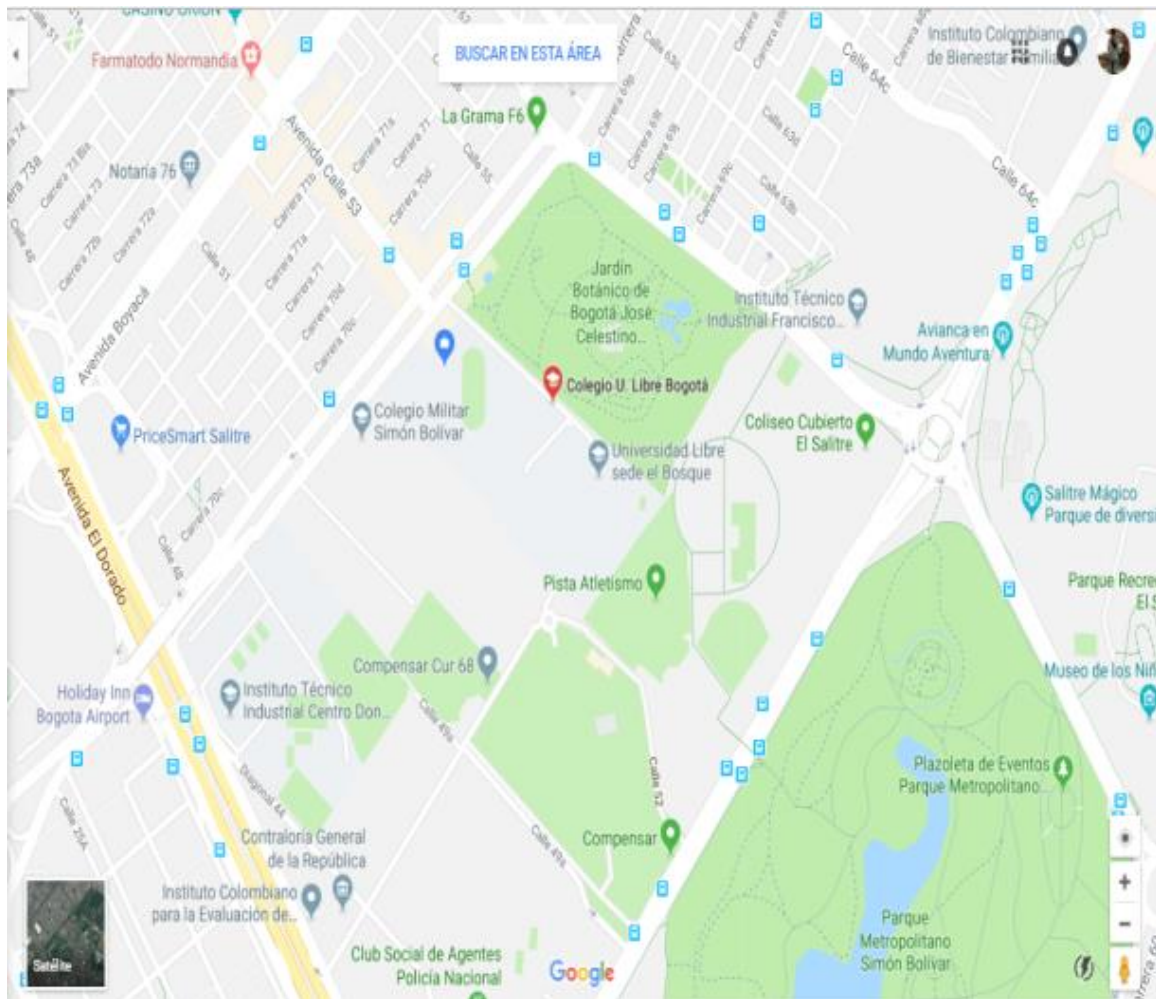


Gráfico #1 Google Maps (Tomado de <https://www.google.com/maps>) Rectora: Marlene Beltrán

Prieto

Horizonte:

"La Universidad Libre es una escuela universal, sin restricciones ni imposiciones; es un hogar espiritual, un amplio templo abierto a todas orientaciones del magisterio civilizador, a las sanas ideas en materia de educación; nada que ate la conciencia a los prejuicios y a las preocupaciones, pero tampoco que atente contra la libertad y la conciencia del individuo" (Benjamín Herrera).

La comunidad Unilibrista está empeñada en construir sus relaciones de convivencia a través del diálogo, el trabajo, el reconocimiento del otro, el respeto a la individualidad, el desarrollo del pensamiento y las relaciones humanas.

La Constitución Política de Colombia, las normas vigentes y el Manual de Convivencia, garantizan a los estudiantes el respeto a sus derechos. Los miembros de la comunidad expresan y ejercen sus derechos y deberes con la misma intensidad para alcanzar la convivencia social, los fines y los logros del Colegio de la Universidad Libre.

Misión:

“Formar personas con conciencia humanista, mediante un currículo flexible, el desarrollo de las competencias ciudadanas y la búsqueda permanente de la excelencia, que contribuyan a la construcción de un proyecto de vida con compromiso social.”

Visión:

“El Colegio de la Universidad Libre se propone garantizar que al año 2018 sus estudiantes se caracterizan por ser personas socialmente comprometidas que ejerzan su libertad y liderazgo de manera autónoma en pro de la convivencia democrática.”

Plan de estudios:

Ciclo 1 – Preescolar, primero, segundo, tercero, cuarto

Ciclo 2 – Quinto, sexto, séptimo, octavo

Ciclo 3 – Noveno, decimo, once

En cuanto al contexto geopolítico se encuentra ubicado Ubicación: Cra. 70 #53-40 en el barrio Normandía localidad de Engativá No.10 Upz: 30

Consta de ciertos parques cercanos como lo son Parque Simón Bolívar, Jardín Botánico José Celestino Mutis que se encuentran cercanamente a 3 importantes avenidas como lo son Avenida Rojas, Avenida El Dorado, Avenida Boyacá

No. UPZ nombre de área: 30

Su contexto productivo o económico a su alrededor como lo son Compensar, Coldeportes, Parque Simón Bolívar, Supermercado Olímpica, Tienda D1

Contexto socio - cultural: Instituto Técnico Industrial Don Bosco, Colegio Militar Simón Bolívar, Colegio Real Escandinavo, Colegio Oblatas al Divino Amor, Colegio Francisco José de Caldas

Capítulo dos: aspectos metodológicos

Enfoque metodológico

El presente proyecto, tiene como finalidad el desarrollo de la inteligencia socio emocional en los niños y jóvenes de acuerdo con su edad y al contexto, sin dejar a un lado las capacidades físicas y cognitivas propias de cada sujeto.

Se trata de un estudio con enfoque cualitativo (S.J Taylor y R. Bogdan, 2000) definido como “la investigación que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable.” Por medio de esta investigación se realiza un proceso de recolección de datos por medio de la observación constante, fomentando un análisis más a fondo de acuerdo con los comportamientos entre un grupo de personas de acuerdo con el entorno, experiencias, conocimientos y contextos.

A esto Quintana (2006) expone que la investigación cualitativa tiene y debe ser comprendida por parte de los investigadores acerca de las posibilidades de producir un conocimiento científico, y no sólo evaluativo-diagnóstico, ya que por medio de estas metodologías de investigación cualitativas existen algunos intentos por construir teoría y explicaciones siguiendo una lógica de tipo inductivo, es el caso de la teoría fundada, la investigación acción y algunas formas de etnografía.

Para el desenvolvimiento de la investigación cualitativa la conforman los siguientes aspectos como lo son formulación, diseño, ejecución y cierre. Ya que gracias a ellas se puede formular un análisis de tipo comprensivo y/o explicativo. Estas etapas consisten en:

La formulación: Es la acción con la que se inicia la investigación y se caracteriza por explicitar y precisar ¿Qué es lo que se va a investigar y por qué?

El diseño: Preparar un plan flexible que orientará tanto el contacto con la realidad objeto de estudio como la manera en que se obtendrá conocimiento acerca de ella. Busca responder a las preguntas ¿Cómo se realizará la investigación? y ¿en qué circunstancias de modo, tiempo y lugar?

La ejecución: Corresponde al comienzo observable de la investigación y tiene lugar mediante el despliegue de una o varias estrategias de contacto con la realidad o las

Realidades objeto de estudio. Entre esas técnicas encontramos: el diálogo, la vivencia lograda a través del trabajo de campo y la observación participante.

El cierre: Se busca sistematizar de manera progresiva el proceso y los resultados del trabajo investigativo. En busca de una conclusión gracias a los medios de recolección o generación de información que llevaran al investigador a plasmar respuestas sobre las problemáticas.

Mediante una “sistematización de experiencias pedagógicas” la cual tiene que ver con la producción de conocimientos, y aprendizajes significativos valiéndose de la experiencia obtenida dentro de un campo educativo, ya sea en el aula de clases sino también en el patio o lugar en donde se realizan las actividades, hay un conocimiento ya existente, pero lo que se debe hacer es interpretar ese conocimiento y volverlo trascendente para otras personas, todo este conocimiento adquirido se convierte en una experiencia, se produce el conocimiento desde la experiencia, se recupera lo sucedido, reconstruyéndose históricamente, para interpretarlo y obtener cada vez más mucho aprendizaje.

Esta está basada en tres factores importantes: la sistematización, la investigación social y la evaluación (en menor medida). La sistematización se fundamenta en las dinámicas de los procesos realizados en la ejecución de un ejercicio, la investigación social basada en el análisis detallado de

las experiencias adquiridas de acuerdo con el comportamiento de los jóvenes en la realización de actividades y finalmente la evaluación que se centra en los resultados alcanzados por cada individuo de acuerdo con sus capacidades.

En esta línea, se realizó una sistematización de experiencias pedagógicas (Jara 2015) que tiene como enfoque clasificar, ordenar o catalogar datos e informaciones, a “ponerlos en sistema”. La sistematización de experiencias produce conocimientos y aprendizajes significativos los cuales posibilitan a los estudiantes apropiarse de los sentidos de las experiencias, esto permitirá en ellos comprenderlas teóricamente y orientarlas hacia un futuro con una perspectiva transformadora para obtener aprendizajes críticos de nuestras experiencias. Por eso, no decimos sólo “sistematización”, sino “sistematización de experiencias” (Jara, 2015).

Donde podemos resaltar 3 puntos importantes tales como:

Experiencia como proceso histórico y social dinámico. Están en permanente cambio y movimiento.

Experiencias son procesos complejos: Intervienen una serie de factores objetivos y subjetivos que están en interrelación:

- A. Condiciones de contexto o momento histórico en que se desenvuelven.
- B. Situaciones particulares que la hacen posible.
- C. Acciones intencionadas que realizamos las personas con determinados.
- D. Reacciones que se generan a partir de dichas acciones.
- E. Resultados esperados o inesperados que van surgiendo.
- F. Percepciones, interpretaciones, intuiciones y emociones de los hombres y las mujeres que intervenimos en él.
- G. Relaciones que se establecen entre las personas que somos sujetos de estas experiencias.

Las experiencias son procesos vitales y únicos: Expresan una enorme riqueza acumulada de elementos y, por lo tanto, son inéditos e irrepetibles. Se requieren condiciones personales en quienes se van a realizar, así como condiciones institucionales por parte de la organización que la promueve.

Condiciones personales

- Interés en aprender de la experiencia, valorándose como fuente de aprendizaje.
- Sensibilidad para dejarla hablar por sí misma, buscando no influir la observación y el análisis con prejuicios o justificaciones.
- Habilidad para hacer análisis y síntesis, que garantice rigurosidad en el manejo de las informaciones y capacidad de abstracción.

Condiciones institucionales

- Búsqueda de coherencia para el trabajo en equipo, ubicándola como una oportunidad de reflexión crítica, de inter aprendizaje y de construcción de un pensamiento compartido.
- Definición de un sistema integral de funcionamiento institucional, que articule la planificación, la evaluación, la investigación, el seguimiento y la sistematización como componentes de una misma estrategia.
- Impulsar en la organización procesos acumulativos, que den cuenta del camino andado y que busquen avanzar a nuevas etapas.
- Darle prioridad real, asignando tiempo y recursos que garanticen que se pueda realizar adecuadamente.

Fases de la sistematización de experiencia

Desde el punto de vista temporal, se trata de un estudio longitudinal que se basa en el trabajo con un mismo grupo de manera repetitiva, se divide en secciones, en nuestro caso, son clases cada semana, la práctica consiste en la observación de un grupo durante cierto periodo, en este caso se trabajara con los estudiantes del ciclo 4 por un periodo de 12 meses dividido en tres semestres.

Las fuentes de información son vivas, ya que son estudiantes de los grados 802, 804 y 902, pertenecientes al ciclo 4 del colegio de la universidad libre.

Este proceso se llevará a cabo en 4 fases

- *Fase 1 Diagnóstico:* La mayoría de los estudiantes presentan condiciones físicas adecuadas para la realización de actividades que impliquen capacidades básicas de movimiento; también tienen la disposición de realizar actividades innovadoras, sin embargo, siempre quieren enfocarse en algún deporte, principalmente el fútbol y el voleibol formando siempre los mismos grupos de trabajo sin relacionarse con sus demás compañeros.
- *Fase 2 Intervención:* Aplicación de la propuesta con actividades planeadas que implican capacidades y habilidades básicas de movimiento en las cuales se resaltan el respeto, la comunicación, el trabajo en equipo, el liderazgo, la resolución de conflictos entre otros.
- *Fase 3 Evaluación:* Se evalúan las actividades pedagógicas planeadas y propuestas, en el marco de la iniciativa CRE-SER con el fin de identificar si los estudiantes se relacionan de manera asertiva con sus compañeros y con los docentes, trabajando en equipo,

relacionándose con respeto y amabilidad, identificando problemas y resolviéndolos ya sea individual o grupalmente.

- *Fase 4 Análisis:* Con la implementación de las actividades de CRE-SER logramos identificar que los estudiantes se relacionan mucho mejor entre ellos comunicándose respetuosamente; también han ido logrando identificar las fortalezas y debilidades propias y de sus compañeros, lo que ha servido para que los estudiantes trabajen en equipo y se ayuden mutuamente. Al momento de conformar grupos de trabajo estos se relacionan aleatoriamente con sus compañeros sin importar si son “amigos” o si estos anteriormente tenían algún tipo de diferencia.

Participantes

Estudiantes de ciclo 4 de la jornada única del COLEGIO Universidad Libre, ubicado en Bosque Popular de la localidad N° 10, (Engativá), de la ciudad de Bogotá, D.C.

Ciclo 4: Grados Octavo, Noveno

Grado 802: Está conformado por 34 estudiantes de orden mixto donde el mayor número corresponde a género masculino 20 chicos y 14 chicas, el curso se encuentra ubicado de acuerdo con el orden de los grados ascendentemente. Los estudiantes son muy activos, motivados para la actividad física y el juego, les agrada mucho jugar fútbol y voleibol, siempre están dispuestos hacer actividades nuevas.

Grado 804: Se encuentra conformado por 35 estudiantes de orden mixto donde el mayor número corresponde al género masculino 22 niños y 13 niñas. Los estudiantes demuestran ser en un 70% un grupo unido, sin embargo, existe un 30% que muestra apatía a la hora de realizar actividades de integración con sus compañeros. Este es un grupo activo que

demuestra respeto, interés y participación en los juegos innovadores y en la práctica de los deportes de fútbol y voleibol.

Grado 902: Está conformado por 30 estudiantes orden mixto donde el mayor número corresponde a género masculino, el curso se encuentra ubicado de acuerdo con el orden de los grados ascendentemente. Son estudiantes que muestran interés por las actividades físicas y los juegos como el fútbol y el voleibol, también se logran ver motivados a la hora de realizar pruebas de velocidad y destrezas, también se caracterizan por estar dispuestos a realizar actividades nuevas y de cierto grado de complejidad, casi la mayoría de los estudiantes participan agradablemente en la clase 80%, pero el 20% restante no suelen participar ni mostrar interés en todas las clases.

Categoría de análisis

Las categorías de análisis correspondientes a la categoría TARGET, acrónimo que representa seis aspectos fundamentales en el ejercicio docente, si se pretende el fortalecimiento de un clima motivacional orientado a la tarea (Galvis & Leal en prensa) y el desarrollo de la Inteligencia socio-emocional.

Cada categoría significa:

Se entiende por tarea como las diferentes variaciones que se realizan a lo largo de las actividades las cuales buscan involucrar a los estudiantes en desafíos individuales con unos objetivos y metas a cumplir por medio de tareas relacionadas con experiencias y conocimientos previos. Los estudiantes son los principales protagonistas encargados de resolver las diferentes problemáticas sin importar el cambio del contexto. El docente centra su atención en el proceso de los estudiantes

donde identifica las falencias y fortalezas que conforman a los estudiantes tanto individual como social.

La autoridad es entendida como la toma de decisiones, el desarrollo de las habilidades de autorregulación (planificar-ejercer el control cognitivo y meta cognitivo), de la independencia y de la responsabilidad de cada uno de los estudiantes durante las sesiones de clase que se llevan a cabo. Los profesores implementan diversos métodos de enseñanza inductivos, principalmente descubrimiento guiado y resolución de problemas donde se pretende que el estudiante indague, proponga y experimente variedades de soluciones para el cumplimiento del objetivo propuesto.

Se entiende por reconocimiento las actitudes que desempeñan los estudiantes como el esfuerzo, dedicación y su proceso individual generando oportunidades de reconocer en el saber hacer, ser y convivir. Los docentes premian y reconocen el progreso individual en privado para proporcionar las percepciones de auto-referencia exponiéndoles las falencias y fortalezas que deben trabajar en las sesiones.

El grouping entendido como la construcción de pequeños grupos de trabajo donde se pretende fomentar el aprendizaje cooperativo y trabajo en equipo para promover un clima donde los estudiantes puedan ayudarse unos a otros a realizar tareas y desarrollar habilidades. Los profesores buscan disminuir y evitar las rivalidades (la competencia entre ellos).

Al hablar de evaluación se pretende registrar el esfuerzo individual y cooperación grupal dejando de lado las comparaciones y permitiendo a los estudiantes la retroalimentación que se hace “en privado” donde se usan los criterios de habilidad personal y de progreso personal.

Se define al tiempo como la participación de los estudiantes en el proceso de toma de decisiones relacionadas con el ritmo de aprendizaje y el tiempo asignado para completar cada una de las tareas propuestas, con esta flexibilidad de tiempo se consideran las diferencias individuales en el aprendizaje.

Instrumentos para la recolección de datos

Diarios de campo

Por este medio, se recolecta toda la información de cada clase realizada con los estudiantes del ciclo 4, exponiendo claramente las fortalezas, debilidades, los aportes y los problemas que los grupos generan en cada práctica.

Registro Fotográfico:

Se evidencia por medio de material fotográfico lo que los estudiantes están realizando una vez explicada la actividad.

Registro de video

Permite obtener información mucha más clara y detallada sin omitir ningún tipo de suceso, dejando una evidencia precisa del desarrollo de las actividades.

Técnicas e Instrumentos de Análisis de la Información

Para el análisis de la información utilizaremos el Atlas Ti. Por medio de esta herramienta buscamos realizar un análisis hermenéutico que permita describir los comportamientos de los estudiantes cuando se enfrentan a situaciones durante la clase.

Propuesta pedagógica

Los estudiantes están en la capacidad de percibir, expresar e interactuar hacia la construcción de nuevos aprendizajes, es por eso que los juegos cooperativos son aquellos en donde los alumnos pueden interactuar unos con otros, aprenden a compartir, a trabajar en equipo, a relacionarse con otros niños, y a trabajar todos en busca de un solo objetivo, esta propuesta didáctica cuenta con 20 sesiones de clase y se trabajó con los grados 802, 804 y 902 pertenecientes al ciclo 4 del colegio de la Universidad libre. A continuación, se darán a conocer los objetivos para esta propuesta, los contenidos y secuencias, que estrategia metodológica se va a utilizar, los recursos y por último el método de evaluación que se utilizará para evaluar a los estudiantes del ciclo.

Objetivo

Los estudiantes perciben, expresan y gestionan sus propias emociones, e interactúan positivamente con otros hacia la construcción de escenarios armónicos de convivencia

Contenidos y secuencias

Los contenidos de la propuesta didáctica Juegos Cooperativos como Propuesta Curricular para la Estimulación de la Inteligencia Emocional con los niños de Ciclo cuatro se desarrollan mediante seis contenidos que corresponden directamente a seis habilidades socio – emocionales que son:

C: Aplicar soluciones creativas y éticas para resolver problemas. Demuestra habilidad para trabajar cooperativamente dando soluciones creativas y éticas para la resolución de problemas o reto motor

R: Reconoce el esfuerzo y perseverancia como un factor importante para el logro a la hora de la realización en las prácticas corporales.

E: Comprende el papel de la expresión corporal para lograr la manifestación de emociones y sentimientos.

S: Da un nombre a las emociones y sentimientos que la actividad realizada en clase le ha generado

E: Expresa sus pensamientos y sentimientos de manera respetuosa mientras participa las diferentes actividades de la clase.

R: Identifica y demuestra comportamientos positivos que indican respeto por sí mismo y por los otros. Determina y articula desafíos personales y en equipo, basados en sus intereses y habilidades.

