

**LUDOMOTRICIDAD COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA PROMOVER
CONCIENCIA SOCIAL**

Autores:

Laura Camila Castro Tocua

Alejandro Estrada Parada

Angie Daniela Laguna Benavides

Andrés Felipe Montoya Rodríguez

Tutor:

Miguel Ángel Alomía Riascos

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA

PROYECTO CURRICULAR LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA

BOGOTÁ, 2022

Dedicatoria

Dedicamos este proyecto a nuestras familias, quién con su esfuerzo y amor por nosotros han permitido que podamos alcanzar nuestros sueños, especialmente a nuestros padres que han estado en todo momento para nosotros, por nunca dejar de creer en nosotros, por los momentos de alegría, pero también de tristeza en los que nos ha tocado compartir, por eso con todo el cariño le dedicamos la construcción del presente proyecto a nuestros familiares más cercanos a los que amamos y deseamos cumplir nuestros sueños y anhelos junto a ellos.

Agradecimientos

Queremos agradecer con la mayor gratitud principalmente a nuestras familias, quienes son nuestra mayor motivación y han estado siempre en disposición de que nunca nos falte nada para que podamos alcanzar nuestra felicidad, es momento también de reconocer y agradecer a nuestro tutor Miguel Ángel Alomía, quién tuvo un papel fundamental para que el proyecto llevara un panorama claro y brindar bases epistemológicas que permitieron concretar la presente propuesta educativa.

Por supuesto también aprovechar para agradecer a cada maestro que desde el colegio, la universidad y demás experiencias educativas lograron cautivarnos por el querer aprender y a su vez lograron que quisiéramos escoger la docencia como proyecto de vida. A nuestra querida Universidad Pedagógica Nacional, que nos abrió sus puertas para que lográramos formarnos como maestros y maestras al servicio de Colombia y poder aportarle a encaminar procesos de paz y transformación desde el importante rol que tenemos en la sociedad.

Finalmente agradecer a cada compañero en los que se pudo entretejer una amistad, por los momentos de risas, pero también de intercambio de ideas que logramos compartir en la universidad y que hicieron que esta experiencia de vida fuera agradable e importante en la que seguramente como futuros colegas tendremos la oportunidad de encontrarnos para seguir encontrando propuestas educativas en las que podamos dejar huella en los seres humanos para posibilitar una sociedad que pueda educarse para el encuentro con el otro desde el amor.

LISTA DE SIGLAS

UPN: Universidad Pedagógica Nacional

PCP: Proyecto Curricular Particular

PCLEF: Proyecto Curricular Licenciatura Educación Física

EF: Educación Física

CMH: Ciencias de la Motricidad Humana

PM: Praxiología Motriz

DH: Desarrollo Humano

ONU: Organización de las Naciones Unidas

ACNUR: Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Refugiados

SH: Ser Humano

Tabla de Contenido

1. Justificación	1
1.2 ¿Para Qué?	10
1.3 Estado del Arte	14
1.4 Marco Legal	17
1.4.1 Normativa Internacional	18
1.4.2 Normativa Nacional	19
2. Perspectiva Educativa	22
2.1 Perspectiva Humanística	23
2.1.1 Desarrollo	24
2.1.2 Desarrollo humano	26
2.1.3 Cultura	27
2.1.4 Conciencia social	28
2.2 Perspectiva Pedagógica	30
2.2.1 Educación:	31
2.2.2 Pedagogía	32
2.2.3 Currículo	32
2.2.4 Teorías Críticas	33
2.2.5 Pedagogía Dialogante	34
2.3 Perspectiva disciplinar:	35
2.3.1 Educación Física	35
2.3.2 Ciencias de la motricidad humana:	37
2.3.3 Praxiología Motriz	39
2.3.4 Ludomotricidad	39
2.3.4 Juego/Actividades ludomotrices	40
2.3.5 Prácticas Corporales	44
3. Implementación	45
3.1 Metodología	45
3.2 Competencias	45
3.3 Rol maestro/estudiante:	46
3.4 Estilo de enseñanza:	47
3.5 Evaluación	48