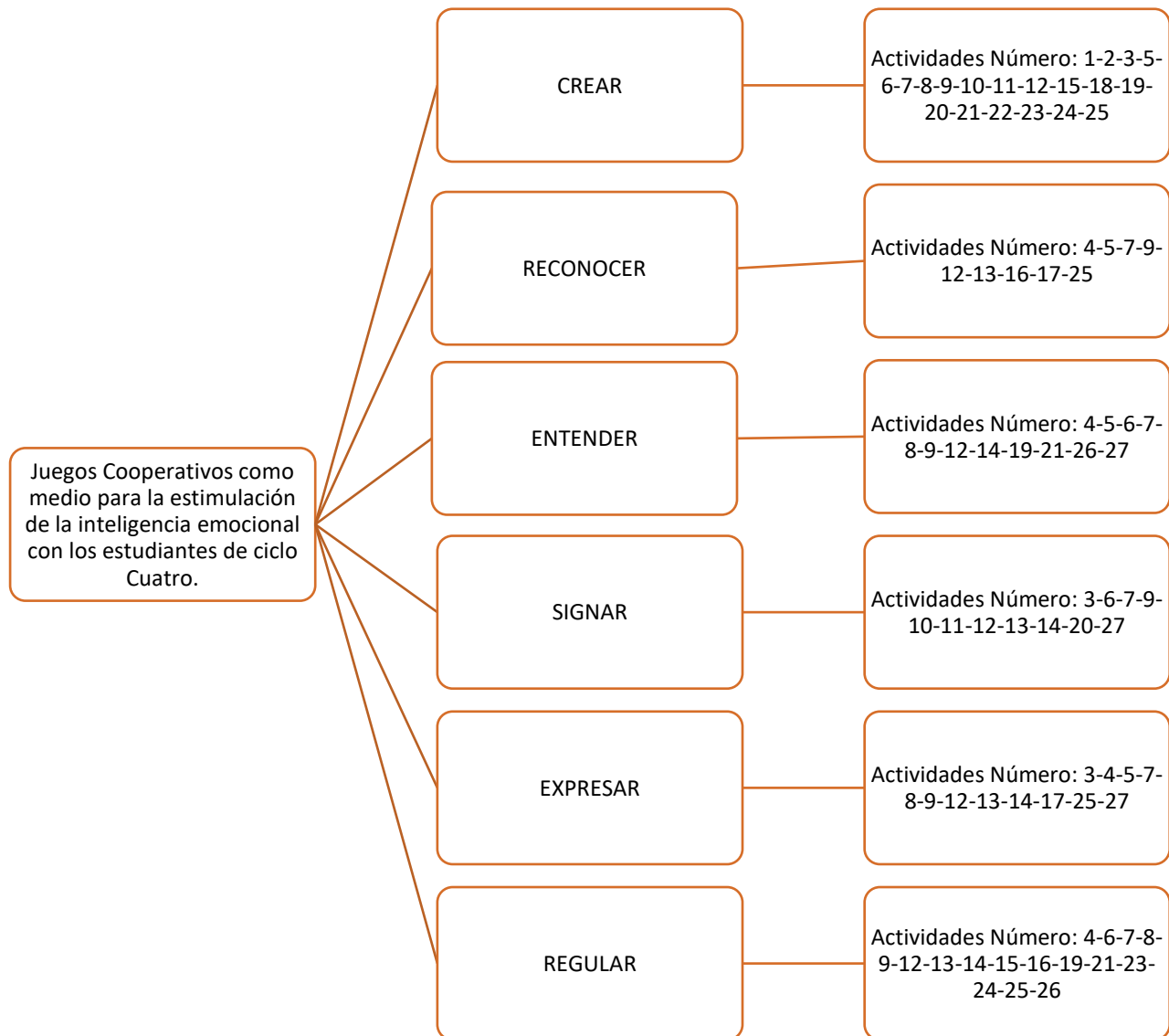


Gráfico 1 Juegos cooperativos – contenidos por medio de CRESEER. Fuente: Propia

Por medio de los juegos cooperativos se identifican las habilidades socioemocionales que tienen los alumnos de ciclo 4 del colegio de la Universidad Libre.

Se implementará la “didáctica de la función ejecutiva del mantenimiento del esfuerzo” (Marina & Pellicer, 2015) que en primera instancia consiste en dosificar el trabajo, brindar herramientas pedagógicas y motivar a los estudiantes para la realización de actividades.

Los contenidos que se van a desarrollar en esta propuesta didáctica son los siguientes:

- Los juegos cooperativos para el desarrollo intrapersonal en los estudiantes del ciclo 4, la inteligencia intrapersonal es común en los estudiantes, ya que se nota más como un trabajo individual, para lograr un trabajo cooperativo se utilizarán desafíos y retos motores cooperativos para afianzar la confianza en el grupo y aprender a trabajar en equipo,
- Los juegos cooperativos para el desarrollo interpersonal en los estudiantes del ciclo 4. Se realizarán actividades físicas cooperativas, formando grupos en donde los estudiantes podrán afianzar más la capacidad de trabajo en equipo y cooperación, ya que los estudiantes podrán saber más de sus compañeros y poder interactuar con ellos para alcanzar los objetivos.

Actividades

A continuación, presentaremos una variedad de actividades piloteadas las cuales están compuestas por el nombre original y un nombre modificado, consta de su respectiva fuente donde fue tomada dicha actividad, como también su compilador quien fue el principal ejecutante. Cada actividad tiene una organización, unos recursos y un propósito por el cual fue aplicada a los diferentes cursos a los cuales se les realizó tomas fotográficas como evidencia de las actividades.

#1

Nombre de la actividad: Ula Ula colectivo

Nombre original: Pasar por el aro

Obtenido desde: Juegos deportivos cooperativos con aros

<http://edufisrd.weebly.com/uploads/1/2/1/6/12167778/06-juegos-deportivos-cooperativos-con-aros.pdf>

Compilador: Elkin Ávila y Daniel Torres

Propósito: Participación, trabajo en equipo e interacción entre los compañeros en busca de un objetivo.

Organización preliminar y material: Cancha de baloncesto y cinco aros grandes y cinco pequeños.

Descripción: Se organizan grupos en forma de círculo. El juego consiste en que los integrantes de cada grupo se sujeten de las manos sin soltarse, cada grupo tendrá un aro, que intentará pasar por su cuerpo hasta que llegue a su compañero de al lado, lo que se repite hasta que todos los integrantes hayan hecho lo mismo.

Criterios de valoración: Trabajo en grupo, ánimo y cooperación para alcanzar los objetivos.

Variantes sugeridas: Agregar un aro más al círculo para que aumente la dificultad de la actividad. Estos pueden ser de tamaños variados.



Ilustración 1. Ula Ula colectivo, Elkin Ávila - Foto: Daniel Torres

#2

Nombre de la actividad: Pases con rodilla

Nombre original: pasamos la pelota con la rodilla

Obtenido desde: juegos deportivos cooperativos con pelotas.

<http://edufisrd.weebly.com/uploads/1/2/1/6/12167778/04-juegos-deportivos-cooperativos-con-pelotas.pdf>

Compilador: Elkin Ávila y Daniel Torres

Propósito: Participación, diversión junto con los compañeros.

Organización preliminar y material: Cancha y cinco pelotas

Descripción: Se organizan grupos de seis personas en forma de círculo, arrodillados en el suelo. Cada grupo tendrá una pelota, los estudiantes van a realizar pases con la rodilla sin levantarse del suelo.

Criterios de valoración: Participación dinámica en la actividad, trabajo en grupo y cooperación para alcanzar los objetivos.

Variantes sugeridas: Entre menos niños estén en el círculo, más entretenida será la actividad, pues mientras más niños participen, más lenta y más aburrida será. Se puede sugerir a los estudiantes que coloquen las manos en los hombros de su compañero del lado.

Pinceladas didácticas: Tratar de realizar la actividad en espacios cómodos, ya sean dentro de un salón múltiple o en el césped de la cancha de futbol.



Ilustración 2. Pases con la rodilla, Elkin Ávila - Foto: Daniel Torres

#3

Nombre de la actividad: Conejos y colores

Nombre original: Pepes y pepas

Obtenido desde: Juegos de educación física - YouTube

Compilador: Elkin Ávila y Daniel Steven

Propósito: Fomentar el trabajo en equipo.

Organización preliminar y material: Cancha de fútbol o baloncesto, no necesitaremos materiales.

Descripción: Los alumnos se ubican en la línea central de la cancha, se divide el grupo en dos, se ubican dándose la espalda a un metro de distancia. Un grupo se llamará “conejos” y el otro “colores”. Si el profesor dice “conejos”, ellos tendrán que “huir” hasta su línea final, mientras que quienes son “colores” tratar de agarrarlos. Si un jugador logra pasar la línea final, o si logra tocar a su compañero, ganará un punto. Regresan a la organización inicial, y si el profesor dice “colores”, ellos saldrán hacia su línea final, mientras que los “conejos” tratan de tocarles.

Criterios de valoración: Concentración, diversión.

Variantes sugeridas: Iniciar sentados el juego. Para poner más emoción a la actividad cada uno puede usar una pañoleta para que en vez de agarrar al compañero, deben quitarle la pañoleta. Además de las voces “conejo” y “colores”, se pueden agregar nuevas instrucciones, por ejemplo: Cuando el profesor diga “Colombia” los dos jugadores se abrazan, cuando diga “corcho” se acuestan boca-arriba, cuando diga “colchón” se acuestan boca-abajo”.

Pinceladas didácticas: No realizarlo en sitios cerrados o que presenten riesgo de accidentes.

Se puede usar un pañuelo, para que el jugador no debe “tocar” al compañero sino tomar el pañuelo, que estará en la cintura de cada jugador.



Ilustración 3. Conejos y colores, Elkin Ávila - Foto: Daniel Torres

#4

Nombre de la actividad: Tren repleto.

Nombre original: Tranvías repletos.

Obtenido desde:

<https://drive.google.com/drive/folders/18Zpx7WMciad6bD7ijWOLK6gsTTzcyTJp>

Compilador: Juan David Bohórquez Castaño

Propósito: Trabajo en equipo

Organización preliminar y material: Ninguno.

Descripción: Cuatro personas se ponen de pie en hilera, agarrándose por los hombros como si fueran un tren, y corren por la cancha. Más allá habrá otra persona que simula ser un viajero que intenta subirse al tranvía en marcha, sujetándose con las dos manos de la última persona del tranvía. En ese momento el tranvía se para y quien estaba en cabeza del tranvía sale fuera y se convierte en viajero. Formamos algunos tranvías más que corren y también podemos poner algún otro viajero. Cada vez que un viajero se agarra a un tranvía, el tranvía se para y quien está en cabeza se convierte en viajero. Cada vez que el tranvía se “rompe” debe parar y volverse a unir.

Criterios de Valoración: Trabajo en equipo. Seguimiento de reglas establecidas.

Variantes sugeridas: Hacer 2, 3 o más trenes cuando el grupo de estudiantes es bastante numeroso



Ilustración 4. Tren repleto, Foto: Juan David Bohorquez

#5

Nombre de la actividad: Pasar la pelota y acostarse

Nombre original: Pasar la pelota y acostarse

Obtenido desde:

<https://drive.google.com/drive/folders/18Zpx7WMciad6bD7ijWOLK6gsTTzcyTJp>

Compilador: Juan David Bohórquez – Angelo Jimenez

Propósito: Trabajo en equipo, comunicación.

Organización preliminar y material: Balón de espuma

Descripción: En la cancha de baloncesto se organizan grupos de seis estudiantes en filas, con dos metros de separación entre una y otra. La primera persona de cada fila pasa la pelota a la segunda por sobre su cabeza y se acuesta, y así sucesivamente. Cuando la pelota llega al final de la fila, la última persona va hacia delante pasando por encima de las personas acostadas. Cada persona se va poniendo de pie cuando este jugador haya pasado por encima. Al llegar al inicio se retoma la actividad con el mismo mecanismo.

Criterios de valoración: Participación grupal, seguimiento de instrucciones.

Variantes sugeridas: Formar varios grupos y de gran cantidad de estudiantes para que sea más duradero y complejo el desarrollo del juego.

Pinceladas didácticas: Revise que la organización de grupos sea heterogénea. Se puede designar un observador para que se sigan las reglas establecidas.



Ilustración 5. Pasar la pelota y acostarse, Foto: Angelo Jimenez

#6

Nombre de la actividad: Sin dejarla caer

Nombre original: ¡Que no caiga!

Obtenido desde: Juegos cooperativos con balón

<http://edufisrd.weebly.com/uploads/1/2/1/6/12167/04-juegos-cooperativos-con-balón.pdf>

Compilador: Elkin Ávila - Daniel Torres

Propósito: Trabajo en equipo en busca de un objetivo.

Organización preliminar y materiales: Espacio abierto y balones livianos

Descripción: Se realizan grupos de cuatro o cinco estudiantes distribuidos en círculos, cada estudiante tendrá las manos detrás del cuerpo sin soltarse, los integrantes del grupo deben impedir que la pelota caiga al suelo, con ayuda de todas las partes del cuerpo, menos con las manos y los pies.

Criterios de valoración: Trabajo en equipo y creatividad de los estudiantes para buscar formas variadas para que caiga la pelota al suelo. Cooperación con los compañeros en busca de un objetivo.

Variantes sugeridas: Podremos variar el tamaño de las pelotas para aumentar la dificultad del juego.



Ilustración 6. Sin dejarla caer, Elkin Avila - Foto: Daniel Torres

#7

Nombre de la actividad: Ganchos Móviles

Nombre original: Espalda con Espalda

Obtenido desde: <http://teleformacion.edu.aytolacoruna.es/EDUFISICA/document/juegos.htm>

Compilador: Elkin Ávila – Daniel Torres

Propósito: poner en juego la comunicación, el trabajo en equipo, la cooperación e interacción con sus compañeros.

Organización preliminar y material: Ninguno.

Descripción: Por parejas espalda con espalda, enganchados de los brazos. A la señal del profesor, los estudiantes deben sentarse o levantarse del lugar donde se encuentran y desplazarse lo más rápido posible a la línea final demarcada por el profesor, cada vez se irán formando grupos más grandes de 3, 4, 5, 6, 7, y 8 personas.

Criterios de valoración: Se evidencia el trabajo en equipo y la comunicación

Variantes sugeridas: Se le irán sumando al grupo un estudiante más hasta completar un grupo de 8 personas

Pinceladas didácticas: Insistir en el cuidado que se debe tener al sujetarse “enganchados” de los brazos, pues se pueden ocasionar accidentes. Se pueden jugar con la organización de los grupos, para hacerlos más heterogéneos. Por ejemplo: Un grande y un chico, un hombre y una mujer, etc.



Ilustración 7. Ganchos móviles, Elkin Ávila - Foto: Daniel Torres

#8

Nombre de la actividad: No la dejes caer

Nombre original: Que no caiga

Obtenido desde: Juegos deportivos cooperativos con pelotas

<http://edufisrd.weebly.com/uploads/1/2/1/6/12167778/04-juegos-deportivos-cooperativos-con-pelotas.pdf>

Compilador: Angelo Jimenez

Propósito: Participación, trabajo en equipo e interacción y cooperación entre los compañeros en busca de un objetivo.

Organización preliminar y material: cancha de baloncesto o microfútbol y cinco pelotas (se sugiere el uso de pelotas playeras).

Descripción: Se organizan grupos de cinco estudiantes organizados en círculos, los integrantes del grupo deben impedir que la pelota caiga al suelo, con ayuda de todas las partes del cuerpo, una vez el estudiante toque la pelota deberá sentarse en el piso y quedará inhabilitado para volver a golpear la pelota, el objetivo final es que todos los jugadores queden sentados en el piso.

Criterios de valoración: Trabajo en equipo y comunicación de los estudiantes para buscar formas variadas para que no caiga la pelota al suelo. Cooperación con los compañeros en busca de un objetivo.

Variantes sugeridas: Podremos variar el tamaño de las pelotas para aumentar la dificultad del juego o impedir que los estudiantes toquen el balón con sus manos.



Ilustración 8. No la dejes caer, Elkin Ávila - Foto: Daniel Torres

#9

Nombre de la actividad: Cruzar el río

Nombre original: Cruzar el lago Titicaca

Obtenido desde:

<https://drive.google.com/drive/folders/18Zpx7WMciad6bD7ijWOLK6gsTTzcyTJp>

Compilador: Juan David Bohórquez - Angelo Jimenez

Propósito: Trabajo en equipo

Organización preliminar y material: Periódicos, cartulinas, cartones.

Descripción: Todo el grupo se coloca en hilera en la línea lateral del polideportivo. Imaginamos que el suelo es un lago que hay que cruzar. Cada jugador dispone de un objeto sobre el que ponerse de pie. Todos los participantes han de cruzar el lago sin tocar el agua (el suelo). Anotamos el tiempo que se ha tardado en realizar la propuesta.

Después de analizar lo que pasó en la primera ocasión, repetimos la actividad intentando realizarla en menos tiempo.

CRITERIOS DE VALORACIÓN: Los estudiantes establecen acuerdos para resolver el problema.

VARIANTES SUGERIDAS: Utilizar periódicos como único espacio donde se pueden apoyar durante todo el recorrido. Realizar el recorrido por parejas tomados de la mano, por tríos, etc.



Ilustración 9. Cruzar el lago Titicaca. Foto: Angelo Jimenez.

#10

Nombre de la actividad: ¡Traslada y corre!

Nombre original: Balón al aro

Obtenido desde: <https://es.slideshare.net/alirau/juegos-de-educacin-fsica>

Compilador: Daniel Torres - Elkin Ávila

Propósito: Trabajo en equipo, comunicación asertiva con sus compañeros

Organización preliminar y material: Aros, Balones

Descripción: Se colocan 4 filas de 4 aros cada una, paralelas a un metro de distancia, frente a cada hilera habrá un equipo de jugadores. El juego comienza con un balón dentro del primer aro de cada hilera. A la señal, el primer miembro de cada equipo debe salir corriendo, coger el balón y colocarlo en el segundo aro, regresa al grupo y da el relevo tocando la mano del segundo compañero, quien colocara el balón en el tercer aro y así sucesivamente hasta el cuarto aro, la actividad termina cuando el balón vuelve al primer aro.

Criterios de Valoración: El estudiante tiene una participación activa en la actividad, se evidencia el trabajo en equipo, y un correcto desplazamiento de acuerdo a la complejidad.

Variantes Sugeridas: Modificar en cada salida el tipo de desplazamiento: andando rápido, corriendo, en desplazamiento lateral, marcha atrás, girando saltando, agachados, en parejas.

FOTO (EN PROCESO)



#11

Nombre de la actividad: El León y el Conejo

Nombre original: El Gato y el Ratón

Obtenido desde: <https://www.youtube.com/watch?v=Ig0tECgaLeM&t=35s>

Compilador: Elkin Ávila – Daniel Torres

Propósito: Los estudiantes ponen en juego sus capacidades de reacción, agilidad, interacción entre sus compañeros y comunicación.

Organización preliminar y material: Balones y conos.

Descripción: Los estudiantes forman un círculo, deben tener las piernas abiertas y se escoge un estudiante al azar que sea el “león”, y otro estudiante que sea el ratón, el juego consiste en que el ratón debe correr por externamente del círculo mientras el gato lo persigue, en el momento que el ratón pase por debajo de las piernas de algún compañero ese estudiante pasara a ser el gato y el que era el gato pasa a ser el ratón hasta que pase nuevamente por debajo de las piernas de algún compañero.

Criterios de valoración: Se evidencia la interacción entre compañeros, capacidades de reacción y agilidad

Variantes Sugeridas: No conviene que el grupo sea muy numeroso, para que todos los estudiantes tengan la oportunidad de participar.

FOTO (EN PROCESO)



#12

Nombre de la actividad: el sombrero mexicano

Nombre original: nos ponemos la tarta

Obtenido desde: Juegos deportivos cooperativos con aros

<http://edufisrd.weebly.com/uploads/1/2/1/6/12167778/06-juegos-deportivos-cooperativos-con-aros.pdf>

Compilador: Elkin Ávila - Daniel Torres

Propósito: Trabajo en equipo.

Organización preliminar y material: cancha de baloncesto y aros.

Descripción: Tres niños se colocan alrededor de un aro de tamaño grande. Los tres niños tienen que tener las manos en la cintura sin soltarse, la actividad consiste en subir el aro hasta que este llegue a sus cabezas, con ayuda de los pies, las rodillas, los muslos, y todo el cuerpo sin contar con los brazos.

Criterios de valoración: Se evidencia el trabajo en equipo y la cooperación para lograr un buen desarrollo de la actividad.

Variantes sugeridas: Se puede realizar la actividad por parejas, pero con un aro más pequeño o con más cantidad de niños, dependiendo del tamaño del aro.

Pinceladas Didácticas: Para aumentar la dificultad de la actividad, pueden usar pañoletas o cordones de zapatos para amarrar las manos de los niños y que no se puedan soltar. Es importante que el aro sea lo suficientemente grande como para que no tengan dificultad en el momento de elevarlo.

FOTO (EN PROCESO)



#13

Nombre de la actividad: Roba vagones

Nombre original: Roba vagones

Obtenido desde:

<https://drive.google.com/drive/folders/18Zpx7WMciad6bD7ijWOLK6gsTTzcyTJp>

Compilador: Juan David Bohórquez – Angelo Jimenez.

Propósito: Resolver la problemática planteada

Organización preliminar y material: Ninguno.

Descripción: Se forman trenes con tres vagones lo cual quiere decir: tres personas en fila tomándose por la cintura. Todos los trenes corren por el campo (el bosque). Cuando la locomotora toca al último vagón de otro tren, este vagón queda adherido en la cabeza del tren que le tocó convirtiéndose en locomotora. Hasta que quede un solo tren.

Criterios de valoración: Capacidad para trabajar en equipo con cualquiera de sus compañeros, bien sea al azar.

Variantes sugeridas: Variar el número de jugadores que inician como trenes.

Pinceladas didácticas: Delimitar un campo no muy grande si son más de 30 estudiantes.



Ilustración 10. Roba vagones. Foto: Juan David Bohorquez-Angelo Jimenez.

#14

Nombre de la actividad: Rescata y atrapa

Nombre original: Rescatar a las prisioneras

Obtenido desde:

<https://drive.google.com/drive/folders/18Zpx7WMciad6bD7ijWOLK6gsTTzcyTJp>

Compilador: Juan David Bohórquez Castaño

Propósito: Juego de estrategias grupales.

Organización preliminar y material: platillos.

Descripción: Se dividen los jugadores en dos equipos y se marca un campo de juego rectangular dividido con los platillos en cuatro partes paralelas y de medidas similares. Las zonas centrales son las de juego y las situadas en los extremos son las zonas de los prisioneros. Cada equipo se sitúa en una de las zonas centrales y envía a uno de los suyos a la zona de prisioneros (en los extremos) para poder empezar el juego. Durante el juego, los integrantes de cada equipo intentarán rescatar a sus prisioneras cruzando a toda velocidad el campo contrario sin ser tocados. Si lo consiguen, volverán a su campo acompañados de un prisionero rescatado. Si son tocados, pasarán ellos también a ser prisioneros. El juego termina cuando un equipo entero es hecho prisionero por el equipo contrario.

Criterios de valoración: Trabajo en equipo.

Variantes sugeridas: No dejar más de 10 estudiantes por cuadro o división.

Pinceladas didácticas: Se puede designar una zona de descanso o “time” en la cual el jugador puede estar sin ser tocado 5 segundos.

FOTO (EN PROCESO)



#15

Nombre de la actividad: el traslado del globo

Nombre original: el traslado del globo

Obtenido desde: <https://drive.google.com/drive/folders/18zpx7wmciad6bd7ijwolk6gsttzytjp>

Compilador: Juan David Bohórquez Castaño

Propósito: trabajo en equipo

Organización preliminar y material: globos

Descripción: Se forman parejas con un globo cada pareja. Se trata de que los dos estudiantes a la vez, lleven un globo a la otra parte del campo cogidos de las manos. Cuando un globo toca el suelo, se para el grupo, no se avanza y se vuelve a iniciar el recorrido.

Criterios de valoración: Resolución de problemas y trabajo en equipo

Variantes sugeridas: Con el globo en la espalda, en la cabeza, en el abdomen, en los brazos.

Pinceladas didácticas: Tener gran cantidad de globos ya que cuando se caen al piso se suelen estallar.



FOTO (EN PROCESO)

#16

Nombre de la actividad: El pañuelo por grupos

Nombre original: El pañuelo por grupitos

Obtenido desde:

<https://drive.google.com/drive/folders/18Zpx7WMciad6bD7ijWOLK6gsTTzcyTJp>

Compilador: Juan David Bohórquez Castaño

Propósito: Comunicación, integración

Organización preliminar y material: pañuelo

Descripción: Se delimitan dos campos de juego y se forman dos equipos aleatoriamente con el mismo número de personas, cada uno en un campo diferente. Se pone una persona en la raya del centro sosteniendo un pañuelo en la mano. Las personas de cada equipo forman parejas y se enumeran. Quien sostiene el pañuelo en la mitad del campo gritará en voz alta un número. Las parejas nombradas saldrán corriendo rápidamente a coger el pañuelo. Quienes consiguen llevarse el pañuelo a su campo de juego sin ser tocadas por la otra pareja ganan punto, o bien quien atrape a quienes se han llevado el pañuelo, anotan un punto para su equipo. Quien sujeta el pañuelo no repetirá números. Cuando se han dicho todos los números repartimos los equipos en grupos de tres y hacemos de nuevo la actividad.

Criterios de valoración: el grupo de estudiantes son capaces de encontrar la manera de ganar, enviando cada compañero a competir contra otros 3 compañeros de su misma talla para ganar la actividad.

Variantes sugeridas: Correr de espaldas, esperar que digan el número estando sentado en el piso.

Pinceladas didácticas: Tratar de pasar lo más rápido posible para que la actividad sea dinámica y los estudiantes que no están en acción no se cansen de esperar.

FOTO (EN PROCESO)



#17

Nombre de la actividad: Balón volea golpeando con la mano

Nombre original: Iniciación a balónvolea golpeando con la mano

Obtenido desde: <https://drive.google.com/drive/folders/18zpx7wmciad6bd7ijwolk6gsttzcjtj>

Compilador: Juan David Bohórquez Castaño

Propósito: Juego de voleibol competitivo

Organización preliminar y material: balón de voleibol

Descripción: Realizar dos equipos iguales en número procurando que haya un número similar de chicas y chicos. Se pone un equipo en cada campo de voleibol. Recordamos las normas de voleibol. No usamos red, pero imaginamos el espacio que ocupa. En esta ocasión no se trata de que un equipo gane al otro sino de mantener la pelota en el aire el mayor tiempo posible. Cada vez que una jugadora golpee la pelota sin que la pelota haya tocado el suelo contamos un número más: uno, dos, tres, cuatro... Cada equipo puede pasar la pelota golpeándola tres veces a personas de su grupo y la tercera habrá de enviar la pelota al otro campo. Habremos de hacerlo todo con mucho cuidado con la intención de que la pelota esté en el aire el mayor tiempo posible. Cada vez que la pelota toca el suelo, sale el equipo que dejó caer la pelota, se saca de nuevo y comenzamos a contar de nuevo para superar la marca anterior.

Criterios de valoración: trabajo en equipo.

Variantes sugeridas: Entre más toques pueda hacer cada equipo antes de enviarla al equipo adversario mejor -el equipo ganador deberá pasar a la otra mitad del campo mientras entra el equipo nuevo a jugar.

FOTO (EN PROCESO)



#18

Nombre de la actividad: desplázate y te sientas

Nombre original: desplázate y te sientas

Obtenido desde: <https://drive.google.com/drive/folders/18zpx7wmciad6bd7ijwolk6gsttzcjtj>

Compilador: Juan David Bohórquez Castaño

Propósito: trabajo en equipo

Organización preliminar y material: aros

Descripción: Se forman equipos de 6 personas y se distribuyen 7 aros por equipo de tal forma que cada componente tenga un aro y el aro restante quede inicialmente delante de la fila formada por el grupo. Cada persona estará sentada dentro de un aro. Se trata de que una a una se sienten dentro del aro que está delante. En ese momento la última persona hace pasar hacia adelante el aro que quedó vacío en la parte de atrás. Cuando este aro está el primero de la fila y está vacío, cada persona se levanta, va al aro que está delante y se sienta de nuevo en el suelo dentro del aro correspondiente.

Criterios de valoración: Resolución de problemas

Variantes sugeridas: Hacerlo también de pie.



FOTO (EN PROCESO)

#19

Nombre de la actividad: buscapiés

Nombre original: buscapiés

Obtenido desde:

<https://drive.google.com/drive/folders/18Zpx7WMciad6bD7ijWOLK6gsTTzcyTJp>

Compilador: Juan David Bohórquez Castaño

Propósito: Afianzar la confianza en sí mismo y con el juego, y con la coordinación viso-pédica

Organización preliminar y materiales: Cuerdas largas

Descripción: Un estudiante está en el centro y gira sobre sí mismo. En la mano estirada lleva una cuerda de unos dos metros de longitud cuyo extremo contrario se arrastra por el suelo. El resto de personas está en círculo alrededor de la persona central y saltan por encima de la cuerda. Si la cuerda toca a alguien esta participante se pone en el centro para hacer girar la cuerda. La cuerda puede tener sujeto en su extremo exterior un objeto que ofrezca algo de peso para mantener la cuerda agachada. Pedimos a quien gira la cuerda que la haga arrastrar a ras del suelo sin elevarse. Hacemos la actividad en grupos de diez participantes.

Criterios de valoración: Coordinación viso-pédica, salto, trabajo en equipo y motivación a sus compañeros.

Variantes sugeridas: Cuerda no más larga de 3 metros

Pinceladas didácticas: Realizar varios ejemplos y primero hacerlo despacio.



Ilustración 11. Buscapiés. Fotos: Juan David Bohórquez

#20

Nombre de la actividad: Transportar la colchoneta

Nombre original: Los transportadores

Obtenido desde: PDF drive 215 Juegos Para Educación física

Compilador: Angelo Jimenez Tovar

Propósito: Trabajo en equipo

Organización preliminar y material: Colchonetas, conos, platillos y balones.

Descripción: Se forman 5 equipos de la misma cantidad de estudiantes. Cada grupo tendrá una colchoneta y 3 balones. Deberán transportar la colchoneta sobre sus cabezas sin ayuda de las manos con un balón sobre la colchoneta llevando hasta cierto punto el balón y volviendo sin que el balón caiga al piso.

Criterios de valoración: Trabajar en equipo con los compañeros sin entrar en conflictos y así mismo es importante la comunicación entre los integrantes para poder desarrollar la actividad adecuadamente.

Variantes sugeridas: Que mientras se desplacen con la colchoneta sobre sus cabezas vayan caminando hacia atrás o hacia la derecha o hacia la izquierda o puede variar la cantidad de objetos que lleven sobre la colchoneta

Pinceladas didácticas: Es importante darles una señal siempre para que inicien la actividad al tiempo y en lo posible mientras hagan el recorrido se sugiere que no sea tan largo este recorrido para facilitar un poco la actividad y evitar también accidentes.

FOTO (EN PROCESO)



#21

Nombre de la actividad: El adivinador

Nombre original: “Hola soy pepe”

Obtenido desde: PDF drive 215 Juegos Para Educación física

Compilador: Angelo Jimenez Tovar

Propósito: Trabajar la concentración y la atención en un juego cooperativo.

Organización preliminar y material: Venda o pañuelo para vendar los ojos.

Descripción: Sentados en círculo un compañero estará en el centro con los ojos vendados. Un compañero de los del círculo le dirá “Hola soy pepe” y el que tiene los ojos vendados deberá adivinar que compañero fue y de esta forma irán pasando cada uno al centro.

Criterios de valoración: Escuchar de forma atenta la voz del compañero y saberse el nombre para poder adivinar quién es.

Variantes sugeridas: Puede decirle al estudiante que va a decir hola soy pepe que cambie el tono de voz para que no lo reconozcan tan fácil.

Pinceladas didácticas: La actividad funciona mejor si se conocen bien los estudiantes respecto a sus nombres y se recomienda que el grupo guarde bastante silencio para que la persona del centro pueda escuchar bien el mensaje.

FOTO (EN PROCESO)



#22

Nombre de la actividad: Escalerita

Nombre original: La escalera

Obtenido desde: PDF drive 215 Juegos Para Educación física

Compilador: Angelo Jimenez Tovar

Propósito: Trabajar en equipo basado en comunicación y concentración.

Organización preliminar y material: Ninguno.

Descripción: Se ubica en dos hileras que se miran frente a frente formando parejas. Sentados con las piernas estiradas frente a frente. Cada pareja tendrá un número asignado. Al escuchar su número se pondrán de pie e irán saltando tomados de la mano por entre las demás parejas hasta llegar a su puesto

Criterios de valoración: Escuchar de forma el número que se le fue asignado a cada pareja y pasar rápidamente sin soltar a la pareja y pisando bien los espacios que hay entre los compañeros

Variantes sugeridas: Se puede ir diciendo más de un número para que vayan pasando varias parejas a la vez y también se puede ir cambiando el movimiento con el que pasan como lo puede ser salto en dos pies o salto en caballito

Pinceladas didácticas: Se recomienda que los aprendan bien el número que se les asigno y decirles que se separen bien entre pareja y pareja para evitar que los que vayan pasando los pisen



FOTO (EN PROCESO)

#23

Nombre de la actividad: Gusano veloz

Nombre original: El tren

Obtenido desde: [Https://m.youtube.com/watch?v=j6mCGp0QPH8](https://m.youtube.com/watch?v=j6mCGp0QPH8)

Compilador: Daniel Torres - Elkin Ávila

Propósito: Trabajo en equipo, comunicación asertiva con sus compañeros

Organización preliminar y material: conos

Descripción: Se realizan cuatro filas en un extremo de la cancha y al otro extremo se ubicaron cuatro conos, cada fila tendrá que llegar hacia el cono indicado, para realizar la actividad el ultimo de cada fila tendrá que salir y ubicarse en la parte inicial de la fila, se realiza la misma actividad con todos los estudiantes hasta que la fila llegue hasta el cono indicado.

Criterios de Valoración: El estudiante tiene una participación en la actividad, se evidencia el trabajo en equipo, y un correcto desplazamiento de acuerdo a la complejidad.

Variantes Sugeridas: se puede utilizar un balón, el último de cada fila saldría con el balón, se ubica de primeras y el balón tendría que pasar por todos hasta llegar al último y volver a realizar la misma actividad.



Ilustración 12. Gusano veloz, Elkin Ávila - Foto: Daniel Torres

#24

Nombre de la actividad: Silla de a tres

Nombre original: Las sillas

Obtenido desde: PDF drive 215 Juegos Para Educación física

Compilador: Angelo Jimenez Tovar

Propósito: Trabajo y comunicación en equipo.

Organización preliminar y material: ninguno.

Descripción: Dos niños tomándose de las manos de pie de una manera en específico formarán una silla donde cargarán a un compañero llevándolo hasta un punto determinado. Al llegar se cambiará el pasajero al que transportan y lo harán de esta manera hasta que los 3 hayan sido transportados en la silla.

Criterios de valoración: Realizar el agarre indicado por el docente con el compañero de manera adecuada de forma que el pasajero no se vaya a caer y sea más fácil de transportar.

Variantes sugeridas: Decirles a los estudiantes que realicen el agarre que prefieran o con el que más se sientan cómodos para transportar al pasajero.

Pinceladas didácticas: Esta actividad funcionará mejor si los 3 integrantes son más o menos de la misma estatura y peso ya que no les costara tanto cargarse entre sí.



Ilustración 13. Silla de a tres. Angelo Jimenez

#25

Nombre de la actividad: Los troncos móviles

Nombre original: El puente

Obtenido desde: <https://m.youtube.com/watch?v=j6mCGp0QPH8>

Compilador: Daniel Torres - Elkin Ávila

Propósito: Trabajo en equipo, comunicación asertiva con sus compañeros

Organización preliminar y material: conos y balones

Descripción: se realizan cuatro filas en un extremo de la cancha y en otro extremo se ubican cuatro conos, la actividad consiste en que los estudiantes se deben acostar boca arriba de forma horizontal, el último de cada fila se levanta y se dirige hasta el primero y se acuesta, después se repite la actividad hasta que la fila logre llegar al cono.

Variantes Sugeridas: se puede utilizar un balón, el último de cada fila saldría con el balón, se ubica de primeras y el balón tendría que pasar por todos hasta llegar al último y volver a realizar la misma actividad.



Ilustración 14. Los troncos móviles, Elkin Ávila - Foto: Daniel Torres

#26

Nombre de la actividad: Piedra, papel o tijera

Nombre original: Cruza el río de batallas

Obtenido desde: PDF drive 215 Juegos Para Educación física

Compilador: Angelo Jimenez Tovar

Propósito: Comunicación y trabajo en equipo

Organización preliminar y material: aros

Descripción: Se forman dos grupos iguales los cuales formarán una fila uno detrás de otro. Frente a las dos filas se encuentra una hilera de aros. El objetivo de la actividad es correr lo más rápido posible dentro de los aros hasta encontrar a un compañero del equipo rival en el camino, una vez se encuentren deberán jugar piedra papel o tijera y el estudiante que gane el duelo tendrá la posibilidad de continuar su camino hasta encontrar otro rival en el camino. El objetivo es lograr pasar la mayor cantidad de jugadores de un lado al otro.

Criterios de valoración: Trabajo autónomo y grupal de concentración en el cual se debe partir de la honestidad y el respeto de estudiantes.

Variantes sugeridas: Saltar a pie juntos o variar el recorrido de los aros.

Pinceladas didácticas: Para esta actividad es importante mantener al grupo activo para que los estudiantes que están en la fila no se distraigan constantemente.



Ilustración 15. Piedra, papel o tijera. Angelo Jiménez

#27

Nombre de la actividad: Cadena humana.

Nombre original: Los Elefantes

Obtenido desde: PDF drive 215 Juegos Para Educación física

Compilador: Angelo Jimenez Tovar

Propósito: Comunicación y trabajo en equipo.

Organización preliminar y material: ninguno.

Descripción: Los estudiantes se ubican en filas grandes de igual cantidad de estudiantes mirando la espalda del compañero; se abren ligeramente las piernas y ponemos la mano izquierda por debajo de las piernas hacia atrás como hacen los elefantes con su trompa y con la mano derecha sujetamos la mano de quien va adelante. Se tendrán que desplazar según la instrucción que del maestro.

Criterios de valoración: Comunicarse asertivamente para poder desplazarse todos con efectividad y sin soltarse ya que si no llevan un ritmo para caminar todos al tiempo se les dificulta desplazarse

Variantes sugeridas: Se pueden hacer carreras para que se desplacen de manera más rápida

Pinceladas didácticas: Para esta actividad es importante insistir a los estudiantes en que le hagan de manera honesta y adecuada recalando que la idea no es competir con el otro grupo sino hacerlo bien.



Ilustración 16. Cadena humana. Angelo Jiménez

Estrategias metodológicas

Por medio de los juegos cooperativos, la resolución de problemas y el Método Lúdico o de Juegos de Enseñanza según Omeñaca & Ruiz (2001), se busca que los estudiantes encuentren la manera de dar respuesta o solución a las tareas planteadas por el docente, dejando a un lado las clases tradicionales de repetición para adquirir una técnica adecuada hacia algún deporte o acción motriz y dando paso a la innovación a través de juegos y retos motores que permiten al niño primero que todo divertirse, y en este sentido, cuando el niño se divierte logra alcanzar una motivación que lo lleva a participar activamente y con disposición hacia la clase; en segunda instancia se encuentra el factor educativo, en el cual el niño a través del juego, logra adquirir valores sociales como el respeto hacia sus compañeros, el manejo adecuado de las normas, el compañerismo, el trabajo en equipo, la comunicación asertiva, entre otros; es por esto que el profesor más que un motivador, para ser quien guíe a los estudiantes y les brinde las herramientas necesarias para que lleguen a donde se pretende utilizando también el descubrimiento guiado que incentiva al niño crear procesos de pensamiento de creación y descubrimiento.

Recursos

Zona amplia para trabajar actividades colectivas, conos, balones de diferentes tamaños, aros, infraestructura adecuada de acuerdo con el deporte o la actividad a realizar, pito y ropa adecuada para realizar actividad física.

Evaluación

Por medio de la observación y toma de apuntes, se realiza un análisis de lo visto durante la ejecución de las actividades, teniendo en cuenta desde quienes participan, hasta la actitud de todos y cada uno de los estudiantes al momento de desarrollar dichas actividades.

Capítulo final: análisis y discusión de resultados

Como fruto del análisis cualitativo realizado a través del software Atlas. Ti, se lograron identificar las siguientes categorías emergentes:

Categoría 1: Tarea.

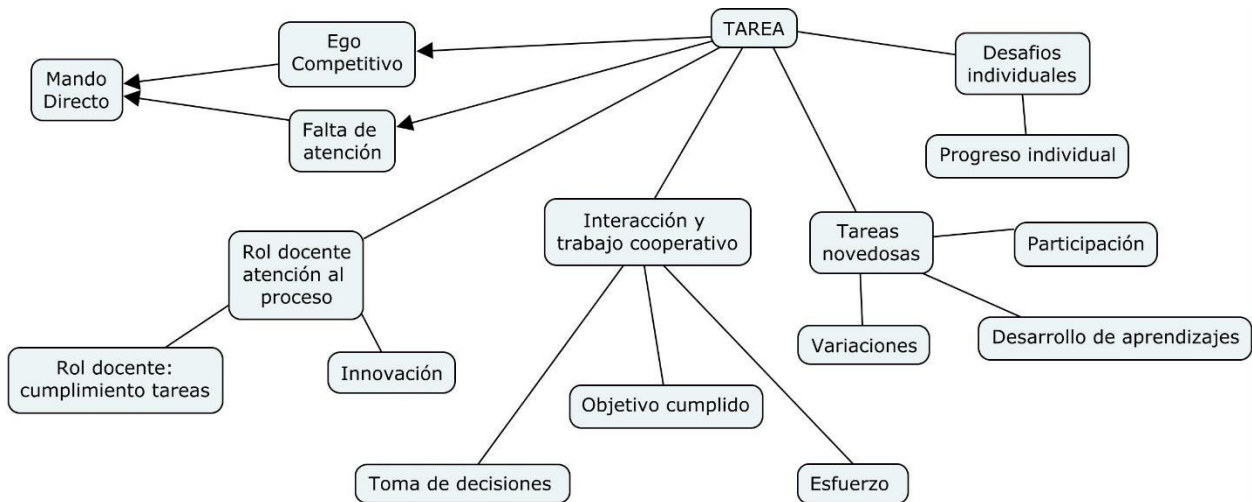


Gráfico 2. Tarea. Fuente: Propia

Según el texto “Eje curricular socio-emocional para la educación física” (Galvis & Ospina, en prensa) la tarea es la variedad de actividades que se disponen para una clase, gracias a las cuales se espera que los estudiantes sean activos y estén involucrados en desafíos individuales con tareas secuenciales y con metas realistas relacionadas con experiencias y conocimientos previos que permiten un progreso individual avanzado. Las tareas cuentan con un grado de dificultad superior al actual, en donde los estudiantes pudieron dominarlas sin ningún problema; también interactuaron por medio de tareas novedosas que despertaban el interés y con ello la participación de todos los estudiantes para alcanzar los objetivos propuestos en las actividades, a continuación veremos algunas categorías en donde se ve reflejado el trabajo con los estudiantes:

En el gráfico #1 se destacan las tareas novedosas propuestas por el docente, una variedad de actividades que lograron que los estudiantes se acoplaran más y de esta forma se evidenciara en el grupo una mayor participación y un mayor esfuerzo. Al respecto, De La Torre (1994) dice que la Innovación es el esfuerzo que se realiza para tratar de obtener una mejora fundamentada en el ámbito de conocimiento donde se pretende desarrollar un mejor aprendizaje, Para el caso de la propuesta de Juegos Cooperativos, esta idea tomó forma en algunas clases. En el diario de campo #22 se puede evidenciar esta acción con lo siguiente: “en esta actividad evidenciamos trabajo en equipo, agilidad, rapidez y audacia”. Es por esto que la innovación implementada en las actividades logró causar un impacto positivo dentro de los estudiantes. Esto se evidencia en el diario de campo #19 “los estudiantes estuvieron muy activos y dispuestos durante toda la actividad”.

En lo que a la tarea respecta se destaca el rol docente y la atención al proceso, ya que evidenciamos que el docente fue el encargado de guiar el proceso de aprendizaje de los estudiantes estando muy atento a las conductas de ellos frente a la realización de una actividad. Como se describe en el diario de campo #6 “la mayoría del grupo tenía dificultades en la ejecución, sin embargo luego de varias repeticiones el grupo logró ejecutar la actividad correctamente”, por esto se resalta la labor del docente brindando herramientas y oportunidades con el manejo adecuado del tiempo para el cumplimiento de objetivos y que así el estudiante obtenga un logro de satisfacción individual y colectivamente evidenciado en el diario de campo #3 “los muchachos estaban más unidos y trabajando en equipo”. Al momento en el que todo el grupo lograba realizar un objetivo propuesto se agregaba variantes que permitían modificar las actividades, agregando nuevas posibilidades y retos que en la mayoría de los casos motivaron más a los estudiantes. Estas actividades se expresan en el diario de campo #2 “iniciamos la actividad de trotar repartidos por la la cancha, al sonido del

silbato los estudiantes debían cambiar de dirección sin estrellarse con sus compañeros, con el paso de los minutos hicimos sonar el silbato cada vez más seguido”.

En cuanto a la interacción y trabajo cooperativo se pudo evidenciar que cuando se realizaban actividades en grupo, los estudiantes se enfocaban en realizar las pruebas lo más perfecto posible, dialogando entre ellos y creando estrategias con el fin de cumplir con los objetivos propuestos en cada actividad. Esto los sustentan Omeñaca & Ruiz (2001) que plantean en su artículo Las actividades físicas cooperativas que “Los juegos cooperativos sin duda alguna son una herramienta eficaz si queremos trabajar con grupos de niños que tengan problemas de integración o queremos lograr una mayor participación grupal”, es por esto que en el diario de campo #22 se dice que: “se dio con éxito esta actividad ya que todos se mostraron muy competitivos”. Es en esa competitividad, donde se realizan desafíos individuales en las actividades que le permiten al estudiante superarse a sí mismo y no en comparación con los demás; el diario de campo #2 “trabajos netamente técnicos en parejas, con el fin de generar un aprendizaje mucho más significativo”, se reflejó el compromiso por parte de cada estudiante hacia las actividades, ya que participaron y cumplieron con los objetivos propuestos por los docentes.

Lastimosamente la falta de atención y el ego competitivo estuvieron presentes en varias clases ya que encontramos estudiantes que no seguían instrucciones por la falta de interés o de atención, o estudiantes que se preocuparon sólo por cumplir el objetivo pasando por encima de los demás y sin tener en cuenta que lo más importante de las actividades era el proceso realizado, esto se pudo observar en el diario de campo número #9: “los estudiantes estaban muy dispersos y no querían hacer la respectiva clase”. Esto sucedió principalmente en las primeras prácticas.