4.Ejecución Piloto	50
4.1 Contextualización Institución Educativa	50
4.1.1 Historia.....	51
4.2 Caracterización de la Población	52
4.3 Unidades Didácticas (Estructuras del proceso enseñanza - aprendizaje)	52
4.4 Instrumentos de recolección de información.....	57
5.Análisis de la Experiencia	100
5.1 Diseño Curricular.....	100
5.2 Ser Pedagogo (cómo transformo la experiencia)	102
5.3 Impacto a la Población (si es viable o no la propuesta y que impacto género en los estudiantes).....	103
5.4 Recomendaciones y sugerencias	114
6.Referencias.....	116
Anexos.....	119
Anexo A Actividad Diagnostica	119
Anexo B Actividad Diagnostica	120
Anexo C Evidencia Fotográfica Clase.....	121
Anexo D Autoevaluación	122
Anexo E Autoevaluación	123
Anexo F Autoevaluación.....	124

Lista de Figuras

Figura 1 Componentes de la Ludomotricidad.....	4
Figura 2 Elementos de la Praxiología Motriz	6
Figura 3 Campos del Desarrollo Humano	12
Figura 4 Normativa del Proyecto.....	21
Figura 5 Perspectiva Educativa.....	22
Figura 6 Etimología de juego-Juegos.....	41
Figura 7 Instalaciones Educativas.....	50
Figura 8 Escudo Institución Educativa	51

1. Justificación

Este proyecto curricular particular se plantea desde la Ludomotricidad como estrategia pedagógica atribuyendo la posibilidad de fortalecer los procesos de aprendizaje a través de los vínculos comunitarios, relaciones sociales e interacciones culturales dando paso al diálogo, colaboración, comunicación, empatía y comprensión del otro promoviendo así la conciencia social, entendiendo esta como un factor importante para la construcción de un tejido colectivo que permita reconocer que cualquier decisión individual va a generar un impacto sobre los demás ya sea positivo o negativo y más cuando atravesamos una crisis sociopolítica derivada de diversas problemáticas (pandemia, desigualdad, corrupción, pobreza, etc.).

Ahora bien, es preciso vislumbrar que cómo educadores físicos en formación de un programa educativo como el PCLEF (Proyecto Curricular de la Licenciatura en Educación Física) propone tanto una mirada crítica como reflexiva frente a la concepción de la Educación Física, en donde los saberes disciplinares, pedagógicos y humanísticos integran los conceptos de cuerpo, motricidad, experiencia corporal, práctica corporal, etc. De manera que el propósito se encamina a construir un proyecto transversal que aborde al ser humano en todas sus dimensiones (biomotor, simbólico, relacional, motriz) teniendo en cuenta que el juego y las expresiones ludomotrices son un eje central para favorecer las relaciones humanas.

Por consiguiente es necesario hacer un recorrido histórico sobre la concepción del cuerpo en la sociedad, para entender más a fondo esta construcción socio-cultural que plantea Planella (2006) en su trabajo de cuerpo, cultura y educación permite analizar una genealogía del cuerpo, partiendo del antiguo testamento que alude a una concepción monista pero realiza una diferenciación entre hombre y mujer, donde ella se ve relegada simplemente a la

función de la maternidad, mientras que en el nuevo testamento “Lo carnal (el cuerpo) será incompatible con lo espiritual (alma)” Planella (2006, p. 67) este planteamiento se refiere a huir de lo carnal que se relaciona a la sexualidad ya que se considera negativa e impide la pureza del alma.

Seguido a esto se menciona el dualismo platónico, donde el cuerpo se concibe como la cárcel del alma, esta visión ha tenido duración hasta nuestros días donde el cuerpo se convierte en un obstáculo para comprender la verdad, porque se convierte en algo despreciable, no permite trascender e impide llegar al mundo de las ideas; posteriormente en la modernidad aparecen otras concepciones, por ejemplo lo que expone Descartes donde se presenta un cuerpo alejado de la mente a lo que se le denomina dualismo cartesiano, haciendo referencia a cuerpo - máquina, más adelante aparecen las teorías de Foucault donde menciona que los cuerpos han sido controlados o vigilados pero también los cuerpos que ejercen dicha vigilancia, como consecuencia se construyen los cuerpos dóciles, estas ideas prevalecen actualmente para la construcción de hombre y sociedad, por ejemplo con el control político que tiene oposición al cuerpo crítico, reflexivo y libre.

A partir de los anteriores planteamientos y análisis se recogen sólo algunas síntesis de lo que ha sido el cuerpo desde diversas perspectivas, así pues, cada una trae consecuencias que se generalizan a una visión predominante de un cuerpo utilitario, anatómico, técnico, lineal que priva la creatividad y la libre expresión provocando un ideal de ser humano productivo, consumista e individualista.