Categoría 2: Autoridad:

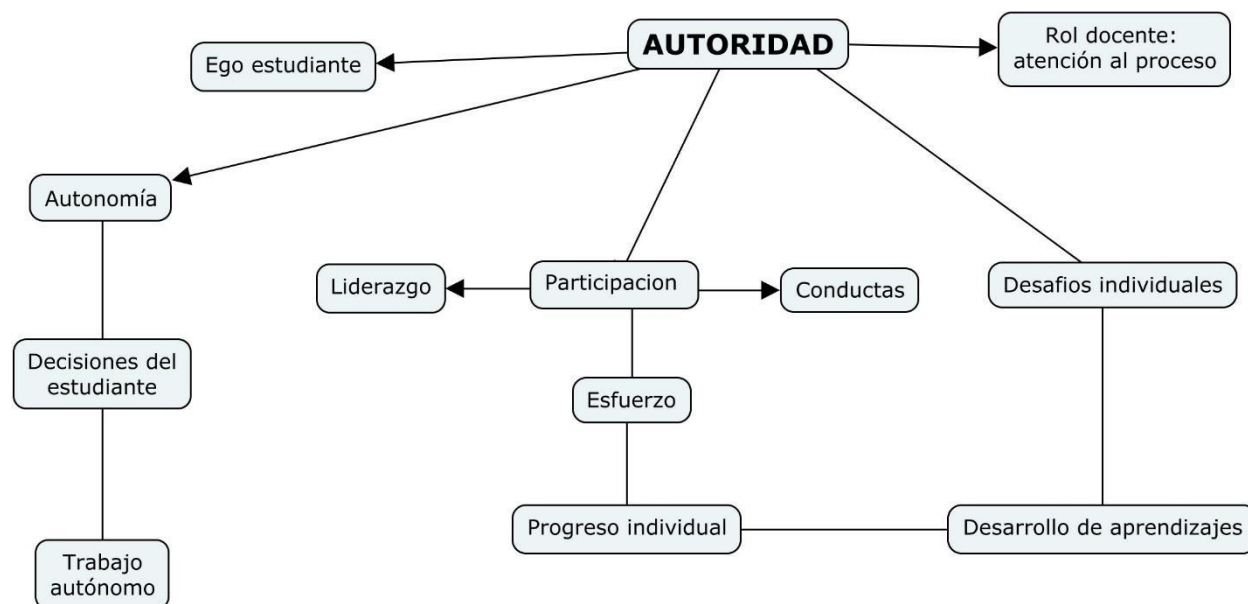


Gráfico 3. Autoridad. Fuente: Propia

La distribución de la autoridad se parte desde la autonomía y disposición del estudiante ya que se pretende que sea él quien busque y desarrolle su capacidad de aprendizaje por sí mismo y este a su vez codifica, organiza, transforma e interpreta la información recolectada que le serán de relevante importancia a la hora de la toma de decisiones del estudiante a las diferentes vivencias y experiencias siendo base fundamental no solo en su aprendizaje sino que también aportará en sus ámbitos socio- emocionales apoyando el desarrollo en habilidades de autorregulación, seguridad, confianza, responsabilidad, interacción y decisiones que presenta tomar el estudiante esto lo podemos ver evidenciado en el diario de campo #7 en donde “se inicia con un calentamiento específico, se pregunta qué estudiantes quieren dirigir y dos se postulan para realizar estos mismos a sus compañeros de clase, luego de que estos realizaron la movilidad articular, dos estudiantes más se postularon para realizar el respectivo estiramiento”. Para Manrique (2004) el aprendizaje

autónomo es la facultad de una persona para dirigir, controlar, regular y evaluar su forma de aprender, de forma consciente e intencionada haciendo uso de estrategias de aprendizaje para lograr el objetivo o meta deseado por medio de metodologías como lo son el descubrimiento guiado este a su vez indague, proponga y proporcione una solución siendo él el protagonista de su aprendizaje

Otra rama fundamental que se debe tener en cuenta es la participación por parte del estudiante ya que en las diferentes actividades es muy notorio las diferentes problemáticas de exclusión, o de falta de interés de los estudiantes teniendo conductas que no son las más adecuadas y que afectan al resto del grupo como se recalca en el diario de campo #8 “los estudiantes generan el desorden se desplazan a la cancha de futbol y no quieren participar en la actividad”. Como otro tipo de actividades que fueron interesantes evidenciado en el diario de campo #8 “cada uno de los estudiantes logró participar en la actividad”, de acuerdo a los diferentes grados de dificultad de los ejercicios siendo el objetivo principal es el progreso individual

Al implementar desafíos individuales se busca incentivar a los estudiantes a participar, integrarse e interactuar en su ámbito más social en diferentes actividades de tipo cooperativo y comparten un objetivo en común, se pretende ver procesos evolutivos de desarrollo de aprendizajes de acuerdo a los ritmos de cada uno como se resalta en el diario de campo #11 “Los estudiantes estuvieron atentos y querían seguir participando se vio demasiado la competencia de quien llegaba primero” se les facilita convivir y relacionarse con sus compañeros y tiene cierto entendimiento del concepto de trabajo cooperativo y que va encaminado hacia un objetivo común, como variedad de estudiantes que se les dificulta integrarse, participar y fomentan conductas que no son las adecuadas en la clase, es por ello que juega un papel importante el rol docente, prestando atención al proceso identificando las diferentes falencias que se evidencian en el grupo en los ámbitos

integrales y al momento de interactuar con cualquier de sus compañeros tal y como es expuesto en el diario de campo #7 “los estudiantes aunque participan en su totalidad no saben controlar su emociones por lo cual recurren a lanzar la pelota en zonas que pueden afectar la integridad de otros compañeros, por lo cual se busca que los estudiantes que presenten este comportamiento intencionalmente”.

Categoría 3: Reconocimiento:

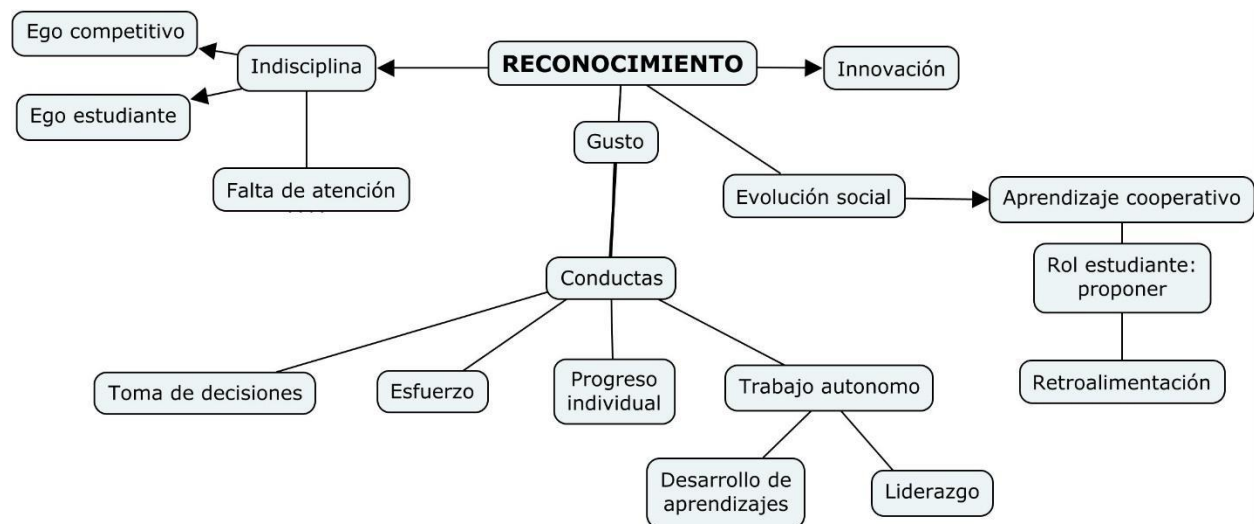


Gráfico 4. Reconocimiento. Fuente: Propia

Esta categoría tiene como propósito reconocer los logros, mejoras, comportamientos, de los estudiantes sea al grupo o sea individualmente, es importante recalcar su proceso individual o grupal de su esfuerzo, dedicación, actitud durante el desarrollo de actividades con un propósito en especial. El reconocimiento y premiación de un buen trabajo sea en equipo o individual es importante para que emocionalmente se sienta satisfecho el estudiante con su actitud en la clase.

Como dijo Jean Piaget el niño en esta etapa de su vida pone el acento en la creación de conductas y de conocimientos no presentes en el sujeto en un momento determinado, en captar el sentido de la experiencia con objetos y en la solución de problemas,... “A medida que los adolescentes entran en este período, adquieren la capacidad de pensar de manera abstracta manipulando ideas en su mente, sin depender de la manipulación concreta del objeto.” (Inhelder & Piaget, 1958). Esto lo notamos cuando hablamos de Ego Competitivo hablamos de cuando vemos que los estudiantes realizan las actividades no por participación, no por aprendizaje, no por orden del profesor sino

únicamente por competitividad con sus compañeros, por ganar o acabar primero que sus compañeros y recibir un reconocimiento bien sea por haber finalizado la actividad de primero a pesar de haberla hecho bien o mal tal y como lo recalca el diario de campo #15 “ la mayoría del grupo estaba haciendo la actividad, mientras que otros muchachos no se integraron a la actividad”.

El ego del estudiante trae unos antecedentes los cuales eran indisciplina y falta de atención: En el diario de campo #16 “durante todo el semestre los problemas de no querer participar en la clase y de atención fueron muy notorios” Muchas veces los estudiantes no lograron completar las actividades, o cumplir los propósitos no por falta de capacidad física, entendimiento o explicación de la actividad, sino porque se evidencio reiteradamente la falta de atención a la hora de la explicación de la actividad con sus pautas y reglas.

Por otra parte, nosotros como docentes les realizamos constantemente un reconocimiento a su proceso individual, su esfuerzo en las actividades y nos encontramos que esto se dio cuando tenían gusto por la actividad y esto debido a que las actividades eran innovadoras. Los estudiantes tuvieron desafíos individuales inconscientemente donde demostraron su capacidad para trabajar cooperativamente en las actividades dicho en el diario de campo #8 “cada uno de los estudiantes logró participar en la actividad” en las cuales tuvieron que tomar decisiones individualmente para superar los obstáculos puestos por los profesores, durante y al final de cada actividad se realizaban reconocimientos individuales o grupales con el fin de motivar a mejorar o a seguir así nunca empeorar.

En el reconocimiento cuando hablamos de toma de decisiones es cuando el profesor se tomó el tiempo de modificar el tiempo de las actividades para recalcar el buen trabajo en la actividad o porque tardaron en entender la actividad. Por medio de la propuesta implementada notamos como los juegos cooperativos tienen importancia en el desarrollo de la inteligencia emocional y

realizamos modificaciones en las actividades, en la duración de estas para observar los comportamientos y el desenlace de las actividades que les implementamos como en el diario de campo #20.

En lo que autoridad respecta le dimos a los estudiantes la posibilidad de realizar un trabajo autónomo, tomar decisiones, liderazgo para que desarrollara su capacidad de aprendizaje por sí mismo. Evidenciamos notablemente que cuando sucedía una cooperación, un agrupamiento de todos para participar e iniciar la actividad fue esta todo un éxito ya que todos participaron, dieron ideas, se fomenta el trabajo en equipo y la resolución de problemas como se puede evidenciar en el diario de campo #18 “el juego se volvió más interesante ya que los estudiantes que no eran agarrados difícilmente se podían escapar de la cadena”.

Al final de cada clase hubo un hábito importante el cual era realizar una autoevaluación grupal, donde retroalimentamos la clase, las actividades, la participación en ellas, las conductas tanto de los estudiantes como de los profesores y era en este espacio donde evaluamos a los estudiantes cualitativamente, observamos que proponían mejoras en las actividades para hacerlas más activas, también retroalimentaron según se expresa en el diario de campo #19 “Escuchar críticas de todo tipo frente a la clase, profesores y su metodología en la clase” brindando aportes tanto positivos y negativos de la clase finalizada.

Categoría 4: Evaluación:

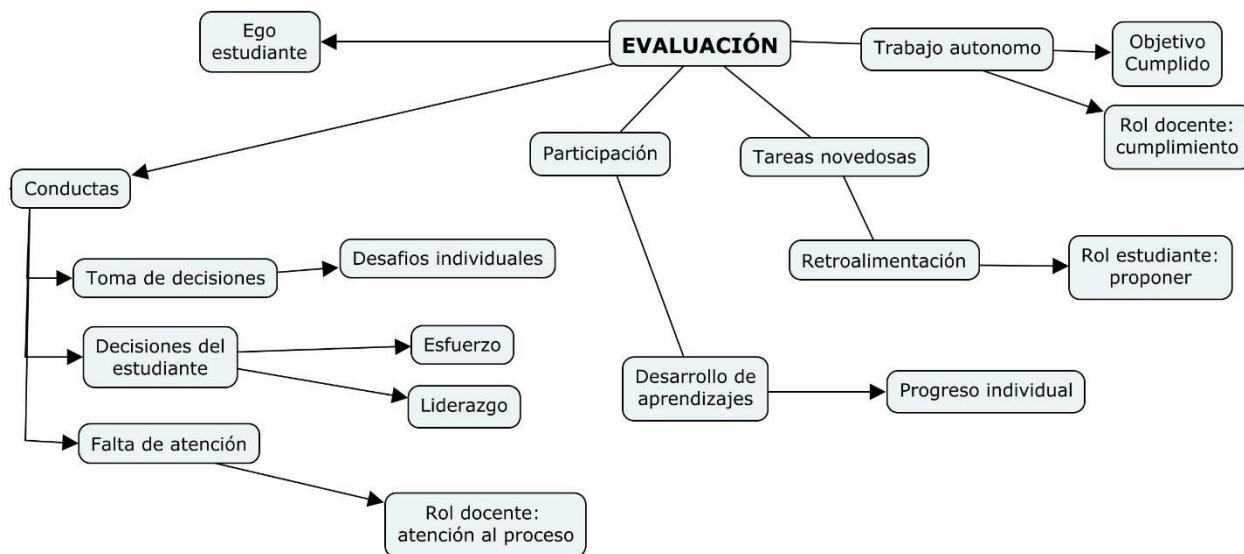


Gráfico 5. Evaluación. Fuente: propia

Esta categoría está enfocada en la evaluación cualitativa del progreso individual de cada uno, sus objetivos y tareas cumplidas durante las clases, el trabajo cooperativo de los estudiantes a la hora de enfocarse en la tarea a cumplir y el papel que jugará cada uno en su grupo para hacer un trabajo en equipo con enfoque en la tarea y en el papel que cada uno tuvo para el desarrollo de esta. Se estuvo realizando siempre una constante evaluación cualitativa en la que el docente iba tomando decisiones de orientarlo, motivar, corregirlo, así como lo explica Reyes (2013) en el artículo “La Mediación Pedagógica”, el cual dice que es “...un proceso que sirve para animar, orientar, continuar y facilitar una situación dada. Lo que se busca con éste, es satisfacer necesidades y para el efecto se hace necesario regular el proceso mismo de comunicación y conducción por medio de unos sencillos pasos que permitan que los interesados se sientan motivados en lo que se trata, lo cual permite significados importantes” (Pág. 2).

Lo anterior quiere decir que el estudiante tuvo autoridad, autonomía, liderazgo para tomar sus propias decisiones como lo evidenciamos en las actividades que les realizamos a lo largo del

proyecto, ya que tomaron autonomía para tomar decisiones y entablar un trabajo conjunto con su grupo para realizar el propósito de cada actividad que les planteamos. Vale la pena destacar que sobresalía notablemente el ego del estudiante y cuando hablamos de Ego Competitivo hablamos de cuando los estudiantes realizan las actividades no por participación, no por aprendizaje, no por orden del profesor sino únicamente por competitividad con sus compañeros, por ganar o acabar primero que sus compañeros y recibir un reconocimiento bien sea por haber finalizado la actividad de primero a pesar de haberla hecho bien o mal como lo se expresa en el diario de campo # 13 en el que “una estudiante, que poco quería trabajar y hacer las actividades y que nos repitió en reiteradas ocasiones que no le gusta la educación física, cogió un balón e hizo un remate excelente”

Los estudiantes tuvieron desafíos individuales inconscientemente donde nosotros como docentes íbamos haciendo un seguimiento individual de su progreso, teniendo en cuenta sus conductas, su participación, sus decisiones tomadas y su capacidad para trabajar cooperativamente en las actividades en las cuales tuvieron que tomar decisiones individualmente para superar los obstáculos puestos por los profesores, durante y al final de cada actividad se realizaban reconocimientos individuales o grupales con el fin de motivar a mejorar o a seguir así y nunca empeorar.

Cada uno de los profesores tuvieron como tarea realizar las actividades novedosas a los estudiantes, las cuales tuvieron un impacto positivo ya que se mostraron entusiasmados, y con una actitud dispuesta a la realización de la clase y el cumplimiento de las tareas propuestas, mientras les reconocimos su participación activa que tuvo su razón de ser y fueron las tareas novedosas aplicadas por parte de los docentes, su trabajo tanto individual como en equipo les realizamos un seguimiento a su proceso con los juegos cooperativos.

Por medio de la propuesta implementada notamos como los juegos cooperativos tienen importancia en el desarrollo de la inteligencia emocional y realizamos modificaciones en las actividades, en la duración de estas para observar los comportamientos y el desenlace de las actividades que les implementamos, el cual fue el objetivo de la clase cumplido. En la categoría de retroalimentación evaluamos a los estudiantes cualitativamente, observamos que proponían mejoras en las actividades para hacerlas más activas, también retroalimentaron aportes tanto positivos y negativos de la clase finalizada esto se evidencia en el diario de campo #1 “donde se realiza la retroalimentación de las actividades realizadas en la cual los estudiantes manifestaron gusto por las actividades e interés por realizar más actividades innovadoras.”

Categoría 5: Grouping:

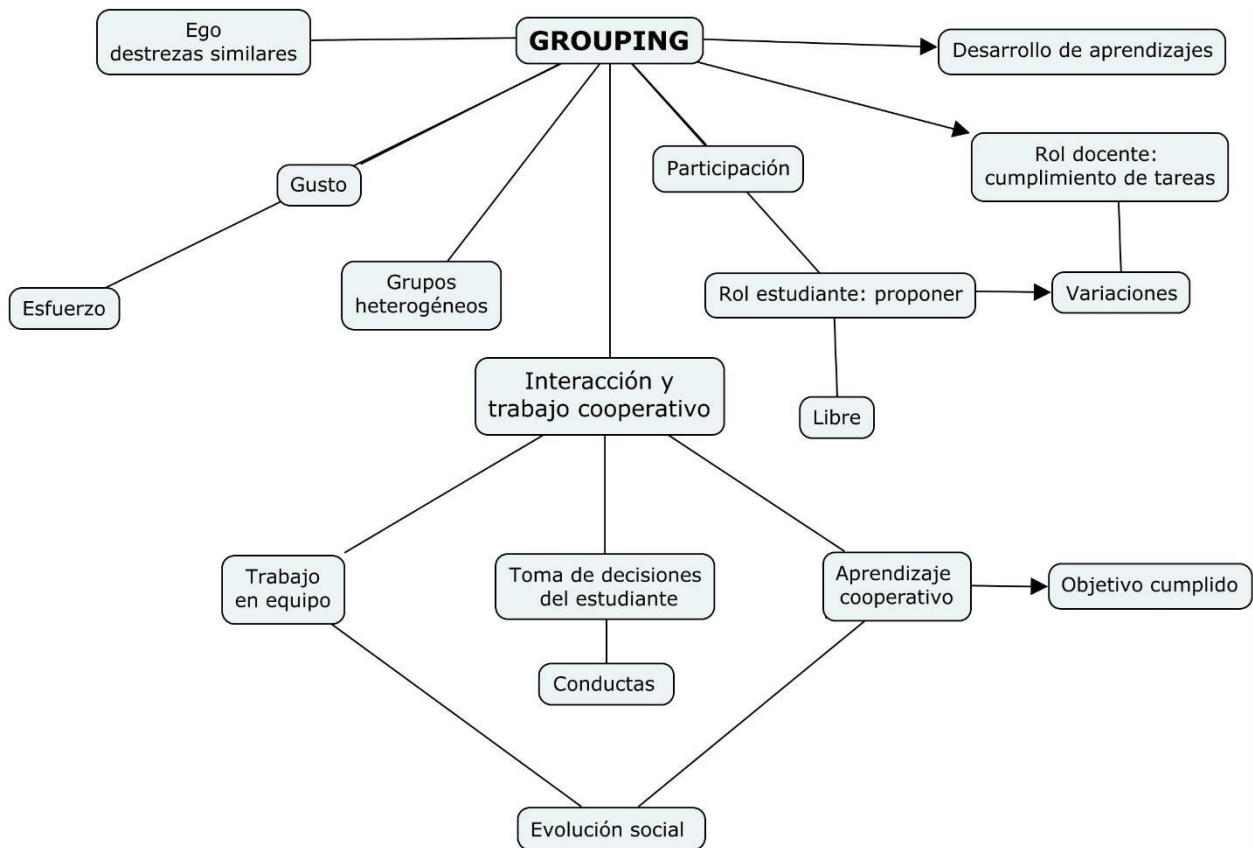


Gráfico 6. Grouping. Fuente: Propia

Partiendo del gusto y el esfuerzo por parte de del estudiante se reconoce el avance grupal e individual a cada uno junto con la realización de las actividades cooperativas poco a poco juega un papel más importante, donde ellos se sienten a gusto y buscan trabajar en equipo hacia un fin en común. Se busca estructurar diversos grupos pequeños y a su vez heterogéneos, equitativos y al azar con el fin de que tuvieran una relación social con cada uno que conforma el curso y no solamente se involucraron los mismos grupos, esta estrategia permitió recolectar aspectos físicos, cognitivos, y emocionales en el diario de campo #7 “se notaban preferencias a la hora de realizar grupos y de cierta manera y disgustos internos entre compañeros a la hora de relacionarse” el ego

de destrezas similares predomina en los estudiantes ya que más de tratar de lograr un trabajo procedimental cooperativo, predomina la competición de quien lo hace más rápido

La interacción y trabajo cooperativo se genera por medio de actividades donde se genere cierto grado de complejidad a los estudiantes y estos a su vez se sientan atraídos hacia la búsqueda de la resolución problemática impuesta por el docente. El estudiante tomó un papel protagónico ya que desde el inicio de las clases hasta el final se busca la toma de decisiones por parte de cada uno de ellos a la hora de proponer soluciones, cambiando sus conductas de ser un personaje insociable y poco participativa a ser un participante activo y proponer nuevas dinámicas hacia el cumplimiento de los objetivos como se resalta en el diario de campo #4 “ los grupos reunidos dialogando y buscando la mejor solución para la realización de la tarea” el autor Velázquez (2012) desarrolló un programa de desafíos cooperativos, y manifiesto que los alumnos que participaron mejoraron la comunicación interpersonal, la empatía, la regulación de conflictos y la capacidad de trabajo en equipo.

Grineski (1993) dice que la participación en cooperativa por parte de los estudiantes tiene efectos positivos, tanto en la condición física como en las interacciones sociales de éstos, que en aquellas situaciones en los que los alumnos trabajan de manera individual o competitiva. Este mismo autor, manifiesta que el juego cooperativo favorece las conductas positivas de comportamiento social dejando de lado la exclusión de sus compañeros y trabajar cooperativamente hacia el cumplimiento de cada uno de los objetivos, esto lo podemos evidenciar en el diario de campo #13 “los muchachos estaban más unidos, trabajando en equipo y colaboración con los compañeros”.