Por ende, se plantea la Ludomotricidad como estrategia pedagógica donde la E.F puede nutrirse de nuevas miradas en cuanto a la formación de seres humanos libres y conscientes a través de la interacción o el reconocimiento del otro. El término como lo menciona Parlebas “cobra su sentido por contraposición al concepto ergomotricidad. Su finalidad es clara, pues alude al placer del juego, al deseo de una acción entretenida” Parlebas

(2001, p. 312) con ello comprendemos que cada persona de acuerdo a su subjetividad, sus vivencias o el contexto social le da sentido a la práctica desde el placer, posibilitando un camino hacia la empatía y la colaboración para avanzar en la búsqueda de lo humano con el fin de quebrantar esa concepción dualista, de esta manera entender el cuerpo como una corporeidad.

Para comprender mejor el concepto de Ludomotricidad, se hace necesario precisar los conceptos: lúdico, juego, juegos. Cuando se habla de lo lúdico que proviene del latín ludos hace referencia a lo que pertenece o es adjetivo al juego. Es así, donde expone el juego como acciones de libre elección, espontaneidad, de flexibilidad, ésta última entendida como la capacidad de tomar decisiones y la oportunidad de expresar nuevas estrategias; en cambio los juegos se refieren a lo reglamentado o estructuras ya establecidas, en ocasiones puede que no se presenten sensaciones lúdicas con relación a las manifestaciones del disfrute de la práctica. Ahora bien, en cuanto a lo motriz se entiende como ese movimiento intencionado y significativo con el fin de trascender para así mismo encarnar aprendizajes.

Por consiguiente, se entiende la Ludomotricidad a partir de los planteamientos de (Sergio, 1986) en relación a las ciencias de la motricidad humana, siendo esta una perspectiva que rompe los esquemas tradicionales de la E.F y los paradigmas dualistas del cuerpo, sino más bien considerarlo como “la concepción unidual, que en la filosofía de Merleau-Ponty, adquiere el vértigo del entredós, del quiasma, representado en la corporeidad” Patetí (2008, p.15), es decir, poder comprender el cuerpo como una totalidad integral y que a partir del juego se construya una mirada del ser humano entendido como una unidad compleja.

Figura 1 Componentes de la Ludomotricidad



Nota: El gráfico representa los componentes de la Ludomotricidad desde un enfoque del pensamiento complejo

De igual forma se entiende que lo lúdico es un eje transversal que transita por las diferentes tendencias y propuestas teóricas de la educación física que surgen a lo largo de la historia, es por eso que el papel de la Ludomotricidad como estrategia pedagógica hace parte de la E.F en la construcción de sociedad, gracias a las interacciones que surgen de las practicas corporales donde estas suscitan una sociedad ética, crítica y creativa para que los seres humanos tengan la capacidad de transformar su realidad social.

Con ello se pretende articular las ciencias de la motricidad humana y la praxiología motriz con el fin de atender lo multidimensional del ser humano como lo propone el pensamiento complejo, donde lo complejo es entendido como lo que está tejido junto, allí se reconoce las relaciones interdependientes, interactivas y retroactivas en aspectos como los económicos, sociológico, psicológico, mitológico del cual el ser humano le es inevitable desligarse es por ello que las partes y el todo, el todo y las partes, se unen para permitir un análisis sistémico que supera el reduccionismo planteando así la relación entre lo multidimensional y lo complejo que se vuelve un desafío en esta época planetaria.

Así mismo entender lo humano desde la perspectiva biológica y cultural donde se evidencia una triada entre el cerebro, mente y cultura, de manera que se ven afectadas retroactivamente, seguido a esto la triada razón, afecto e impulso donde la razón y los impulsos se observan de manera natural en muchos aspectos cotidianos de la vida humana que generan el afecto pero que son inseparables se retroactúan de manera constante y finalmente una triada que es importante dentro de este proyecto que es el individuo, sociedad y especie donde gracias a la interacción de los individuos se genera cultura y así mismo esta cultura transforma cada individuo, estos planteamientos enriquecen la posibilidad de ser solidarios y entender la diversidad humana esto a partir de las ideas de Edgar Morin.

En cuanto a la PM, Parlebas propone “estudiar la acción específicamente motriz, o sea la que cobra sentido y se concreta en la intervención del cuerpo, en la actualización de las conductas motrices” Parlebas (2001, p. 356), es decir, la acción motriz y la conducta motriz tienen una relación codependiente, ya que la primera pone al descubierto los comportamientos observables que se evidencian a través del cuerpo de manera objetiva y así mismo las redes subjetivas que cada conducta motriz refleja en la singularidad de los sujetos que están inmersos en las situaciones motrices.

Figura 2 Elementos de la Praxiología Motriz



Nota: La figura muestra los elementos de la praxiología motriz, sus características y su interrelación

Dicho esto, la PM nos permite entender la relación entre lo motriz y el enfoque social a partir de la Sociomotricidad, donde se tiene en cuenta la dimensión proyectiva que hace referencia a la comunicación con el entorno presentando situaciones como el diálogo, el lenguaje, los gestos, la colaboración, estas direccionadas al planteamiento inicial del proyecto donde también aporta conceptos en relación al juego como lo es la empatía sociomotriz “Las conductas empáticas se desarrollan en las situaciones motrices*que provocan interacciones* entre compañeros y/o adversarios, en las que cada coactor actúa en función de las actitudes” Parlebas (2001, p. 188), también se tiene en cuenta el contrato lúdico referido a “el pacto de fundación de una micro sociedad, ciertamente provisional, intermitente y restringida, pero no por ello dejan de llevarse a cabo acciones llenas de complejidad de acuerdo con una ley libremente aceptada” Parlebas (2001, p. 95) e interacción práctica “Existe una interacción motriz cuando durante la realización de una tarea motriz*, el comportamiento motor de un individuo influye de manera observable en el otro o varios de los demás participantes.” (Parlebas, 2001, p. 269).

También es preciso mencionar y profundizar en las ciencias de la motricidad humana ya que hace aportes a la E.F. en relación a entender al ser humano desde el pensamiento complejo, autores como Manuel Sergio nos expone “que la CMH representa una doble ruptura: epistemológica y política, dado que la mudanza del paradigma cartesiano-newtoniano hacia el paradigma emergente (holístico o sistémico) debe ser acompañado de una visión global y dialéctica de la sociedad” Montoya y Trigo (2015, p. 36), lo que significa que al ser maestros y educadores físicos se deben fomentar espacios donde el hombre a través del movimiento pueda trascender. Esta ciencia nos permite profundizar también en conceptos como “conciencia, ciencia encarnada, subjetividad, intersubjetividad, cuerpo lúdico, lenguajes varios” Sergio et al. (2014, p. 11) por lo que estos conceptos engloban los aspectos que se consideran importantes del proyecto donde el cuerpo expresa, comunica y encarna las experiencias.

Los autores Montoya y Trigo (2015), proponen unos principios para comprender las CMH en donde expone los siguientes aspectos básicos:

- “1. Somos una corporeidad, ser humano complejo en la interacción con los otros seres vivos quienes compartimos el planeta tierra y el universo.
2. Somos seres trascendentes, vamos más allá.
3. Por ser corpóreos” (Montoya y Trigo, 2015, p. 15).

Estos fundamentos son claves para entender la propuesta de Manuel Sergio que va encaminado por la fenomenología y teorías críticas, que a modo de reflexión las CMH a través de la E.F permite aportar al desarrollo humano debido a que la motricidad es praxis y por ende es cultura, incluso Manuel Sergio define la motricidad humana como: “la energía para el movimiento centrífugo y centrípeta de la personalización, en otras palabras, es la energía para el movimiento intencional de la separación (o trascendencia). Pero superación, a todos los niveles: físico, social, político, espiritual.” (Montoya y Trigo, 2015, p. 31) esto hace

parte de los aportes de las CMH a la E.F y por supuesto al proyecto ya que permite abordar diferentes servicios de la educación que por el sistema económico y social son difíciles de aceptar, como la importancia de educar al cuerpo en sus diversas manifestaciones, por ejemplo, desde un orden espiritual, emocional, axiológico, etc.

Así mismo haciendo un análisis que corresponde a los modelos educativos en Colombia, se entiende que es necesario para la construcción del currículo replantear la educación, donde los estudiantes en los procesos educativos deben tener “una aptitud general para plantear y analizar los problemas; principios organizadores que permitan vincular los saberes y darles sentido” (Morin, 2002, p. 23), para que así mismo los conocimientos sean puestos en contexto y tengan provecho para la vida, además propiciar el proceso educativo de manera circular, es decir “el conocimiento implica al mismo tiempo separación y unión, análisis y síntesis” (Morin, 2002, p. 26) para que la educación enseñe a pensar, cuestionar, fomentar principios de estrategia y que permitan afrontar los riesgos, lo inesperado o incierto.