El rol docente: cumplimiento de tareas encaminada hacia el desenvolvimiento y aprendizaje cooperativo se presentan diferentes variaciones por parte del docente al verse al grupo motivados y a gusto por las dinámicas propuestas incrementando el grado de dificultad para los grupos, con

el objetivo de motivarlos a indagar, proponer y experimentar diferentes soluciones a las problemáticas y al final poder realizar una respectiva retroalimentación sobre las diferentes falencias y que procesos se pueden llegar a implementar para transformarlos en fortalezas

Categoría 6: Tiempo:

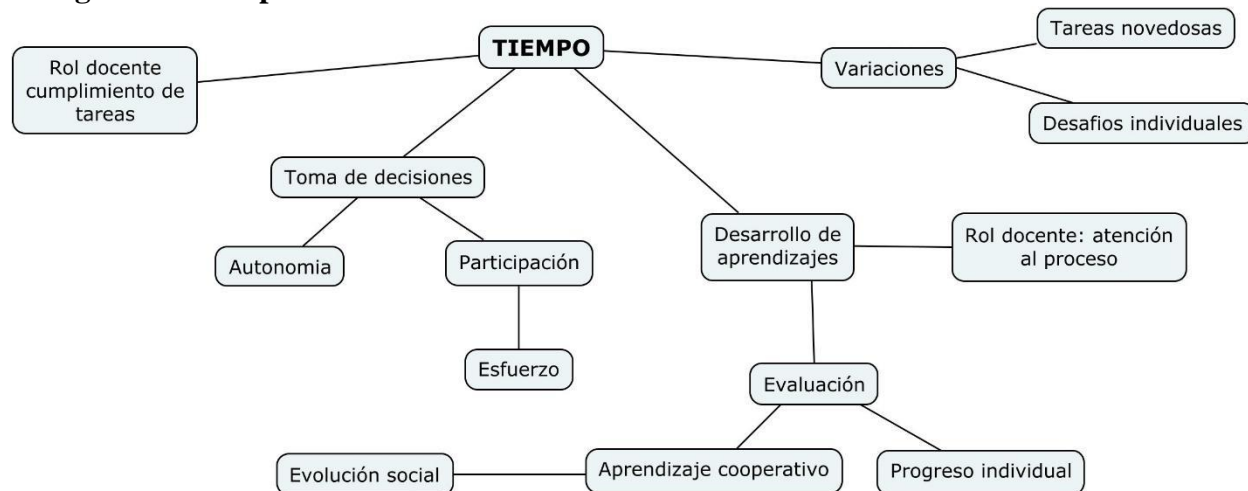


Gráfico 7. Tiempo. Fuente: Propia

Según el texto, “Eje curricular socio-emocional para la educación física” (Galvis & Ospina, en prensa) El TIEMPO brinda la posibilidad al docente de planear, estructurar y administrar tareas para los estudiantes teniendo en cuenta los ritmos de aprendizaje de cada individuo dándoles a conocer el porqué del manejo de cada actividad para alcanzar los objetivos propuestos. El Docente se encargó del cumplimiento de las tareas para desarrollo de aprendizajes de los estudiantes que debían realizar actividades logrando cumplir con las pruebas puestas por el docente y terminar la actividad sin ningún problema, de esta forma se evidenció en los estudiantes la satisfacción de haber logrado llegar hasta el final y en el docente la satisfacción de que se cumplieron los objetivos propuestos. Lo que el docente busca en los estudiantes, que ellos puedan obtener un buen desarrollo tanto corporal como emocional, que puedan aprender de una manera significativa para ellos, el docente es el encargado de brindarles las ideas y enseñanzas necesarias para la búsqueda de soluciones ante una actividad expresando en el diario de campo #8 “cada uno de los estudiantes logró participar en la actividad”. Los estudiantes se enfrentaron en cada clase a diferentes pruebas que nosotros asignamos, se evaluó la toma de decisiones, ellos entraron en la tarea de evaluar el

problema que enfrentan, lo analizaron y miraron qué alternativas son las correctas. Los estudiantes se esforzaron al máximo para sobresalir ante los demás partiendo del trabajo autónomo que de estudiante por fortalecerse ante los demás, por demostrar las cualidades dentro de cada actividad, es el muchacho que quiere ir más allá de lo visto en cada sección y se pudo evidenciar que en cada grupo hay estudiantes que se quieren superar al día, donde se esfuerzan al máximo por cumplir con el objetivo como se evidencia en el diario de campo #16 “ los estudiantes que no podían tener un buen dominio del balón, pudieron practicarlo de forma repetitiva hasta lograr el objetivo”. Se evidenció la participación de todos los estudiantes, desde el momento en que se organizan los grupos hasta la parte final en donde se alcanzaron los retos que demanda cada actividad. En el diario de campo #17 “pudimos notar que mientras que transcurren las actividades, se fueron integrando a ellas” donde los estudiantes en su mayoría demostraron buena conducta no solo con el maestro sino entre ellos, se les brindó los estímulos necesarios para que los estudiantes se sientan conformes en el momento de realizar las actividades con los demás. Se les reconoció el Esfuerzo y progreso individual de cada uno dentro de las actividades que tuvieron para alcanzar los objetivos propuestos por cada actividad y lograr un mejor desempeño a lo largo de las sesiones de clase, los estudiantes que en un principio no podían dominar alguna prueba se esforzaban al máximo para lograr la actividad, cuando el trabajo era grupal se evidenció el esfuerzo por parte de cada integrante para lograr los objetivos. En el diario de campo #22 “al inicio de la actividad se evidenció un poco de confusión y timidez, mientras iban tomando confianza y práctica” a lo largo de las sesiones de clase pudimos evidenciar estudiantes que desde un principio no se acoplaban a nuestras secciones, donde se pudo notar el progreso que cada uno se empezó a evidenciar más participación con los compañeros, realización de actividades cooperativas sin ningún problema y la participación grupal por parte de todos estudiantes para así contribuir con el desarrollo de

aprendizajes que es lo que el docente busca en ellos, que puedan obtener un buen desarrollo tanto corporal como emocional, que puedan aprender de una manera significativa para ellos, el docente es el encargado de brindarles las ideas y enseñanzas necesarias para la búsqueda de soluciones ante una actividad, por consiguiente se resalta el cumplimiento de tareas Al respecto Téllez (2007) en un análisis de la relación entre educación y desarrollo comenta que “los estudiantes están en la capacidad de desarrollar un papel importante, ya que es un proceso de reconstrucción en el cual, el niño organiza lo que se le proporciona de acuerdo con los instrumentos intelectuales que posee y de sus conocimientos anteriores”. Cuando los estudiantes realizaron las actividades y lograron cumplir con las pruebas puestas por nosotros, al terminar la actividad se evidenció en los estudiantes la satisfacción de haber logrado llegar hasta el final y la satisfacción de que las tareas se cumplieron, en el diario de campo #24 “se evidencio que algunos grupos ya manejaban mucho más fácil el pase de volea, como también otros aún lo estaban aprendiendo hasta ahora”, se reconoció la evolución social a lo largo de las secciones de clase por que los estudiantes fueron cambiando su forma de pensar ante un reto cooperativo, se empezó a evidenciar que ya había más diálogo entre ellos, se reunían antes de cada actividad para crear estrategias de juego y todos participaban en busca de lograr los objetivos que demanda las actividades, se evidencio un aprendizaje cooperativo en donde los estudiantes trabajaron conjuntamente de forma coordinada entre sí para resolver los problemas de cada actividad propuesta. Orlick (1995) expone en su artículo que el juego es un medio en donde los niños van a poder desarrollarse tanto en lo personal y buscar un aprendizaje positivo esto se puede ver reflejado en el diario de campo #4 “los estudiantes logran crear una estrategia a su gusto para desplazarse más rápidamente” . El progreso individual se pudo ver ya que en el grupo el compromiso por parte de cada uno hacia las actividades era más participativa, comprometida y cumplieron con los objetivos propuestos por los docentes,

son estudiantes que desde un principio no querían participar en las clases, ya se les notaba el querer trabajar con los demás. En el diario de campo #5 “nos centramos en trabajos netamente técnicos en parejas, con el fin de generar un aprendizaje mucho más significativo”.

En rol docente ante la atención al proceso, nos encargamos de seguir un proceso de aprendizaje para los estudiantes y nos encargamos a la vez de la atención, estuvimos atentos a cómo los estudiantes actúan con relación a las actividades propuestas, se realizaron las actividades como debe ser, si existió algún error tomamos al estudiante y le hacemos énfasis en la falla para lograr cumplir el objetivo. Las variaciones son actividades en donde no se utilizaron objetos ya utilizados en una actividad propuesta por el docente, los estudiantes realizaron lo que les íbamos indicando y al finalizar realizamos la misma actividad pero con diferentes variantes de juego, se utilizó esta herramienta durante la práctica y hace que las actividades sean más agradables para los estudiantes ya que se pudo evidenciar el trabajo realizado en el diario de campo #10 “jugamos un juego parecido al que la toque dos veces, pero el que la deja caer entraría al centro del círculo, así hasta que queden dos no más, después usamos los dos círculos que los estudiantes habían formado y los dividimos en dos cada uno, para que quedaran cuatro círculos” estas variaciones son para los estudiantes tareas novedosas y desafíos individuales ya que hicimos referencia a algo nuevo, a una variedad de actividades que logran que los estudiantes se acoplen más a las actividades, la sensación de intentar algo novedoso implicó la construcción de verdaderos problemas y no siempre las mismas actividades. Dentro de las actividades podemos encontrar muchos muchachos que sobresalieron ante los demás, y cómo nosotros buscamos equilibrio y que todos debían realizar las actividades, se evidenció que los estudiantes sintieron esa sensación de intentar realizar actividades nuevas y participaron en ellas de una forma agradable, se pudieron cumplir con los objetivos propuestos para la clase tal como se expresa en el diario de campo #11 “al momento del pito ellos

se iban desplazando a la siguiente línea y así hasta llegar al otro lado de la cancha se les variaba el desplazamiento y la intensidad”

Conclusiones y recomendaciones

El objetivo central de este trabajo consistió en encontrar la importancia de los juegos cooperativos como mediación para el desarrollo de la inteligencia socio-emocional en estudiantes del ciclo 4. El ejercicio pedagógico desarrollado permitió establecer que los juegos cooperativos juegan un papel importante en el desarrollo de la inteligencia socio-emocional en estudiantes del ciclo 4 cuyas edades están entre los 12 y 15 años.

El estudio realizado permite hacer las siguientes conclusiones:

1. A través de la implementación de los juegos cooperativos dentro de la clase de educación física los estudiantes lograron involucrarse con cada uno de sus compañeros dejando de lado ese paradigma de exclusión.
2. Los juegos cooperativos permitieron en el estudiante un aprendizaje enriquecedor por medio de la relación directa con sus compañeros, logrando entender y expresar sus emociones en diferentes contextos.
3. Los Juegos Cooperativos contribuyeron al mejoramiento de las relaciones interpersonales, en el desarrollo de actitudes como la cooperación, autorregulación, ayuda mutua, desarrollo de aprendizajes de los estudiantes.
4. La estructuración de grupos heterogéneos, flexibles e incluyentes permitieron a los estudiantes la interacción y comunicación asertiva entre compañeros dando la posibilidad de conocerse a sí mismos y conocer a los demás.
5. Por medio de tareas colectivas enfocadas en el esfuerzo y no en el resultado, los estudiantes lograron realizar las actividades propuestas buscando un logro de

satisfacción propia y colectiva y no pensando solo en ganar y compararse con el otro.

6. Es importante tener en cuenta las opiniones y sugerencias realizadas por los estudiantes en las retroalimentaciones, ya que de allí se realizan las modificaciones necesarias permitiendo una mejora en la disposición del grupo y el crecimiento personal de los estudiantes dando la importancia suficiente a lo que ellos sienten y opinan.
7. Al estudiante se le debe dar la importancia suficiente con roles de liderazgo donde se le asigna una responsabilidad que le permite protagonizar y guiar a sus compañeros hacia un objetivo propuesto.
8. Reconocer el esfuerzo, la dedicación y el progreso de los estudiantes en la realización de una tarea asignada, brinda la posibilidad de crecimiento personal motivando al estudiante a seguir realizando ese tipo de conductas positivas en futuras ocasiones.

Para futuros estudios en donde se pretenda relacionar la educación física con el desarrollo del IE, es recomendable proponer actividades dinámicas que involucren el trabajo cooperativo, pensando siempre en innovar y proponer actividades que motiven a los estudiantes de estas edades a participar e integrarse unos con otros formando grupos ya sean heterogéneos o libres dejando así de lado la exclusión. Es importante recalcar que no se busca ningún tipo de competencia, el objetivo es lograr que los estudiantes se integren, participen, propongan

Cuando hablamos de tareas, nos referimos a las actividades que el maestro propone para que los estudiantes realicen, se espera que los estudiantes sean activos y estén involucrados en desafíos

individuales, se recomienda que las tareas sean más novedosas y con cierta variación para que sean más agradables para los muchachos, a ellos les encantan los retos y la solución de problemas con base en los juegos cooperativos.

Es importante la distribución del tiempo en el momento de realizar una práctica ya que se debe tener en cuenta que todos los estudiantes tienen ritmos de aprendizaje diferentes; por ende es importante que el docente estructure grupos cooperativos ya que por medio de esta convivencia cada estudiante comparte sus conocimientos en las diferentes vivencias y experiencias que le serán de utilidad en fortalecer las falencias que afecta su desarrollo social.

Referencias bibliográficas

- Albornoz, O. (2000). *El profesor de educación física y su responsabilidad civil*. Argentina.
- Arévalo y Sánchez. (2016). *Los juegos cooperativos como alternativa para generar paz integral en escuelas Mexiquense*. México.
- Basto. O. (2008). *La mediación y la visión positiva del conflicto en el aula, marco para una pedagogía de la convivencia*. Revista diversitas – perspectivas en psicología.
- Cárdenas, A. (2012). *El proyecto Goles por la paz en Colombia y Filipinas: un acercamiento al uso de los deportes y los juegos cooperativos para la paz*. La Peonza: Revista de Educación Física para la paz, 12-23.
- Castañeda. O. (2011). *Proyecto de acuerdo 227*. Bogotá Colombia.
- Cilla y Omeñaca. (2007). *Juegos cooperativos y educación física*. Editorial Paidotribo.
- CONGRESO DE LA REPUBLICA, COLOMBIA. (1994). *Ley 115 de Febrero 8 de 1994*. Bogotá Colombia.
- Contreras, Gil, Obrador, Pascual, Huguet, Hernández y Capllonch. (2010). *Didáctica de la educación física* (Vol. 2) Ministerio de Educación.
- Fernández, M. (2011). *Competencia socioemocional en adolescentes de altas habilidades: un estudio comparativo*. Universidad de Murcia.
- Fernández y Pacheco. (2002). *La inteligencia emocional como una habilidad esencial en la escuela*. Revista Iberoamericana de educación, 1-6.
- Fernández y Ruíz. (2008). *La inteligencia emocional en la educación*. Electronic journal of research in educational psychology.
- Galera, A. (2001). *Manual de didáctica de la educación física*. Barcelona, Buenos Aires.
- García, J. (2012). *La educación emocional, su importancia en el proceso de aprendizaje*.

- Giraldo y Soto. (2016). *El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos*. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos, 105-128.
- González y Arribas. (2010). *Didáctica de la educación física*. Barcelona.
- González y González. (2010). *Educación física desde la corporeidad y la motricidad* (Vol. 15). Manizales Colombia.
- González, Hernández, Martínez, & Soriano. (1999). *La educación física en secundaria*. España
- Grineski, S. (1993). *Achieving educational goals in physical education. A missing ingredient*. En Journal of Physical Education, Recreation and Dance.
- Guerrero L. (2015). *Propuesta pedagógica desde la Educación Física mediante el aprendizaje cooperativo que facilite las relaciones no violentas de los estudiantes de tercero y cuarto de primaria del Colegio Marco Tulio Fernández* (Bachelor's thesis, Universidad Libre).
- Hurtado, J. (2000). *El Proyecto de Investigación, Metodología de Investigación holística*. Ed. SYPAL, Caracas, Venezuela.
- Jara, O. (2015). *Biblioteca Electrónica sobre Sistematización de Experiencias*. Jiménez y López.
- (2009). *Inteligencia emocional y rendimiento escolar: estado actual de la cuestión*. Revista Latinoamericana de psicología.
- Leal, P. (2014). *Imaginario de Los docentes de educación física frente al papel del área en la formación socio-emocional del sujeto*. Interacción.
- López V. (2012). *Didáctica de la educación física, desigualdad y transformación social*. Estudios pedagógicos (Valdivia).
- Marina & Pellicer. (2015). *La inteligencia que aprende*. Madrid. Santillana.

Marqués, F. (2007) *Salud escolar: accidentes, enfermedades y fomento de hábitos saludables en el centro educativo*. Guía para el profesorado., publicación elaborada por el defensor del menor de la comunidad de Madrid

Martorell, González, Rasal y Estellés. (2009). *Convivencia e inteligencia emocional en niños en edad escolar*. Almería, España: Editorial CENFINT.

Medina, E. (2013). *Accidentes en la edad escolar* (Vol. 31). Revista Chilena de Pediatría

Minerva Torres, C. (2002). *El juego: una estrategia importante*. Editorial Educere.

Murillo y Hernández (2011). *Factores escolares asociados al desarrollo socio-afectivo en Iberoamérica*.

Omeñaca y Ruiz. (2001). *Los juegos cooperativos: una alternativa en la práctica lúdica dentro de la Educación Física. Explorar, Jugar, Cooperar: Bases Teóricas y Unidades Didácticas para la Educación Física Escolar Abordadas Desde Las Actividades, Juegos y Métodos de Cooperación*.

Olaya, M. (2009). Significado y sentido de la mediación pedagógica. Acceso, 23(02), 2018.

Orlick, T. (1995). *Libres para cooperar, libres para crear:(nuevos juegos y deportes cooperativos)* (Vol. 2) Editorial Paidotribo.

Pallás, Barrón, Rasal y Estellés (2009). *Convivencia e inteligencia emocional en niños en edad escolar. European Journal of Education and Psychology*

Pacheco y Fernández. (2004). *El papel de la inteligencia emocional en el alumnado: evidencias empíricas*. Revista electrónica de investigación educativa, 1-17.Retamal, Saldivia, Luengo y

Ramírez. (2014). *El juego cooperativo como herramienta de aprendizaje*. VIREF Revista de Educación Física

- Reyes, M. (2013). *La mediación pedagógica, lineamientos para una aplicación efectiva en el ámbito virtual*. Guatemala
- Romero, P. (2007). *Accidentes en la infancia: Su prevención, tarea prioritaria en este milenio*. Revista Chilena De Pediatría (Vol. 78).
- Ruiz, J. (2004). *Las actividades físicas cooperativas: una oportunidad para ampliar el valor educativo*
- Sandoval y Sarmiento J. (2018). *Retos cooperativos una propuesta pedagógica para fortalecer las relaciones interpersonales en estudiantes de los grados 501 y 502 de la IED República de China*.
- Trujillo, Rivas y Tovar. (2005). *Orígenes, evolución y modelos de inteligencia emocional*. Innovar.
- Universidad Libre de Colombia. (s.f.). PEI.
- Uribe, A. (2015). *Educación de la competencia socioemocional y estilos de enseñanza en la educación media*. Sophia,
- Velázquez, Aranda y López. (2014). *Aprendizaje cooperativo en educación física*. Movimiento.
- Velázquez, C. (2012). *Comprendiendo y aplicando el aprendizaje cooperativo en Educación Física*. Revista Española de Educación Física y Deportes.
- Vélez, Ospina, Castro y Valderrama. (2010). *Orientaciones Pedagógicas para la educación Física, Recreación Y deportes*.
- Waitchman, P. (2004). *Tiempo Libre y Recreación, Un Desafío Pedagógico*. Editorial Kinesis.

APÉNDICES

Apéndice 1: Modelo de consentimiento informado

Nota: El presente consentimiento informado se ajusta a los requerimientos de la Resolución 008430 de 1993, y se aplicará la prueba si el niño o la niña igualmente acepta su participación.

CONSENTIMIENTO

INFORMADO

El Colegio de la Universidad Libre dentro de sus procesos de articulación con la facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Libre, viene apoyando el eje temático correspondiente a la práctica pedagógica investigativa con estudiantes del programa de educación física los días martes y jueves. Dentro de dicho espacio se hace necesario tener la autorización de ustedes como padres de familia respecto a algunas acciones que se pueden presentar en este espacio, para favorecer la práctica pedagógica de los docentes en formación. Para tal fin su hijo(a) ha sido invitado a ser parte del proyecto de investigación titulado “Eje curricular socioemocional para el área de educación física”. Este proyecto tiene como objetivo desarrollar una serie de actividades tendientes al desarrollo de la Inteligencia socio-emocional en su hijo(a). A continuación, se describen las actividades que se realizarán dentro del proyecto:

- Se realizarán actividades (juegos, retos motores, rondas, deportes colectivos, entre otros).
- Estas actividades se registrarán a través de fotos, diarios de campo y vídeos, para su posterior análisis.
- Los resultados de dicho análisis serán publicados y socializados en espacios académicos (ponencias, libro, artículo), en los cuales es posible que aparezcan imágenes de grupos de estudiantes ilustrando la actividad en mención.

- Durante las actividades, el estudiante puede hacer preguntas las veces que quiera y en cualquier momento.
- La participación en el proyecto NO representa ningún riesgo físico, mental o social para el estudiante.
- La información que surja del estudio será completamente confidencial y los informes no incluirán nombres de los y las estudiantes.
- El hecho de participar en la investigación le dará la oportunidad de fortalecer la Inteligencia emocional de su hijo(a) en el ámbito escolar.

Una vez informado de las condiciones, procedimientos, beneficios y riesgos del estudio.

Yo, _____ identificado con C.C _____ en mi calidad de padre de familia y/o acudiente principal de _____, del curso _____ autorizo al equipo de investigación de la Universidad Libre “Educación física y Desarrollo Humano”, para que apliquen los instrumentos antes explicados.

FIRMA ACUDIENTE: _____ FECHA: _____

Diario de campo #1

En esta sesión de clase nos encontramos con los alumnos en la cancha de fútbol del colegio según lo acordado en la clase anterior, sin embargo, los estudiantes se demoraron un poco en llegar y por esto tuvimos que volver a hacer la aclaración que para las próximas clases las personas que lleguen tarde al sitio de encuentro iban a tener que realizar guías teóricas que deberían ser entregadas al final de la clase. Dada esta aclaración nos dirigimos con los estudiantes a la cancha de microfútbol, allí procedemos a iniciar con el calentamiento, dimos la orden de realizar un círculo en la mitad de la cancha e iniciamos con la movilidad articular; en esta parte el profesor titular del curso se dirige hacia nosotros y nos presentamos, ya que en la primer clase el profesor no pudo acompañarnos, el profesor nos colabora facilitándonos el material necesario para las actividades, nos da una lista de los estudiantes del curso y nos deja para que continuemos con la realización de nuestra clase. Finalizada la movilidad articular, dimos la indicación de realizar dos vueltas a la cancha de microfútbol para entrar un poco en calor, luego dimos la orden de realizar parejas como ellos quisieran; conformadas las parejas se ubicaron en la mitad de la cancha de forma perpendicular a esta. Explicamos la actividad diciendo que los estudiantes deberían estar sentados con su pareja espalda con espalda, se ubicaron los estudiantes y luego explicamos que iban a haber dos filas, unos serían los #1 y los otros los #2. Dada la instrucción anterior explicamos la actividad de velocidad de reacción en la cual al escuchar el número que se les había asignado debían salir a correr al costado de la cancha que se encontraban y su compañero tenía la tarea de tocarlo antes de que éste cruzara el límite acordado.