Al querer dirigir la propuesta educativa encaminada a una educación que enseñe a pensar se hace necesario tener en cuenta el esfuerzo que tuvo Paulo Freire por una educación emancipadora, donde la educación no debe ser bancaria, es decir, para memorizar o para recibir depósitos de información sino más bien propone enseñar a los seres humanos a tener la oportunidad de alfabetizarse y este concepto no quiere decir que aprendan solamente unas categorías gramaticales o unos saberes básicos que le den sentido a su quehacer cotidiano y puedan no solo aprender a leer textos sino también leer o analizar realidades y para ello se tiene en cuenta lo que propone Fals (1986) con su investigación acción participativa ya que permite a los aprehendidos a través de la participación y la reflexión puedan emprender acciones que promuevan conciencia social.

Cuando se plantea una perspectiva de educación que sea transformadora, se pretende en esta oportunidad no seguir en la línea de teorías tradicionales sino que los aprendizajes

sean procesos flexibles, tanto el maestro como el estudiante tenga un papel activo en la educación generando así una mirada de retroalimentación desde el pensamiento complejo de Edgar Morín, de aquello que está en morfogénesis, donde todo sistema se define por su tendencia al cambio desde la construcción con el entorno, entendiendo al otro como un apoyo para generar conocimientos a través de interacciones como lo menciona Not (1994) a partir de los enfoques Interestructurantes y no aquel que reprime o hace parte de un contexto externo al que pertenece.

Es por eso que las pedagogías dialogantes de acuerdo a su estructura, es decir, a los factores, fundamentos y componentes dan la posibilidad de que todos los participantes potencien la comunicación, el diálogo y la empatía, por esto se da relación entre conciencia social con las pedagogías dialogantes, según De Zubiría (2002):

Como educadores, somos responsables del desarrollo de la dimensión cognitiva de nuestros estudiantes; pero tenemos iguales responsabilidades en la formación de un individuo ético que se indigne ante los atropellos, se sensibilice socialmente y se sienta responsable de su proyecto de vida individual y social. (p. 197)

De acuerdo con lo anterior se hace necesario propiciar una educación con formación política, es decir, donde los seres humanos adquieran la capacidad de tomar decisiones, tener presente su entorno, su autonomía y libertad para la construcción de conciencia individual, de manera que pueda ser partícipe a convivir en comunidad para que en momentos de caos o incertidumbre pueda leer los contextos y asumir el papel de ciudadano que sea en beneficio de la sociedad.

Consecuentemente, no se puede negar que los lineamientos de la sociedad conllevan a pensar en “una modernidad líquida” cómo lo refiere Bauman (2003), en efecto situarse en el miedo, aquel que describe la incertidumbre y que no es solo físico, sino que envuelve diferentes circunstancias, por ejemplo, cuando se alude al miedo, la inseguridad,

enfermedades, falta de oportunidades o desigualdad económica. Lo anterior se dirige hacia la exclusión, Bauman utiliza el término de “mixofobia” para mencionar el miedo a mezclarse con algo diferente debido a la dificultad de reconocer y respetar las diferentes culturas, costumbres, contextos, ideologías u opiniones trayendo consigo la desigualdad, el adversario o la rivalidad.

Es por eso que como futuros maestros al servicio de la sociedad se tiene la responsabilidad de propiciar caminos que conduzcan hacia las transformaciones sociales, para poder dejar huella e iniciar dichos procesos desde la construcción del presente proyecto curricular que recoge elementos de la Ludomotricidad que va en pro de la pedagogía, posibilitando la transversalidad para ser aplicada en cualquier ámbito de la educación y así “Analizar, reflexionar y tomar postura frente a los problemas conjuntos, teniendo en cuenta que lo que afecta a cualquier miembro de la estructura social tiene un impacto directo en los demás” ACNUR (2016) de manera que posibilite a la E.F no sólo como hecho y práctica social sino también como disciplina académico-pedagógica que a través de la Ludomotricidad pueda ser promotora de conciencia social.

1.2 ¿Para Qué?

En primer lugar, se evidencia una problemática social pero también se encuentran oportunidades, fortalezas o necesidades para que la educación pueda promover conciencia social. Ahora bien, durante el proceso de formación se ha considerado esta disciplina como ente transformador, lo cual permite entretejer un colectivo social dotado de un sentido empático, colaborativo, comunicativo, que desde lo individual va a desencadenar en procesos de reflexión, análisis e interpretación en distintos contextos con el fin de que el proyecto sea transversal direccionado a generar transformaciones.

Teniendo en cuenta que la E.F concibe unos elementos primordiales entre ellos la corporeidad y motricidad como dimensión humana, se encuentra oportuno trabajar ambos

conceptos desde la Ludomotricidad en relación a experiencia-movimiento, por medio del juego ya que permite visualizar situaciones o actitudes singulares de cada persona que pueden generar tanto goce como motivación, pero por otro lado ocasiona confrontaciones, disgustos y momentos de incertidumbre, debido a que aún se dificulta reconocer "la unidad dentro de lo diverso a través de las diversidades individuales y culturales" Morin (2002, p. 27) en este sentido a través del juego se puede incentivar valores que permitan el reconocimiento del otro donde se respete la diversidad teniendo en cuenta la multiplicidad de culturas, saberes, tradiciones, lenguajes que se adquieren en los diferentes contextos.

A partir de lo expuesto se debe tener en cuenta la intersubjetividad desde las neurociencias, por ejemplo, cuando se hace referencia al punto-clave de la intersubjetividad: esta mente es esa mente. Según Varela (2000):

Es a través del cuerpo del otro que establezco un vínculo con el otro, primero como organismo semejante al mío, pero también percibido como presencia encarnada, lugar y medio de un campo experiencial. Esta doble-dimensión del cuerpo (orgánico/vivido; Körper/Leib) es un aspecto esencial de la empatía, el camino real para acceder a la vida social consciente; más allá de la simple interacción, como intersubjetividad fundamental. (p. 11)

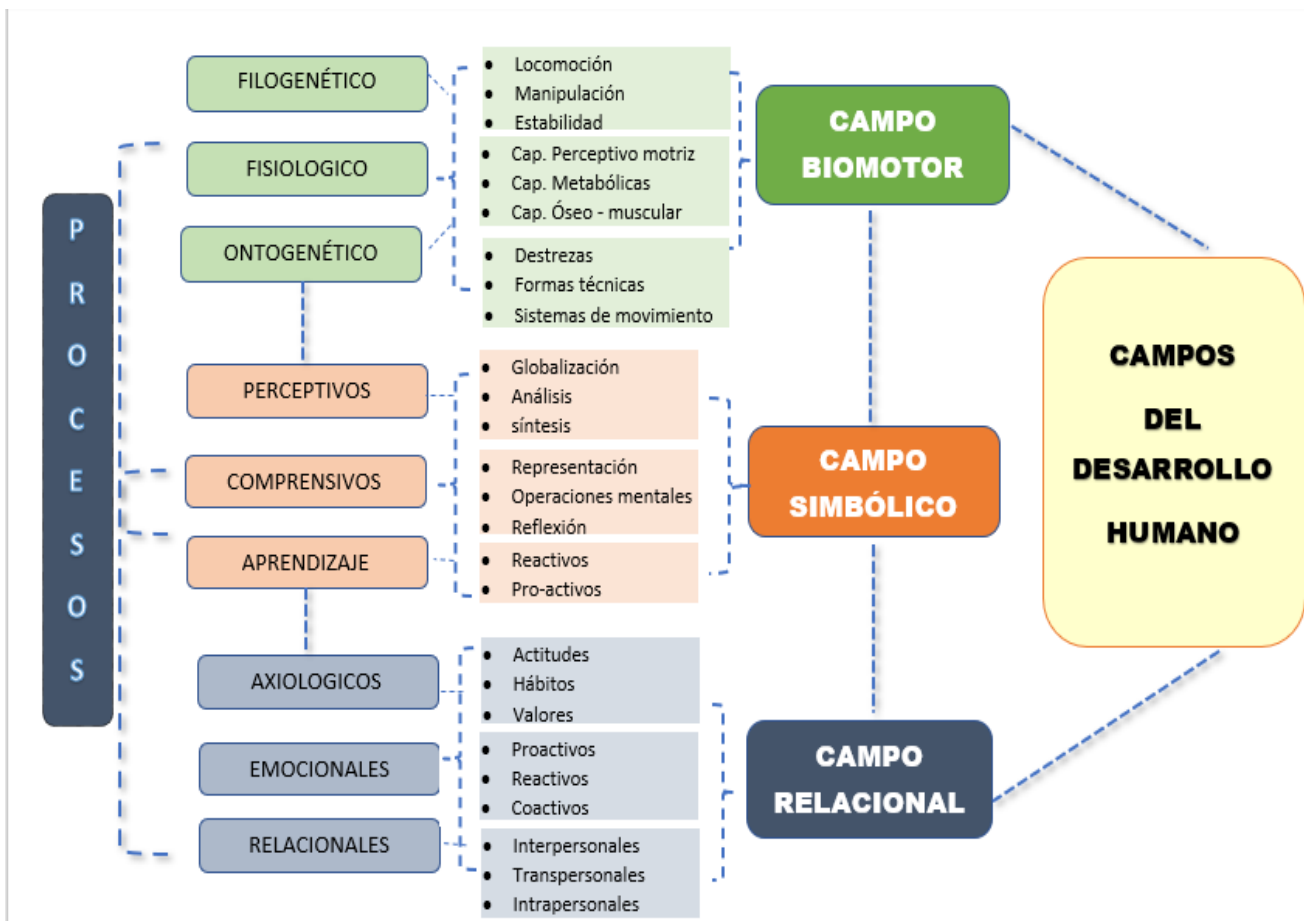
De modo similar, por medio de la Ludomotricidad se puede comprender al otro a través de interacciones significativas, teniendo en cuenta la dimensión afectiva como las emociones, el afecto y el estado anímico; todo esto desencadena en un cuerpo vivido, lo que permite reconocer al otro como una subjetividad.