Variantes realizadas: dimos la orden de que los estudiantes que eran los #1 se desplazaran hacia la derecha un puesto, con el fin de que cambiaran de pareja y volvieran a realizar la misma actividad pero con una persona diferente. Esto se realizó en dos ocasiones más. Finalmente dimos la indicación de que los estudiantes volvieran a ubicarse con las parejas iniciales y repetimos la actividad dos veces más.

Finalizada la actividad anterior, reunimos a los estudiantes en la mitad de la cancha e iniciamos con la explicación de la actividad número dos. Juego el Gavilán, el juego consiste en pasar una barrera de gavilanes sin ser atrapado. Del grupo se eligen 3 gavilanes. Ubicados en la cancha de microfútbol, los gavilanes se sitúan de tal forma que los pájaros (el resto de los jugadores) no puedan pasar de lado a lado sin salirse de las medidas de la cancha. Los pájaros capturados se irán colocando en cadenas estáticas para que el resto no pueda pasar al otro lado; las cadenas no pueden capturar a nadie, solo impedir el paso, el tiempo para que los pájaros pasen de un lado a otro es de 10 segundos. Los estudiantes escogidos como gavilanes se escogieron al azar de la lista. Se inicia la actividad y los estudiantes la ejecutan bajo los parámetros establecidos, después de realizar 4 rondas de pasar de un lado al otro ya se encontraban en el muro aproximadamente la mitad de todos los estudiantes, en este punto tuvimos que dar la indicación de que los muros tendrían que estar completamente pegados el uno al otro con las piernas y los brazos pegados al cuerpo, esta indicación con el fin de que el juego siguiera siendo competitivo para los gavilanes y los pájaros. Para este punto nosotros, los docentes reunimos a los gavilanes y a los pájaros con el fin de incentivar en ellos una estrategia que los llevará a los mejores resultados. Sin embargo, muchos de ellos siguieron actuando solos en el caso de los pájaros y fueron atrapados por los gavilanes. Para

las siguientes 3 rondas finales, los estudiantes planearon estrategias por cuenta propia y lograron obtener mejores resultados (menos pájaros fueron detenidos por los gavilanes y los gavilanes se centraron en detener pájaros individualmente y no grupalmente. Finalizada la actividad, en la cual 5 estudiantes no lograron ser detenidos por los gavilanes se les hace un reconocimiento ante el grupo brindándoles un aplauso por su buen trabajo.

Luego de realizar la actividad anterior reunimos al grupo en círculo y explicamos la actividad final “Vendados” que consistía en formar parejas, uno de los dos debía tener sus ojos vendados para ser guiado por su compañero solo con el sonido de su voz, el objetivo era lograr desplazar a su compañero a un punto determinado evitando los obstáculos impuestos; luego de llegar al punto predeterminado los estudiantes cambiarían de papel. Conformadas las parejas procedemos a dar la indicación de vender al compañero, luego reunimos a las personas que no estaban vendadas y les dimos la orden de sólo guiar a sus compañeros con la voz y de no tocarlos para guiarlos bajo ninguna circunstancia. Por falta de tiempo y de materiales tuvimos que hacer que se desplazaran aproximadamente 30 metros y luego cambiarán de papel con su pareja para que este los guiará hacia el punto de partida que en este caso fue la mitad de la cancha de microfútbol. En esta actividad muchos de los estudiantes les costaba confiar en su compañero, sin embargo fueron conscientes de que luego cambiarían de papel y esto les ayudó a confiar en su pareja.

Finalmente reunimos a todos los estudiantes en la cancha, hicimos que se sentaran, que estiraran las piernas, que se acostaran, intentamos realizar la vuelta a la calma, realizando un ejercicio corto de respiración, el cual no funcionó muy bien ya que algunos de los estudiantes seguían hablando con sus compañeros cuando nosotros dábamos la indicación de inhalar y exhalar, luego dimos la orden de que se pusieran de pie e hicimos la retroalimentación de las actividades realizadas en la cual los estudiantes manifestaron gusto por las actividades e interés por realizar más actividades innovadoras para ellos ya que estaban acostumbrados a la realización de actividades deportivas comunes en esa clase.

Diario de campo #2

Al iniciar la sesión de clase fuimos hasta el salón a verificar que todos los estudiantes salieran hacia el patio para iniciar la práctica. Luego nos desplazamos hacia la cancha de fútbol y allí nos encontramos con los estudiantes, formamos un círculo y explicamos lo que se realizaría en la sesión de clase del día de hoy. En esta parte 4 estudiantes nos mostraron sus incapacidades médicas, por lo cual nos vimos en la obligación de repartir guías que deberían resolver y entregar al final de la clase. Dada la explicación de la clase procedimos a iniciar con la movilidad articular de lo céfalo a lo caudal. Finalizada la movilidad articular iniciamos la actividad de trotar repartidos por la mitad de la cancha de fútbol, al sonido del silbato los estudiantes debían cambiar de dirección sin estrellarse con sus compañeros, con el paso de los minutos hicimos sonar el silbato cada vez más seguido, en esta actividad de calentamiento todos los estudiantes participaron activamente y duró aproximadamente 7 minutos.

Luego procedimos a explicar la actividad del Juego “Carrera de tres patas”, este consiste en dividir el grupo realizando parejas hombre-mujer preferiblemente, conformadas las parejas se ubican uno al lado del otro. Luego se ató una pierna de cada miembro de la pareja con un pañuelo o con cinta adhesiva. Para jugar, las parejas de tres pies tienen que correr hasta la línea de meta, (Que estará marcada a unos 60 metros de la línea de inicio) coordinándose lo mejor posible para no perder el equilibrio. Realizada esta acción se irán uniendo parejas para conformar grupos más numerosos hasta juntar a todo el grupo y que se sigan desplazando de un punto a otro. Explicada la actividad dimos la indicación de conformar parejas con la condición de que estas debían estar conformadas por un hombre y una mujer. De esta forma fueron ubicadas todas las mujeres con los hombres del grupo y los hombres restantes formaron parejas con otros hombres para que todo el grupo pudiera realizar la actividad; conformadas las parejas (16 parejas) hicimos que se ubicaran uno a lado del otro en la línea final de la cancha de futbol para proceder a juntarlos con la cinta adhesiva.

Tan pronto como juntábamos las parejas con la cinta estas salían por todo el espacio para practicar la estrategia adecuada para avanzar más eficazmente; cuando finalizamos de juntar las parejas, las reunimos en la mitad de la cancha para iniciar con la primera prueba en la cual tendrían que avanzar como les fuera posible hasta la línea final de la cancha de futbol. En esta parte todos los alumnos lograron avanzar muy rápido y sin caerse. Al finalizar el primer parte, procedimos a juntar parejas para conformar grupos de 4 personas para un total de 4 grupos.

En esta parte les dimos a los grupos 2 minutos para que se desplazaran hacia la mitad de la cancha dándoles tiempo para que identificaran una buena estrategia para avanzar rápidamente y sin caerse, en estos dos minutos todos los grupos se caían al dar los primeros pasos, pero luego lograban avanzar lentamente, pero sin caerse. Al reunir al grupo en la mitad de la cancha hacemos sonar el silbato e inicia la competencia; en esta segunda parte 2 grupos cayeron al piso casi al inicio de la competencia en un afán por avanzar rápido y no tener una estrategia clara para llegar al final de la cancha, sin embargo, luego de caer se pusieron en pie y de ahí en adelante lograron finalizar la prueba sin más caídas.

En la tercera etapa unimos de a dos grupos para conformar dos grandes equipos de 8 personas. En esta parte dimos 4 minutos para la experimentación y la planeación de la estrategia para avanzar, todos los grupos se caían varias veces (4 o 5 aproximadamente) entre lo que experimentaron los grupos notamos estrategias como avanzar saltando todos al tiempo, caminar guiados por la voz de 1 o 2 líderes, desplazarse de lado, avanzar guiando todas las voces de “izquierdo-derecho”. Pasado el tiempo de espera y ubicados en la mitad de la cancha dimos inicio a la competencia, en la cual 1 grupo cayó 1 vez al piso, pero logró levantarse y finalizar la prueba; finalmente la estrategia que usó el grupo que no cayó al piso fue avanzar guiados por la voz de un líder, mientras que el otro grupo avanzó guiado por la voz de todos sus integrantes al mismo tiempo.

En esta actividad a pesar de que varios grupos cayeron al piso los estudiantes se veían muy contentos participando y buscando la forma más eficaz de realizar el trabajo.

Finalizada la actividad procedemos a retirar la cinta de todos los estudiantes y a dividir todo el grupo en 3 subgrupos conformados aleatoriamente en forma similar a los grupos que finalizaron la prueba anterior para iniciar con la actividad del *Juego “Carrera sentados”, el cual consiste en conformar de 2 a 4 grupos de igual número de personas. Conformados los grupos estos se ubican en filas separados a 2 metros de los otros grupos. Luego deberán sentarse muy cerca uno detrás de otro y abrir sus piernas ubicando sus pies a los lados del compañero de al frente, que a su vez deberá sujetar los tobillos del estudiante que ubicó sus pies al lado de él. Después de estar todos ubicados según las instrucciones dadas, por equipos deberán desplazarse hacia un punto de aproximadamente 15 metros de distancia sin soltar en ningún momento los pies de sus compañeros. En caso de que se suelten el equipo deberá volver a iniciar la actividad.

Conformados los grupos damos la indicación de ubicarse cada grupo en fila uno detrás de otro, luego de esto pedimos a los grupos que sentarse y adoptar la posición explicada anteriormente y luego de esto le mostramos al grupo el punto límite que debían pasar para finalizar la prueba. Dimos la orden de iniciar la prueba y todos lograron finalizar la prueba satisfactoriamente sin soltar a sus compañeros de los tobillos en ningún momento. Por motivos de tiempo no aplicamos variantes a la actividad que hubiera podido ser avanzar de lado o poner pequeños obstáculos para que no avancen en línea recta.

Finalmente reunimos a todos los estudiantes y realizamos un círculo en el cual procedimos a realizar el estiramiento general y a realizar la retroalimentación en la cual los estudiantes manifestaron haberse sentido bien con las actividades propuestas. En este momento final también procedimos a llamar lista y los estudiantes nos confirman que 3 alumnas que no atienden al llamado a lista si asistieron al colegio el día de hoy; quisimos reportar esta situación con el docente titular, pero este no estuvo presente durante la clase realizada. Recogimos las guías de las 3 estudiantes que mostraron su incapacidad médica y acompañamos a los estudiantes hasta la entrada de la sede de bachillerato.

Diario de campo #3

En esta clase nos encontramos con los estudiantes en la cancha de microfútbol, luego de esto nos reunimos con los alumnos formando un círculo para aclararles que los estudiantes que no pudieran realizar la clase por alguna incapacidad deberían de realizar una guía propuesta por nosotros que sería entregada al final de la clase (Dos estudiantes realizaron las guías). Dada la aclaración explicamos cómo se iba a desarrollar la clase: 1. Realizar el calentamiento. 2. Realizar actividad del tren viajero que luego iba a ser explicada. 3. Actividad con globos. Finalmente les dijimos que de sobrar algo de tiempo y de tener una buena disposición en la clase les daríamos unos minutos de juego libre en el cual todos los alumnos deberían de realizar algún tipo de actividad (Ningún estudiante podría estar sin hacer nada) .

Dadas las aclaraciones iniciales procedimos a iniciar el calentamiento el cual consistía en realizar el juego de Cadenita en el cual se inicia la actividad con dos compañeros que deben tocar a sus compañeros dentro de un espacio delimitado, una vez logren tocar a sus compañeros en cualquier parte del cuerpo estos deberán tomar su mano para intentar coger a los demás compañeros, formando así una especie de cadena humana. En la ejecución de la actividad se postularon dos estudiantes para iniciar con el juego, a medida que iba pasando el tiempo se iban juntando más alumnos a la cadena, por lo cual los alumnos se veían en la obligación de buscar estrategias y de dialogar más entre ellos con el fin de atrapar a los estudiantes que estaban fuera de la cadena. Esta actividad duró aproximadamente de 10 a 15 minutos.

Finalizada la actividad anterior iniciamos a explicar la actividad del Tren Repleto la cual consistía en formar grupos de a 5 personas aproximadamente. Cuatro estudiantes se ubican de pie, en fila y sujetándose de los hombros como si fueran un tren.

El otro estudiante simula ser el viajero que intenta subirse al tren en marcha sujetando con las dos manos a la última persona del tren. En ese momento el tren se detiene y el estudiante que estaba en primer lugar “manejando el tren” sale fuera del tren y tendrá que hacer el papel de viajero.

Dada la explicación algunos estudiantes nos manifestaron tener dudas de la actividad, estas dudas nosotros las resolvimos en ese instante mediante la explicación y mediante ejemplos de sus mismos compañeros que ya habían entendido la actividad. Para realizar la actividad conformamos 6 grupos de igual número de personas (6 personas) en los cuales todos los participantes debían realizar el papel del “viajero”. En el momento que todos los grupos realizaron el trabajo nosotros procedimos a unir de a dos grupos para que se conformarán un total de 3 grupos de 12 personas, en este caso los estudiantes pasarían a ser los viajeros voluntariamente, pasados aproximadamente 10 minutos decidimos unir los 3 grupos para conformar un solo tren, pero esta vez no habría sólo un viajero, habrían 2. Conformado el tren y seleccionados los viajeros dimos inicio a la actividad y en esta ocasión los viajeros lograron subirse fácilmente al tren, por lo cual dimos 2 minutos de espera a quienes conformaban el tren para planear una estrategia que no dejará que los viajeros se subieran tan fácilmente al tren. Dada la espera se inicia la actividad nuevamente con los mismos estudiantes como viajeros, pero en esta ocasión el tren ideó una estrategia mejor en la cual los viajeros no pudieron subirse al tren. Tanto como los viajeros como los participantes del tren se les vio una

buena actitud en la realización de la actividad ya que todo el tiempo estuvieron concentrados completamente en la actividad.

Luego de realizar la actividad anterior iniciamos a explicar la actividad de los Globos que consistía en transportar globos de aire de un lugar a otro en equipo con determinado número de compañeros y con diferentes superficies del cuerpo sin permitir que este llegara a tocar el piso; se conformaron 5 grupos de aproximadamente 8 estudiantes, se repartieron los globos y en primer lugar se dio la indicación de transportar el globo en el estómago de todos los integrantes sin que el globo cayera al piso, tenían que desplazarse hacia la línea final de la cancha de microfútbol. Al finalizar el recorrido a dos de los grupos se le rompieron los globos, por lo cual tuvimos que utilizar balones para esos dos grupos, pero la diferencia era que esos grupos tendrían una forma diferente de llevar la pelota a cómo llevarían los otros grupos los globos. Conformados los grupos nuevamente y con los balones y los globos respectivamente dimos la indicación de llevar el globo con la cabeza y el balón con 1 pie (este debería de estar en contacto con todos los pies de los integrantes del grupo, por lo tanto, no podría ser golpeado). Todos los grupos lograron llevar los globos y las pelotas hasta el otro extremo de la cancha de microfútbol sin que los elementos cayeran al piso. Finalmente dimos la indicación de conformar un solo grupo con todos los estudiantes con el fin que transportaran dos globos en las espaldas de todos los compañeros del grupo. Para cumplir este objetivo los estudiantes realizaron una especie de ocho en el cual casi todos tocaban el globo con su espalda y los que no alcanzaban a hacerlo eran los encargados de aferrarse bien a sus compañeros y de dar instrucciones para caminar al mismo tiempo y que de esta forma el globo no cayera al piso.

Diario de campo #4

En esta sesión nos reunimos con los estudiantes directamente en la cancha de microfútbol del colegio luego de realizar el recorrido hasta el salón de ellos y verificar que ninguno se quedara en el mismo. Reunidos con ellos iniciamos la movilidad articular y luego iniciamos con el calentamiento para el cual realizamos una actividad de cambios de dirección dentro de una zona delimitada, los estudiantes debían trotar por el espacio y luego cambiar de dirección (sin estrellarse con sus compañeros) al sonido del pito; para finalizar el calentamiento realizamos estiramiento de tren inferior (principalmente) y tren superior.

Reunimos nuevamente a los estudiantes en un círculo para explicarles la actividad de “Carrera de tres patas”, la cual consistía en dividir el grupo realizando parejas hombre-mujer preferiblemente, conformadas las parejas se ubican uno al lado del otro. Luego se les ataban una pierna de cada miembro de la pareja con un pañuelo o con cinta adhesiva. Para jugar, las parejas de tres pies tenían que correr hasta la línea de meta, (Que estaba marcada a unos 60 metros de la línea de inicio) coordinándose lo mejor posible para no perder el equilibrio. Una vez realizada esa acción se irían uniendo parejas para conformar grupos más numerosos hasta juntar a todo el grupo y que se siguieran desplazando de un punto a otro. Cuando se inició la actividad en parejas varios tuvieron problemas para desplazarse ya que no había ninguna comunicación para coordinar el movimiento y poder desplazarse de una manera más eficaz, por tal motivo repetimos ese primer desplazamiento y notamos que todos los estudiantes logran crear una estrategia a su gusto para desplazarse más rápidamente, uno de ellos contaba, otros nombraban el pie a utilizar, otros se desplazaron saltando y otros de forma lateral. Finalizada esa primera parte reunimos parejas para conformar grupos de 4 o en algunos casos de 5 personas; en esta parte dimos 4 minutos de exploración que nos pidieron los estudiantes para crear su propia estrategia para avanzar eficazmente, vimos a todos los estudiantes hablando y dando sus opiniones en pro de construir un estilo efectivo para avanzar. Pasados los 4 minutos iniciamos la competencia, aproximadamente la mitad del grupo realizó el trabajo comunicándose entre ellos para realizar saltos coordinados, la otra mitad hubo varios grupos que, aunque intentan comunicarse tenían problemas de equilibrio y caían al piso en un efecto de dominó, aun así esperamos a que todos los grupos cruzaran la línea de meta. Luego unimos 2 grupos grandes de aproximadamente 13 personas unidas. Para esta parte fue necesario un tiempo de adaptación y prueba de 10 minutos ya que era más complicado coordinar entre más personas el movimiento a realizar; en este tiempo vimos los grupos reunidos dialogando y buscando la mejor solución para la realización de la tarea, finalizado el tiempo e iniciado la última tarea un grupo de estudiantes optó por hacer el recorrido saltando y el otro por realizar sincronizando paso a paso, en la ejecución ambos equipos cayeron al piso en varias ocasiones, sin embargo lograron ponerse de pie y finalizar la actividad.

Finalizada la actividad anterior realizamos el juego Carrera sentados, este juego consiste en conformar de 2 a 4 grupos de igual número de personas. Conformados los grupos estos se ubican en filas separados a 2 metros de los otros grupos. Luego deberán sentarse muy cerca uno detrás de otro y abrir sus piernas ubicando sus pies a los lados del compañero de al frente, que a su vez debe sujetar los tobillos del estudiante que ubicó sus pies al lado de él. Después de estar todos ubicados según las instrucciones dadas, por equipos deberán desplazarse hacia un punto de

aproximadamente 15 metros de distancia sin soltar en ningún momento los pies de sus compañeros. En caso de que se suelten el equipo deberá volver a iniciar la actividad. Dadas las pautas para la realización de la misma procedimos a ejecutar la actividad, en el primer intento fue complicado realizar la actividad ya que las filas se desintegran fácilmente y debían volver a empezar, por tal motivo decidimos mezclar los grupos y realizar nuevamente la actividad, pero esta vez, dimos un tiempo para que ellos planearan la ejecución de la misma, terminado el tiempo empezamos la actividad y esta vez la competencia fue ejecutada de tal forma que ningún equipo tuvo que devolverse al inicio ni una sola vez, lo que demostró gran sincronización por parte de los grupos.

Finalmente reunimos todo el grupo e iniciamos con el estiramiento final de todo el cuerpo, mientras realizamos el estiramiento dialogamos con los estudiantes y ellos manifestaron gusto por la actividad ya que para ellos fueron actividades diferentes y un reto que lograron superar en equipo.

Diario de campo #5

En esta sesión nos reunimos nuevamente con los estudiantes en la cancha de fútbol del colegio, una vez reunimos a todos los estudiantes procedimos a explicar los objetivos de la sesión del día en la cual dos estudiantes se encargaban de los ejercicios de calentamiento como lo es movilidad articular, partiendo de que estas dos estudiantes fueron los últimos en llegar al punto de encuentro. Esto con el fin de generar en ellos el hábito de llegar temprano a la clase y no quedarse dando vueltas por el colegio en el cambio de clase.

Para la parte realizamos el juego “triki humano”, este juego consiste en ubicar unos aros a un extremo de la cancha el grupo será dividido en dos grupos, cada grupo cuenta con unos trapos de un color específico, el objetivo es que completen tres trapos en una línea seguida ya sea diagonal, horizontal o vertical, solo podrá salir un estudiante a dejar uno de los trapos en alguno de los aros y volver y tocar al siguiente compañero para salir, como variante se cambiarán los desplazamientos con los cuales los estudiantes tendrán que ir a colocar los trapos; explicada la actividad realizamos los grupos y los ubicamos respectivamente en el espacio, en las primeras oportunidades los estudiantes se preocupaban más por correr rápido y dejar el trapeo en cualquier lugar que por mirar realmente donde podían ubicarlo mejor para ganar el juego más fácilmente y evitar un mayor número de desplazamientos, por tal motivo detuvimos 5 minutos la actividad para que algunos de ellos hidrataron y a su vez idearon estrategias para ganar el juego. Realizamos una segunda ronda de la misma actividad y esta se tornó más dinámica ya que todos los estudiantes del grupo intentaban guiar al compañero que debía mover el trapeo.

Todos los estudiantes participaron activamente integrándose y guiándose entre ellos para ganar el juego, sin embargo, algunos estudiantes tienen problemas al comunicarse con sus compañeros ya que no acostumbran a hacerlo de forma respetuosa, por lo cual se vio afectado el comportamiento de otros compañeros que se sienten agredidos y cambian su actitud frente a la actividad.

Luego de esta actividad central iniciamos a realizar la práctica de fútbol correspondiente al plan de estudios que el curso llevaba en el momento.

Para las actividades de fútbol nos centramos en trabajos netamente técnicos en parejas, con el fin de generar un aprendizaje mucho más significativo ya que no todos los estudiantes tienen el mismo nivel futbolístico.

Al finalizar la parte técnica procedimos a realizar fútbol entre todos los compañeros, formando así un pequeño torneo ya que logramos conformar 4 equipos de igual número de estudiantes y de género mixto, jugando así todos contra todos y luego jugando una final entre los mejores y un 3 y 4 puesto entre los perdedores. En esta práctica futbolística notamos que las mujeres tienen dificultades para integrarse y comunicarse con los hombres, en muchos casos por pena (como ellas lo manifestaron) o por la falta de conocimiento del deporte, en este aspecto notamos que también la falta de integración entre géneros en esta práctica deportiva se debía a la falta de respeto y educación entre compañeros ya que el juego por momentos se notaba un poco brusco.

Para el final de la sesión realizamos la retroalimentación del trabajo realizado mientras realizábamos la fase de estiramiento final, los estudiantes manifestaron gusto por la actividad del

triki, ya que cambiaron la perspectiva de jugarlo y lo complicado que era en ocasiones lograr comprender lo que sus compañeros intentaban decirle desde el otro extremo de la fila; por otra parte los estudiantes (en su mayoría hombres) dijeron tener mucho gusto por el fútbol y pidieron seguir continuando con este tipo de prácticas en las cuales realizábamos primero una actividad “recreativa” y luego el deporte central planteado.

Diario de campo #6

Esta sesión fue realizada al grado 902. Lo primero que se realizó fue una presentación al grupo ya que esta era mi primera sesión con el mismo. Ese día la docente titular se encontraba en la labor de finalizar y socializar las notas de la clase de educación física con los estudiantes, por lo cual dio un espacio libre a quienes lo quisieran y dejó que tomaran la clase los que estuvieran interesados. Al principio en el momento de la presentación se encontraban un promedio solo de 10 estudiantes.

Iniciamos a realizar el calentamiento con el juego de formar grupos de acuerdo a las indicaciones específicas dadas por nosotros (grupos de 2-3-4-5 personas). En este primer momento se notaba que el grupo no tenía problema de integrarse con cualquier compañero participante, por lo cual realizaban los grupos de manera rápida y aleatoria ejecutando el trabajo de acuerdo con las normas dadas.

Finalizada la actividad anterior y procediendo a explicar la siguiente actividad se unieron a la práctica aproximadamente 6 estudiantes más; la actividad se denomina juego en parejas, la cual consiste en:

Por parejas, los estudiantes deben numerarse de 1 a 2, realizada esta acción los estudiantes con el número 1 deben tomar a sus compañeros de las manos formando un círculo pequeño entre ellos. Los estudiantes con el número 2 se toman igualmente de las manos formando un círculo alrededor de los otros estudiantes. Los números 1 giraran hacia la derecha y los número 2 hacia la izquierda, al sonido del pito los estudiantes deberán ubicar sus parejas lo más rápido posible evitando estrellarse con sus compañeros.

Como variante se cambia la forma de desplazamiento y se agregan funciones que hacen girar los grupos en diversas direcciones. En la ejecución de esta actividad los estudiantes se divirtieron (se reían) buscando su pareja y evitando chocar con los demás compañeros teniendo en cuenta que varios de ellos quedaban mareados de dar vueltas.

En la siguiente actividad se reunió la totalidad de la clase y esto a raíz de ver una clase innovadora y divertida en la que sus compañeros se veían sonrientes. Esta actividad denominada Concentración colectiva, consistía en que todo el grupo debía tomarse de las manos formando un círculo. El profesor daba la indicación de moverse hacia los lados o hacia adelante y hacia atrás. Una vez comprendida y ejecutada esta acción los estudiantes hacían y decía en voz alta lo contrario a lo que proponía el docente. En la ejecución de esta actividad me ubique dentro del círculo para tener contacto visual pleno con todo el grupo, al principio fue fácil realizar el ejercicio ya que simplemente se desplazaban hacia el lado que yo les indicaba, luego cuando tuvieron que desplazarse hacia el lado contrario al que se les indicaba la mayoría del grupo tenía dificultades en la ejecución, sin embargo, luego de varias repeticiones el grupo logró ejecutar la actividad correctamente.

En la actividad final llamada Fuerza explosiva, los estudiantes debían organizarse en parejas de contextura similar; uno de ellos debía tomar por la espalda a su compañero abrazándolo a la altura del estómago haciendo resistencia, el otro compañero buscaba avanzar lo más rápido posible venciendo la resistencia de su compañero. Luego los estudiantes cambiaban de papel. Esta era una

actividad propia del entrenamiento del futbol americano ya que era el contenido a desarrollar en ese periodo escolar.

Diario de campo #7

Se realizó el acercamiento al aula de clase donde los estudiantes se disponían a salir del aula y a pasar al patio del colegio. Al encontrarnos en el punto de encuentro se llama a lista y 4 estudiantes nos manifiestan no poder realizar la clase debido a incapacidades físicas, por lo cual nos vimos en la obligación de entregarles guías teóricas que nos debían regresar resueltas al finalizar la clase.

Con los demás compañeros se inicia con un calentamiento específico, se pregunta qué estudiantes quieren dirigir y dos se postulan para realizar estos mismos a sus compañeros de clase, luego de que estos realizaron la movilidad articular, dos estudiantes más se postularon para realizar el respectivo estiramiento.

Durante el juego de calentamiento (Cadenita) se evidencia una participación activa de todos los estudiantes, aunque, también se puede observar que los estudiantes manejan un vocabulario no acorde para expresarse con otros compañeros.

Para la actividad inicial se realiza el juego de no dejar caer la pelota, se conformaron 4 grupos entre todos los estudiantes y a cada grupo se les asigno un balón de voleibol, el objetivo del trabajo era no dejar caer la pelota al suelo, por lo cual podían tocar la misma con cualquier parte de su cuerpo, luego de tocar el balón el estudiante debía sentarse rápidamente en el suelo y este quedaba inhabilitado para poder golpear la pelota nuevamente, la actividad finalizaba cuando todo el equipo lograba quedarse sentado en el suelo.

Los estudiantes conformaron grupos de trabajo con facilidad y sin preferencias, lo cual permitió identificar que el trabajo en equipo ha mejorado ya que al principio de las clases siempre se notaban preferencias a la hora de realizar grupos y de cierta manera y disgustos internos entre compañeros a la hora de relacionarse. Sin embargo, en esta actividad los estudiantes se expresaron y comunicaron con facilidad para llegar a un acuerdo mutuo de las decisiones a tomar con el juego planteado enfocado más en la diversión y en la manera en cómo los estudiantes por si solos solucionan tareas, entre ellos se expresan ideas, aunque se puede observar que hay estudiantes que no están de acuerdo y se alejan un poco en el momento de desarrollarlas.

Para la parte final de la sesión se realizan actividades encaminadas a la práctica del voleibol en fundamentación técnica y además un último juego de ponchados; los estudiantes aunque participan en su totalidad no saben controlar su emociones por lo cual recurren a lanzar la pelota en zonas que pueden afectar la integridad de otros compañeros, por lo cual se busca que los estudiantes que presenten este comportamiento intencionalmente, cumplan con una serie de penitencias o pruebas y al seguir recurriendo a esto con un trabajo extra para la siguiente clase.

Diario de campo #8

Previamente buscamos a la profesora titular para que nos entregara el respectivo material al decirle que necesitamos balones de voleibol ella nos informa que este periodo será enfocado hacia el deporte ultimate, ella es consiente que no ha estado en la institución por reuniones o por alguna calamidad lo cual nos permite realizar la clase planeada de voleibol, a las 11:00 de la mañana suena el timbre del fin del descanso la profesora Paola nos hace entrega de la lista de los estudiantes para hacer la respectiva asistencia de cada uno de los estudiantes y los puntos tanto positivos como negativos a la hora del desarrollo de las actividades esto influye en las notas de cada clase, la profesora Paola nos indica que vayamos organizando las actividades al lado del bloque de bachillerato mientras ella va a al salón hace un respectivo conteo de estudiantes y los hacia bajar hacia lo ubicación ya dicha.

A las 11:15 van llegando grupitos de estudiantes más que todo las niñas los niños se iban directamente hacia la cancha de futbol según ellos por q no querían hacer nada el día de hoy, la profesora realiza un llamado de atención a los mismos estudiantes problema que no quieren participar en clase y una vez más como todas las clases se van integrando poco a poco al grupo, el profesor Elkin hace el respectivo estiramiento y calentamiento iniciamos rápidamente con las actividades de pilotaje la cual consistía en que se dividía el grupo en 4 o 5 subgrupos y se les hacía entrega de un balón de espuma y debían realizar pases con la cabeza o la rodilla sin tocar el balos con las manos ni los pies esto con el fin que en el grupo interactuaran entre sus compañeros y trabajaran en grupo. El profesor Daniel pasa a una segunda parte de la actividad donde los estudiantes con sus mismos grupos debían arrodillarse y hacer pases con las rodillas sin que se saliera el balón del circulo esta actividad al inicio fue complicada ya que los estudiantes no se querían arrodillar ya que decían que se les dañaba la sudadera y poco a poco la fueron desallorando hasta que cada uno de los estudiantes logro participar en la actividad.

Decidimos a pasar a la siguiente actividad planteada con el balón de voleibol se le hacía entrega a cada grupo un balón y se empezaban a hacer pases de dedos entre ellos esto poniendo en práctica lo visto la clase pasa con una variante después de un tiempo se le agregaba el golpe de antebrazo cada uno de los estudiantes tenía un dominio sobresaliente a la hora de realizar la recepción o el pase, una estudiante a destacar un excelente remate, recepción y pase lo cual el profesor Elkin la felicita y la toma como ejemplo en cada uno de los grupos para entiendan un poco más sobre el gesto técnico a la hora de cada acción. Ya faltando 20 min para la finalización de la clase el profesor Daniel organiza los grupos para que los estudiantes realicen pequeños partidos entre ellos esto con el fin de poner en juego lo visto en clase, el dominio del balo, el trabajo en equipo y la comunicación entre los estudiantes, esta actividad los estudiantes la tomaron como relajo ya que los mismos estudiantes que generan el desorden se desplazan a la cancha de futbol y no quieren participar en la actividad esto afecto mucho ya que incitaban al resto del grupo a no participar y sentarse y no en integrarse más al grupo. En el desarrollo de esta actividad tuvimos la participación de profesor Elkin y Daniel quienes se integraron en un equipo y participaron en los últimos 5 min, después se reunió a todo el grupo y se hizo la respectiva retroalimentación y se hace énfasis sobre la participación la integración y que nos contaran que aprendieron en el transcurso de estas dos sesiones de voleibol ellos destacan que les gusta mucho este deporte ya que tienen un breve

conocimiento sobre el deporte otros resaltan que no tienen mucho conocimiento, gusto o atracción por este deporte y que les parece un poco complicado más que todo en el golpe de antebrazo.

Al finalizar la sesión de clase le pedimos una respectiva tutoría a la profesora Paola sobre el deporte de ultimate, ella nos informa que ella se encarga de explicar los gestos técnicos, el reglamento que se debe manejar en este deporte y nosotros nos enfocaríamos en las actividades que involucren el lanzamiento del frisbee, desplazamientos, trabajo en equipo y la cooperación entre ellos y a los últimos 10 o 15 minutos terminar la sesión con un partido por equipos entre ellos para que pongan en práctica todo lo visto en clase y tengan un entendimiento más claro sobre este deporte.

Diario de campo #9

Al llegar las 10:00 de la mañana nos dirigimos hacia la sala de profesores a buscar a la profesora titular pues nadie de los maestros la había visto luego nos dirigimos al aula de clase del 902 y nos informan los estudiantes que la profesora Paola no se encuentra en el colegio el profesor Elkin propone que busquemos a un profesor para que nos prestara el material, el profe Daniel les dice a los muchachos que se vayan dirigiendo hacia la cancha de baloncesto, esto nos afectó un poco a la hora de poder sacar los materiales que se requerían para la clase, fuimos en búsqueda del maestro a cargo de los grados once para que nos hiciera el favor de prestarnos el material, tuvimos que esperarlo maso menos de 10 a 15 minutos mientras el iba en búsqueda de las llaves del salón de material, al llegar al salón de materiales a buscar 35 lazos que se requerían para el desarrollo de clase no encontramos los lazos suficientes, encontramos 3 lazos maso menos cortos y tres lazos de 3 a 4 metros, esto nos afectó en el plan de clase y tuvimos que modificar y reimplantar la mayoría de las actividades que estaban planeadas para la clase nos dimos la tarea de improvisar la clase con los pocos lazos que teníamos y nos parecía llamativa las nuevas actividades propuestas.

Al llegar a las canchas de futbol todos los estudiantes estaban muy dispersos y no querían hacer la respectiva clase, poco a poco como en todas las clases iban llegando uno por uno y se iban integrando al grupo, mientras tanto el profesor Elkin iba ubicando los pocos materiales en la cancha y dialogábamos sobre que podríamos integrar o cambiar para la clase, después de un rato llegaron todos los estudiantes y pudimos iniciar de nuevo una charla sobre la participación la importancia de la actividad física mientras hacíamos un breve y rápido calentamiento pero la mayoría de los estudiantes no querían clase donde solo participaron 28 estudiantes y el resto de ellos se pusieron a jugar futbol.

Iniciamos con un breve calentamiento movilidad articular quien la lidero el profesor Elkin, reunimos a los estudiantes de grupos de 6 a 7 personas y cada uno de los grupos con un lazo largo y uno de los corticos, iniciamos con un desplazamiento por la cancha sin el lazo saltando en dos pies, en un pie, agachados después se implementó la apropiación del objeto y cada uno de los estudiantes debía hacer un recorrido hasta la línea final de la cancha saltando y se iban rotando el lazo hasta que todos los integrantes del grupo pasaran, hubieron varias dificultades en algunos estudiantes a la hora del desplazamiento ya que no podían saltar y hacer el debido desplazamiento lo cual el profesor Daniel se acerca a cada uno de ellos y les explica y les muestra la dinámica de la actividad, los estudiantes pusieron la debida atención y a su ritmo pudieron lograr dicho desplazamientos.

Pasamos a una segunda actividad donde se les asigno un grado más de dificultad esta vez tenían que hacer saltos haciendo ochos, saltaban hacia atrás y saltaban hacia los lados acá cada grupo formaba un círculo y los nombramos como grupo 1, grupo 2 y grupo 3, cada uno de los profes se encargaba de acompañar y brindar la ayuda a los estudiantes que tenían dificultades a la hora de hacer los ejercicios, los estudiantes que no estaban en clase se empezaron a integrar en el grupo ya que vieron muy llamativa la actividad y se integraron y realizando de una forma muy adecuada las actividades después de cierto tiempo quisimos cada estudiante hiciera 5 saltos de los diferentes vistos en clase que más le hubiera llamado la atención se vio que los estudiantes practicaron que

hubo una respectiva comunicación entre ellos y trabajo en equipo más que todo para los estudiantes que no dominan el salto con lazo.

Como última actividad cada grupo tenía que hacer como un tipo de coreografía con el lazo largo donde todo el grupo ponía en juego lo aprendido en clase, esto llamo mucho la atención a todo el grupo ya que querían participar dimos 10 min y cada grupo proponía una coreografía de 2 min, al iniciar el grupo 1 se vio mucho la comunicación el trabajo en grupo y variaciones en los saltos entre ellos saltos agachados de espalda de a parejas y girando, paso el grupo 2 donde l mayoría de los estudiantes no quisieron participar no se sabe aún por que fue ese cambio de ánimo de los estudiantes no hubo dialogo solo querían que se acaba la clase, en este grupo solo participaron 4 o 5 estudiantes pero no se vio el trabajo ni nada por el estilo fue muy regular, paso el grupo 3 donde participaron todos los integrantes tuvieron uno que otro tropezón y dificultad a la hora de los saltos pero la idea que proponían era creativa y divertida, aca los estudiantes estuvieron muy organizados no hubo la comunicación suficiente pero supieron llevar e arreglar los fallos por los demás compañeros.

Faltando 10 para el final de la clase hicimos una pequeña retroalimentación sobre la clase, acá los estudiantes nos expresan q les gusto la clase que fue diferente a pesar del sol y calor q hacia durante la hora, les dimos 5 minutos para que hidrataran y charlaran o siguieran en la práctica del lazo mientras en ese momento los profes Daniel Y Elkin hacen un llamado de atención de nuevo a los estudiantes que no quieren participar en las actividades ellos expresan que no les gusta esas actividades que solo quieren jugar futbol y voleibol lo cual el profe Daniel le hace una pequeña reflexión de que la Ed física no es solo futbol y que primero hay que acondicionar el cuerpo para poder dar inicio a cualquier deporte esto para evitar que tengan una lesión o algo más delicado, Elkin también intervino y habla con ellos para que sean más participativos y que vengan con una mejor disposición después de la semana santa y los estudiantes se comprometen a que va a ver una mejor disposición en la clase

Diario de campo #10

Para el día de hoy, realizaremos una clase basada en lo que los estudiantes están trabajando con la profe Paola, el rugby, para empezar el profesor Elkin se dirigió hacia el salón de clase para la toma e asistencia del curso y explicar la metodología de clase y como vamos a trabajar el día de hoy, que vamos a realizar, mientras tanto el profe Daniel se dirige con la profe Paola en busca de los implementos deportivos que utilizaremos, en este caso necesitaremos petos, estacas para dividir el campo de juego y los más importante los balones de rugby, realizaremos la clase en la zona verde donde está ubicada la cancha de futbol, hay nos dispondremos a realizar nuestras actividades, aunque se presenta el mismo problema que se ve en todas las clases, la puntualidad en ellos es tenas y el compromiso hacia la clase es uno de los factores que hacen que este grupo tenga muchas fallas, entonces decidimos empezar la clase con los que están.

Para la fase inicial les pedimos a los muchachos que realicen dos círculos, realizamos movilidad articular y empezamos la entrada en calor con la inclusión de balones de rugby y jugamos un juego parecido al que la toque dos veces pero el que la deja caer entraría al centro del círculo, así hasta que queden dos no más, después usamos los dos círculos que los estudiantes habían formado y los dividimos en dos cada uno, para que quedaran cuatro círculos, cada circulo tendría un balón de rugby, practicaríamos el pase con el compañero pero esta vez con obstáculo, un estudiante de cada grupo pasara hacer ese obstáculo, él se encargara de impedir que el balón llegue a su destino, si un estudiante pierde el balón tendría que cambiar de posición con el del centro y pasar a ser el obstáculo e impedir que hagan pases. Pudimos notar la falta de interés por parte de algunos estudiantes para empezar la actividad, pero en el momento de empezar los juegos como tal, se fueron integrando a los grupos, al final de la fase uno, todos ya estaban trabajando con nosotros.

Para la fase central practicamos el pase con el balón de rugby, entonces pedimos que desarmaran los grupos e hicieran grupos de tres, cada grupo tendría un balón, la actividad consiste en hacer el pase con las dos manos, ubicándolos a la altura del abdomen y lanzamos, la idea es que el balón de un giro en el aire antes de llegar al compañero, así hasta que el movimiento sea perfecto, si no hacemos que el balón gire, la técnica esta mala y debemos profundizar en ese movimiento, se vio más compromiso en los muchachos a la hora de empezar con las actividades, ya no habían muchachos afuera de los grupos.

La siguiente actividad es pasar el balón a más distancia, el compañero deberá ubicarse mas lejos de lo que estaba en la actividad pasada, y el que tiene el balón deberá arrojarlo con más fuerza, logrando que el balón de su giro y llegar a las manos del compañero, el balón se ubica a la altura del abdomen y es lanzado, después se utilizara la misma actividad pero se busca que el balón se eleve y llegue a los brazos del compañero a la altura de la cabeza, el balón se lanzara de igual forma, a la altura del abdomen, se generara más fuerza de lanzamiento.

Realizaremos cuatro grupos, dos grupos usaran los petos y los otros dos grupo no lo tendrán, así para diferencial los equipos, realizamos dos canchas con las estacas divisorias y empezaremos la actividad jugando rugby, las condiciones son el pase y recepción del balón pero con las dos manos como se practicó durante la clase, en esta actividad pudimos notar que en el momento de que los muchachos sepan que vamos a realizar partidos, más de uno se salió de la actividad y no quiso

participar, mientras que el resto si lo hizo, colaboro y participo en los partidos, jugaron y trabajaron en grupo en busca de la anotación.

Para finalizar realizamos un trabajo de retroalimentación, pero más de uno de los estudiantes ya se dirigían hacia los salones y realizamos la actividad con los que estaban, la falta de interés por parte de algunos de los estudiantes no dejó que nuestras actividades sean afectadas, ya que un buen número de muchachos y participaron activamente en ellas.

Diario de campo #11

Al llegar al salón de clases para hablar con la profesora titular para adquirir el debido materia que se requería para el desarrollo de las actividades nos dicen que se encuentra en una reunión de maestros esto nos afectó un poco en el tiempo de la clase ya que no contábamos con el materia necesario, fuimos a hablar con una profesora de primaria la cual nos prestó 5 conos 5 balones y 5 platillos. Nos dirigimos hacia la cancha de microfútbol donde todos los estudiantes del curso 902 estaban con una profesora acompañante un poco dispersos dispersos unos jugando futbol otros hablando por celular y no querían hacer clase, nos enfocamos en llamar a todo el grupo e ir organizando los materiales para la actividad y poco a poco se iban desplazando a la cancha donde los reunimos y formamos un círculo nos disculpamos por la demora y empezamos con un calentamiento rápido y movilidad articular.

Iniciamos con la segunda parte del calentamiento la cual consistía en que todos los estudiantes se ubicaban en la línea final de la cancha al momento del que el profe pitara ellos se iban desplazando a la siguiente línea y así hasta llegar al otro lado de la cancha se les variaba el desplazamiento, la velocidad en que se debían desplazar algunos no tenían la disposición y se sentaron, al explicar la actividad central les llamo la atención a los estudiantes y tomaron una actitud de escucha y de seguir las debidas instrucciones. Iniciamos la actividad central empezamos dividiendo el grupo en 6 pequeños grupos y se organizaban en fila uno detrás del otro en la línea final de la cancha, y se ubicaban los 5 conos en la mitad de la cancha y al frente de cada una de las filas, los estudiantes se organizaron rápidamente al momento de escuchar el pito los primeros de cada fila iban le daban la vuelta al cono al momento de regresar tenían que tocar la mano de su compañero y salía el segundo y así sucesivamente hasta que pasara el ultimo, usamos 3 tipos de variaciones la primera fue la cadenita donde al momento de desplazarse el primero y darle la vuelta al cono y regresar tomaba de la mano al segundo iban daban la vuelta al cono y al regresar tomaban de la mano al tercero y así hasta que todos los integrantes fueran tomados de la mano a dar la vuelta al cómo y regresar.

La siente variación que utilizamos fue el desplazamiento con balón en este caso con el pie y ellos debían salir corriendo al otro extremo de la cancha y al momento de regresar en la línea de la mitad de cancha daban un pase con el pie que menos dominan al llegar el balón al grupo salía el segundo estudiante y asicada uno debía hacer el mismo desplazamiento hasta que acabaron y como tercera y última variación las filas de los estudiantes se sentaban y al momento del pito el primero pasaba por encima de los estudiantes y después los que estaban sentados se paraba y el estudiante pasaba por debajo de las piernas corría hasta el otro extremo de la cancha y se devolvía y así con cada uno de los integrantes del grupo. Esta actividad les llamo mucho la atención a los estudiantes estuvieron atentos y querían seguir participando se vio demasiado la competencia de quien llegaba primero por parte de los niños y las niñas si se les pedía que lo hicieran a su ritmo ya que no practican mucho la actividad física al final de cada ronda se les daba un descanso de 2 a 3 min y una debida inhalación y exhalación de aire para su recuperación para poder continuar con el desarrollo de la actividad.