En efecto, un propósito es educar seres humanos con formación política, de este modo, ser políticos sin ser partidistas y que puedan tener la capacidad de tomar decisiones apropiadas ante situaciones de la cotidianidad, de lo inesperado, lo incierto o de riesgo, que vayan de la mano con el pensamiento crítico, sin dejar a un lado la interrelación, donde todo

aquello que afecta a un individuo directamente afecta al colectivo, propiciando responsabilidad social y el sentido de la empatía.

Ahora bien, es importante tener en cuenta los campos del desarrollo humano según Molano (2015) están clasificados en tres: El primero es el campo biomotor donde se encuentran los procesos filogenéticos, ontogenéticos y fisiológicos; el segundo corresponde al campo simbólico con los procesos perceptivos, comprensivos y de aprendizaje, por último, el campo relacional que hace referencia a los procesos axiológicos y emocionales. Estos campos atienden a lo que es la multidimensionalidad del ser humano en los niveles cognitivos, prácticos, afectivos donde el juego pone en acción unas situaciones motrices que permiten potenciar dichos procesos del desarrollo humano.

Figura 3 Campos del Desarrollo Humano



Nota: Este esquema organiza los campos del desarrollo humano que atienden a la multidimensionalidad del ser humano. (Molano , 2015)

Es importante mencionar que la E.F en Colombia se ha dado a partir de procesos históricos que se instauran por la adquisición de características modernas provenientes de Europa, estas prácticas fueron adaptadas y hegemonizadas por las élites colombianas, desencadenando a lo largo de la historia de la E.F que sea de manera deportivizada e higienista, incluso que en nuestros días hace parte de la identidad del educador físico, por lo cual el juego es una práctica corporal que permite romper estos paradigmas y líneas tradicionales ya que posibilita la espontaneidad, inclusión, libre expresión, creatividad, comunicación que sin duda alguna son características que encaminan al ser humano a procesos de aprehendizaje.

Otro propósito que se plantea es que la E.F integre la conciencia social con la conciencia ecológica donde se pondrá el foco de atención en trabajar sobre el cuidado del entorno, el ecosistema, materiales que sean amigables con el planeta y que a partir de ello el estudiante pueda sembrar en su comunidad estrategias que sean direccionadas a proteger la naturaleza, la biodiversidad y todo el patrimonio que es el encargado de mantener la vida.

Por otro lado, una de las finalidades del PCP es que pueda ser aplicado en cualquier contexto o ámbito de la educación (formal, no formal, informal) ya que las problemáticas sociales se ven explícitas en diversas situaciones cotidianas, es allí donde se descubren oportunidades que desde la E.F y la Ludomotricidad pueden ayudar a fortalecer las interacciones reconociendo la diversidad y la inclusión. Por lo tanto, se evidencia un campo de retos que se debe asumir como educadores físicos donde a través del juego se pueda reorganizar, poner en tensión y dinamizar la convivencia para generar espacios de diálogo y escucha.