En el transcurso de las actividades nos dimos cuenta de dos estudiantes que no quisieron integrarse y realizar la actividad y tuvieron una tónica inadecuada con los profes con argumentos como “esto

para que me sirva en la vida”, “se me daña la sudadera y quien me la paga”, “me duele el tobillo y no puedo participar” se entró en dialogo respetuoso con los estudiantes pero ellos no hicieron una debida reflexión, al finalizar la clase se hizo una respectiva retroalimentación con todo el grupo de que participamos en las actividades, de los beneficios de la actividad física en personas sedentarias, y pues lo que se evidencio en los desplazamientos de cada uno de los grupos. Nos dirigimos hacia la profesora acompañante para dialogar sobre los dos estudiantes y que se podía hacer para que ellos dejaran esa tónica de no participación y la profesora nos contesta que hablara con la profesora titular para lograr que se puedan integrar y participen en las actividades

Diario de campo #12

En las pasadas clases con este curso hemos tenido muchos problemas de indisciplina, problemas que tiene que ver con que el grupo pueda llegar temprano al lugar de clase. En este caso la cancha de baloncesto que se encuentra en las inmediaciones de la universidad. No es justo que cada clase que tengamos si no está la profesora titular de ellos no participan en la clase, aunque cabe mencionar que la clase pasada si participaron aunque los mismos del día de hoy fueron los mismos niños que no quisieron hacer nada. Y ya van tres clases y siguen con la misma tónica. La profe de ellos dice que es un grupo muy bueno y que les gusta trabajar y la educación física y si no hemos dado cuenta que las actividades que hemos puesto las han realizado, eso decimos que no son todos lo que no quieren participar.

El día de hoy el profesor Daniel fue por el material de trabajo, necesitamos conos, discos y pelotas para la actividad, mientras que el profesor Elkin fue por el grupo al salón de clases. El problema es que es un grupo muy complicado y fue mucho el tiempo que perdimos hasta que quisieron salir del salón de clases, entonces nos dirigimos para la cancha de baloncesto para empezar con nuestra actividad. Mientras que el profe Daniel ya estaba en el lugar con los materiales, el profe Elkin llegó al sitio pero los estudiantes llegaron de últimas. Para comenzar la clase la mitad del salón se ubicó en el círculo central de la cancha mientras que el resto estaban sentados y querían hacer nada con la excusa de que jugaron un partido y empezamos a trabajar con los que sí estaban ahí, al pasar los minutos se fueron integrando a la clase.

Empezamos la etapa inicial de la clase con una actividad de movimiento articular con ejercicios y movimientos leves en donde los niños empezaran a saltar las articulaciones, después empezamos a elevar el ritmo de trabajo con un calentamiento por toda la cancha en donde realizamos unas vueltas a la cancha con un trote leve y a la vez aceleramos el ritmo de calentamiento. Después realizamos un circuito por diferentes zonas de la cancha en donde dábamos la indicación con el silbato, La cancha la dividimos en 5 estaciones, el silbato genera el cambio de estación, para terminar realizamos un estiramiento leve para empezar la fase central de la clase, mientras que hicimos el calentamiento el profesor Daniel se encargó de repartir unas guías de trabajo para los mismos niños que durante las clases no hacen caso y se la pasan con una actitud no desobediencia y ganas de no querer participar en clase.

En la fase central realizamos unas actividades de velocidad y cambio de ritmo en donde dividimos al grupo en dos y aprovechamos que vamos a usar la línea central de la cancha para que un grupo se haga en la parte izquierda de la cancha y el otro grupo en la derecha, la idea es que los dos grupos queden a la par y mirándose frente a frente. El juego consiste en las cogidas. El grupo de la derecha es el número uno y el de la izquierda es el número dos. Cuando el profesor da la indicación con el silbato empieza la actividad. El profesor indica que el número uno coge entonces el grupo número dos sale a correr hacia su respectivo arco sin dejarse coger del uno. Después se cambian los roles, según las indicaciones del maestro. Al pasar la actividad se fueron integrando más los estudiantes. Menos los mismos muchachos de siempre.

Para la segunda actividad colocamos conos en cada esquina de la cancha para dividir al grupo en cuatro, la forma más correcta de dividirlos es formando una hilera en la línea de la mitad de la

cancha para enumerarlos en 4, los número uno en el cono número uno, el número dos en el cono número dos y así. Para evitar problemas de que los mismos de siempre en una sola fila y que los grupos queden mejor equilibrados. Colocamos un balón en el Punto central de la cancha. Por fila numero desde el primero hasta el último, el profesor da la indicación de que numero es el que va a salir por la pelota, el profesor dice sale el número cinco y los estudiantes salen cuando escuchen el silbato. Y así hasta que termine la actividad,

La segunda actividad, usamos dos variantes en el mismo juego y con un mismo fin, el primero que llegue por la pelota gana. Las variantes de juego fueron todos los niños en posición cuádruple, consiste en que, si decimos en número uno, ese sale hasta el último de la fila y pasa por encima de todos sus compañeros, décima el dos y la misma actividad. La segunda variante es todos de pie otra vez, pero cuando el profesor de la indicación tendrá que pasar por debajo de las piernas de los compañeros para ir por el balón. Los estudiantes realizaron la actividad y nos dimos cuenta de que les gusta mucho las actividades que tengan que ver con velocidad y desgaste físico y todos participaron. El problema siempre es al principio de la clase, pero al finalizar todo termina muy bien.

Para finalizar jugamos a la captura la bandera. En el bosque de la universidad. Al grupo lo dividimos en dos, escondieron las banderas y empiezo la actividad. Pero al transcurrir el juego más de la mitad de los niños se salieron de la actividad y empezaron a jugar a parte y fueron muy pocos los que hicieron el juego.

La clase estuvo llena de contratiempo pero lo más importante fue que pudimos con la actividad, a los estudiantes les gustan las actividades que tengan que ver con velocidad y desgaste físico, si salimos con juegos mal organizados como captura la bandera solo traeremos que los estudiantes se dispersen, mientras que cuando las actividades son organizadas todos los niños participan como debe ser.

Diario de campo # 13

Para empezar con la clase del día de hoy, tuvimos el mismo problema que clases anteriores en donde no encontramos a la profe Paola para que nos brinde los materiales que necesitábamos para poder desarrollar la actividad, en este caso necesitábamos balones de vóley y cuatro aros grandes, la profe no aparecía y nos tocó esperar y pedirle el favor a otro profesor que también es el encargado de del material didáctico, nos dirigimos hacia el salón de clases por los muchachos para ir a la cancha de vóley del colegio que se encuentra en la zona adoquinada del polideportivo, hay nos disponemos a empezar la clase con una actividad de calentamiento y movilidad articular.

Para empezar la actividad de hoy realizamos un juego llamado pasar por el aro, se realizan dos grupos en donde cada grupo realiza un círculo en la cancha, un grupo que está con el profe Daniel y el otro grupo va a estar con el profe Elkin, la actividad consiste en realizar un círculo en donde todos los muchachos se van a agarrar de la mano, la idea de la actividad consiste en pasar un aro más o menos grande por todos los niños del círculo sin soltarse por ninguna razón, cada niño tendrá que intentar pasar el cuerpo por el aro y así hasta que todos los muchachos del círculo logren pasar, la actividad se realizó sin ningún inconveniente aunque para ser muchachos de noveno nos pareció muy raro que no se querían coger de la mano, es algo que es muy entendible para niños más pequeños.

Realizamos una segunda actividad llama espalda con espalda, que consiste en que por parejas se deben juntar las espaldas y amarraron de las manos cosa que no pueden soltarse para nada, es la única forma para poder realizar el ejercicio que se les pedirá, en esta ocasión así cruzados sin soltarse deberán bajar y sentarse en el suelo y tratar de volver a levantarse, la idea es que no se suelten, podemos agregar variantes tales como grupos de tres, grupos de cuatro hasta de cinco, se debe realizar el ejercicio de la misma forma sin poder soltarse. La actividad se realizó sin ningún problema y ya a diferencia de la primera actividad, los muchachos ya estaban más unidos y trabajando en equipo y colaboración con los compañeros.

Para la siguiente actividad necesitamos balones de vóley, pero otro profesor se nos adelantó y los pidió, entonces usamos balones tipo más livianos pero perfectos para las actividades y ejercicios que vamos a realizar en la clase, la siguiente actividad consiste en una breve iniciación al vóleibol, en donde realizaremos ejercicios para mejorar el pase, control del balón, recepción y remate, este balón fue muy útil para realizar los ejercicios básicos del voleibol, hubo mucho desorden al iniciar pero al transcurrir la clase los muchacho se fueron acoplando a los grupos de trabajo, ya que más de uno no sabía cómo hacer un pase a tres dedos, y mucho menos recepción el balón con las muñecas,

Nos sorprende de la clase que una estudiante, la que menos quería trabajar y hacer las actividades y que nos repitió en reiteradas ocasiones que no le gusta la educación física, cogió un balón e hizo un remate excelente, se unió a las actividades y participó con los compañeros, de todos los muchachos que no estuvieron en las actividades anteriores hoy lo hicieron.

La idea para la clase siguiente es usar los balones de voleibol, realizar las mismas actividades en entrenamiento e iniciación al vóley, pero con el balón que es y empezar a realizar unos partidos donde pondremos a prueba el trabajo en equipo y las habilidades trabajadas el día de hoy.

Diario de campo #15

En esta ocasión seguiremos con la práctica del ultimate o frisbee, para empezar con la clase, nos dirigimos hacia el salón de clases y hablamos con ellos sobre el problema de la clase pasada, tocamos temas como puntualidad, responsabilidad, y compromiso pese a los problemas extras como la falta de material. Para poder realizar esta clase sin problemas, el profesor Daniel fue el encargado de ir en busca del profesor encargado del material y poder tener todo listo, mientras que el profesor Elkin se encargó de ir por el grupo al salón.

Nos dirigimos hacia la zona verde donde está ubicada la cancha de fútbol y empezamos con la parte inicial de la clase que era el calentamiento y la movilidad articular, para empezar llamamos a todo el grupo para que realizáramos un círculo en la zona enmarcada que Daniel puso con conos formando un cuadrado, los muchacho realizaron el círculo y empezamos con una movilidad articular, pudimos notar que la mayoría del grupo estaba haciendo la actividad a las malas como se dice o como si estuvieran siendo obligados a hacerlo, mientras que otros muchachos no se integraron a la actividad, nosotros decidimos trabajar con los que están, ya que de muchas maneras intentamos integrar al grupo a la actividad y no lo hicieron,

Realizamos un juego llamado espalda con espalda, pero de otra metodología, se llamará pepas y pepes, consiste en realizar dos filas, estas dos filas estarán de espalda con espalda, la actividad empieza con las dos filas sentadas, una fila será pepes y la otra pepas, cuando el profesor da la orden la fila que le corresponde saldrá hacia un cono que estará ubicado al otro extremo de la cancha, mientras que el otro grupo impedirá que lleguen atrapandolos a la carrera, lo más raro de todo es que como decidimos trabajar con los que hay, la actividad se realizó de la mejor manera, hubo competencia, los muchachos que no se querían dejar atrapar y los otros impedir que llegaran al cono, hizo que de a poco el resto de los compañeros se fueran integrando al grupo.

Realizamos otro juego llamado pelea con cuatro apoyos, con las mismas filas para el juego de pepas y pepes, se ubicará frente a frente con las palmas de las manos, van a tratar de empujar al compañero mientras que este no se dejara y hará lo mismo el compañero debe ser empujado hacia los conos que están ubicados a los extremos de la zona delimitada esta actividad sirvió para que los estudiantes se integrarán más a la clase y participaran en ella.

Después realizaremos otro juego llamado, arrastra a tu compañero, consiste en que vamos a mantener las mismas filas realizadas y los muchachos se agarran de las dos manos para así intentar arrastrar al compañero, ese otro muchacho impedirá ser arrastrado, pero hará lo mismo para arrastrarlo, la idea es arrastrar al compañero hasta el cono ubicado en el extremo de la zona delimitada

Para la fase central, realizaremos actividades para ultimate con el frisbee, realizaremos cuatro grupos, cada grupo tendrá un frisbee, realizaremos pases con los compañeros, agregaremos variantes como integrar a la actividad un disco más, o meter un mosquito o bobito, para que haya algo de dificultad en la actividad. Los estudiantes deberán aprender a realizar un buen pase hacia el compañero sin importar los obstáculos

Realizaremos dos canchas con conos y armamos dos equipos, empezaremos a jugar ultimate, las condiciones de juego serán avanzar únicamente con el pase del frisbee para el equipo contrario defensa, pero sin tocar al oponente, solo intentar que el pase no lo pueda realizar, y los puntos serán marcado cuando un jugador pueda recibir el disco en los conos ubicados como zona de anotación. En esta actividad, aunque más de un muchacho no quiso realizarla, los que sí estuvieron demostraron trabajo en equipo y participación.

Para finalizar los muchachos se dirigieron al salón de clases, queríamos realizar una actividad para retroalimentación con los estudiantes pero no prestaron atención y no pudimos finalizar la clase como se esperaba, la falta de interés al principio afectó mucho la actividad pero al transcurrir la clase se fueron integrando a ella y otros fueron obligados, pero así como se les obligó, no pusieron interés a la actividad.

Diario de campo #16

En esta ocasión esta es una de las últimas clases que realizaremos este año con este grupo de 902, para comenzar con la práctica vamos por el grupo hasta el salón de clase para explicarles sobre la temática de juego que vamos a utilizar y cómo son las últimas clases quisimos darles gusto y realizaremos una clase basada en el fútbol, control del balón y el trabajo en equipo, para eso buscamos con anterioridad a la profesora Paola para que nos pueda dar el material necesario, balones de fútbol, conos y estacas para los arcos. Nos dirigimos hacia la zona verde del polideportivo del colegio, donde está ubicada la cancha de fútbol.

Pensamos que como era fútbol, los alumnos iban a estar completos ya que es uno de los deportes que más practican en el colegio y no fue así, como se vio durante todo el semestre los problemas de no querer participar en la clase y atención fueron muy notorios, entonces empezamos a trabajar con los que sí estaban, fue una herramienta que es muy útil, ya que al transcurrir la práctica los estudiantes que no estuvieron al principio, se fueron integrando a las actividades.

Para la fase inicial empezamos realizando un círculo y empezamos con una movilidad articular, después como parte del calentamiento, dividimos ese círculo en dos círculos y empezamos a jugar al que la toque dos veces y bobito, después agregamos variantes como dos bobos y quizás tres para aumentar la dificultad en el juego,

Para la fase central, de la actividad de calentamiento habían quedado dos círculos, cada círculo lo dividimos en dos para así quedará un total de cuatro círculos, cada círculo disponía de un balón, la idea de la actividad era hacer lo mismo que en el juego, pero pases a un solo toque, usando pie derecho y después con el pie izquierdo, usamos variantes como pase con la punta del pie, borde interno y borde externo, con los dos pies para así aumentar la dificultad y que el muchacho pueda realizar un pase correcto.

Realizaremos un juego llamado el ocho, realizamos dos circuitos, cada uno con ocho conos, separados a un metro de distancia cada uno, realizaremos dos filas, una para cada fila de conos, el estudiante tendrá que coger el balón y realizar el circuito hasta el final, y deberá devolverse hasta entregarle el balón al siguiente compañero, todos deben pasar, la actividad se volvió agradable para los muchachos y se integraron más a la actividad, los estudiantes que no podían tener un buen dominio del balón, pudieron practicarlo de forma repetitiva hasta lograr el objetivo. Durante la actividad se fueron introduciendo diferente variable de juego para aumentar la dificultad. Ya sea transitar el balón a un solo pie, ya sea con la derecha o con la izquierda.

Se realiza el zigzag, los estudiantes en la fila, sale el primero con el balón y hace un zigzag cambiando de pie, llega al cono y se devuelve realizando la misma actividad y le entrega el balón al siguiente, así hasta que todos hallan pasado. Después se realiza otra actividad llamada pases rápidos, es la misma metodología de juego de la anterior actividad, pero el estudiante debe avanzar moviendo el balón de pie en pie lo más rápido posible.

Terminamos la clase con un fútbol 5, en donde realizaremos varios equipos y pondremos a prueba las habilidades de control del balón pase y conducción de este.

Diario de campo #19

Nos encontramos con el curso en el salón de clases, se les informó de lo que se iba a realizar en la clase y luego procedimos a bajar y dirigirse a la cancha de microfútbol, estando allí nos presentamos con los estudiantes, les explicamos las reglas de la clase, la metodología, continuaron con un juego de la lleva por parejas, tríos, etc. Como actividad de calentamiento, en esta actividad los estudiantes estuvieron muy activos y dispuestos durante toda la actividad, luego de haber calentado y aumentado el ritmo cardiaco procedieron a estirar antes de empezar hacer las actividades planeadas para la clase.

Se dio inicio a la primera actividad titulada tren repleto que trataba de hacer dos filas largas simulando un tren, luego do personas aparte debían de tratar de sujetarse de la última persona del tren, cuando esto sucediera el tren se detiene y la persona que encabezaba el tren pasaba a ser quien sobra y trata de subirse al tren; al principio hubo un poco de confusión con la actividad luego en el segundo intento quedaron claras las pautas de la actividad y se realizó un par de veces más ya que estaban muy largos los únicos de trenes que formamos así que debimos separarnos y formamos 3 trenes para hacer más interesante la actividad, al final los estudiantes manifestaron que querían un minuto para descansar ya que no habían realizado una pausa los profesores.

Continuo a clase con la actividad final y los estudiantes a la expectativa de realizar la actividad la cual consistía en hacer parejas y montarse a tuta o caballito popularmente llamado, lo cual quiere decir un estudiante encima de la espalda de otro mientras el de abajo lo sostiene inclinándose hacia adelante y tomándolo de los isquiotibiales sin dejarlo caer, mientras el compañero que se encuentran arriba leva sujetado a su cintura un trozo de tela o pañoleta la cual no debe dejarse robar por parte de los otros caballos y jinetes, quien obtenga más pañoletas de otros jugadores ganará; todos se mostraron muy competitivos e inteligentes, hasta amarraban la pañoleta a su pantalón para no ser robada lo cual era ilegal si de las reglas del juego hablamos.

Finalmente volvimos a la calma y luego nos reunimos para socializar la clase recién terminada y escuchar críticas de todo tipo frente a la clase, profesores y su metodología en la clase, todos muy satisfechos excepto por una anotación de hacer u breve descanso en medio de la clase y así finalizo la clase y los estudiantes quedaron en descanso.

Diario de campo #22

Nos encontramos con el curso en el salón de clases, se les informo de lo que se iba a realizar en la clase y luego procedimos a bajar y dirigirnos a la cancha de microfútbol al fondo cerca al bosque, estando allí realizamos movilidad articular e hicimos una actividad llamada cadena humana para aumentar el ritmo cardiaco y calentarnos un poco; en esta actividad evidenciamos trabajo en equipo, agilidad, rapidez y audacia, dicha actividad consistía en formar grupos de 7 estudiantes y formaremos unas filas, seguido a esto cada estudiante en orden de la fila ira corriendo hasta un lugar determinado y volverá a su fila, se tomara de la mano del segundo estudiante para ir formando una cadena y realizaran el mismo recorrido anteriormente explicado y así sucesivamente hasta que vayan y vuelvan todo los del grupo, se dio con éxito esta actividad, se mostraron todos muy competitivos, aunque estaba tan solo un 60 por ciento del grupo. Luego de haber calentado pasamos a la fase central de la clase con una actividad llamada el pañuelo por grupos donde se delimitan dos campos de juego y se forman dos equipos aleatoriamente con el mismo número de personas, cada uno en un campo diferente. Se pone una persona en la raya del centro sosteniendo un pañuelo en la mano. Las personas de cada equipo forman parejas y se enumeran. Quien sostiene el pañuelo en la mitad del campo gritará en voz alta un número. Las parejas nombradas saldrán corriendo rápidamente a coger el pañuelo. Quienes consiguen llevarse el pañuelo a su campo de juego sin ser pilladas por la otra pareja ganan punto, o bien quien atrape a quienes se han llevado el pañuelo, anotan un punto para su equipo. Quien sujeta el pañuelo no repetirá números. Cuando se han dicho todos los números repartimos los equipos en grupos de tres y hacemos de nuevo la actividad. Dicha actividad se desarrolló al principio con un poco de confusión y timidez, mientras iban tomando confianza y práctica, continuó muy bien y con alto nivel de competitividad, era evidente como lo daban todo en el campo para ganar y sumar puntos, las niñas hacían su mayor esfuerzo con la mejor actitud y el resto de los compañeros animaba mientras esperaba su turno en breve.

Por último y después de un breve descanso, finalizaron con una actividad muy simple denominada roba vagones en esta actividad debían de formar trenes con tres vagones lo cual quiere decir: tres personas en fila tomándose por la cintura. Todos los trenes corren por el campo. Cuando la locomotora toca al último vagón de otro tren, este vagón queda adherido en la cabeza del tren que le tocó convirtiéndose en locomotora. Hasta que quede un solo tren. La cual se dio muy breve y finaliza rápidamente ya que al ser tantos estudiantes era muy difícil que los trenes pudieran moverse rápido, finalizó la clase mientras estiraba y volvían a la calma comentaban todo acerca de las actividades desarrolladas a lo largo de la clase.

Diario de campo #24

Nos encontramos con el curso en el salón de clases, se les informó de lo que se iba a realizar en la clase y luego procedimos a bajar y dirigirse a la cancha de voleibol donde continuaremos con el tema del semestre en la clase de Educación Física el cual sería voleibol, en esta ocasión trabajaron en primera instancia pases de forma volea de a parejas sin que caiga el balón, por escasez de balones tuvimos que trabajar de a tríos, cuartetos y hasta quintetos lo cual fue más cómodo para realizar la actividad y así lo expresaron los estudiantes, se evidencio que algunos grupos ya manejaban mucho más fácil el pase de volea, como también otros aún lo estaban aprendiendo hasta ahora.

Continuó la clase con la siguiente actividad llamada técnicas de volea la cual consistía en formar grupos de 5 estudiantes y luego formar un círculo amplio y cada círculo tiene un balón, separado de los otros grupos o círculos, el propósito era realizar un pase con los dedos a su compañero de la derecha o izquierda y seguir el pase hacia un solo sentido hasta que pasara por todos y cada uno de los integrantes, luego varía la forma de pasarla. La actividad al parecer se tornó muy breve, corta, rápida y poco interesante aun así con las variables.

Finalmente empezamos a jugar un partido con la variable de cada 6 puntos, rotaban, salía el equipo perdedor y entraban alguno de afuera, así los docentes íbamos mirando, analizando y detectando las cualidades positivas y negativas de cada uno de los estudiantes, jugaron durante los 20 minutos restantes de la clase y luego quedaron en descanso.