A modo de cierre, una de las intenciones es dejar insumos teóricos como ayuda a otros proyectos que van encaminados hacia la perspectiva social y de esta forma no pasar desapercibidos dejando la construcción de un texto en el olvido o que solo quede archivado

en un repositorio, sino por el contrario contribuir a la construcción de nuevos conocimientos y así ser un referente para las futuras generaciones que harán parte del PCLEF.

1.3 Estado del Arte

Después de hacer un recorrido por diferentes tesis de grado, ensayos y otros documentos escriturales se recolecta algunos trabajos que se relacionan con la propuesta del presente proyecto, es decir, la Ludomotricidad como propuesta pedagógica para promover conciencia social, a diferencia que en los antecedentes se logra identificar que se separan por categorías, lo que quiere decir que algunos trabajan solo el juego, otros solamente el enfoque social a diferencia de esta propuesta que integra estas dos categorías mencionadas y de igual manera ratifica las ideas que se plantean como una propuesta innovadora que puede ser trascendental a los servicios de la educación en general.

A continuación, se presenta una tabla donde se menciona aquellos documentos que fueron estudiados para acercar y entrelazar algunos conceptos e ideas en la construcción del presente proyecto, aspectos como la Ludomotricidad, el enfoque social, la educación física y el juego; también se encuentra la respectiva información bibliográfica de los escritores y finalmente se describe brevemente la función que tuvo cada documento en cuanto a aportes se refiere en el diseño del proyecto.

Autor	Año	Título	Antecedentes
Héctor Jesús Pérez Hernández, César Simoni Rosas	2009	Transitando del juego motriz a la Ludomotricidad en educación física	Este artículo nos vislumbra un camino conceptual y terminológico de la Ludomotricidad, no obstante, va enfocado a la tendencia de la praxeología en la Educación física. Nos aproxima a términos como juego motor y juego motriz así pues se evidencian varios juegos que podemos realizar a la hora de la práctica, no obstante, con su

			<p>respectivo análisis denotará si son acertados en el tema a tratar.</p> <p>Es importante resaltar que este artículo fue de suma importancia para adentrarnos a la Ludomotricidad y entenderla cómo la utilización lúdica que favorece la motricidad humana y vincula el goce, placer, alegría, así generando un aprendizaje consciente e intencionado.</p>
<p>Alejandro Almonacid Fierro</p>	2012	<p>La educación física como espacio de transformación social y educativa: perspectivas desde los imaginarios sociales y la ciencia de la motricidad humana</p>	<p>Al abordar la educación física cómo eje transformador, fue necesario realizar un abordaje a documentos que fundamentan de manera pertinente, es por qué ello que el artículo de Fierro mostró una perspectiva posibilitadora de transformación humana donde se articuló las nociones de sentido y significado, allí se mencionaba que estas mismas son las que permiten la relación con el yo, con lo otro y con lo otro para entender las subjetividades y así dar campo a lo humano, en este sentido este escrito ayudó a reflexionar cuáles son las intenciones del PCP, cual es el propósito formativo, cuáles son los enfoques sociales y educativos</p>
<p>Joset Esteban Sánchez Vargas</p>	2016	<p>Sentidos y proyectos de vida en el ocio ludomotriz, como expresión de libertad y felicidad</p>	<p>En este proyecto lo que llama atención es cómo a partir del ocio ludomotriz se puede incentivar a los estudiantes a que durante el proceso enseñanza-aprendizaje puedan realizar diversas prácticas para ser felices en ellas, despertarles ciertas sensaciones que lastimosamente la escuela tradicional a nublado, fomentar el deseo de hacer y la motivación.</p> <p>Otro de los grandes aportes que dejó la lectura de este proyecto fue la relación entre ocio, lúdica y tiempo libre, teniendo en cuenta que se trabajara con la Ludomotricidad. Aquí se puede encontrar la ludicidad</p>

			<p>comprendida como una dimensión humana para experiencias de diversos estados mediados por el goce, deseo, placer, disfrute, imaginación, etc., todo esto a partir de diferentes autores como lo son Carlos Bolívar, Castañer y Camerino, Héctor Díaz entre otros.</p> <p>Cabe resaltar que este proyecto, es un PCP por ende nos da aproximaciones bastante enriquecedoras para realizar abordajes con enfoques al PCLEF, y así mismos articular la Ludomotricidad desde el área humanística, pedagógica y disciplinar</p> <p>Por otra parte, teniendo en cuenta que la base del PCP es el pensamiento complejo, se puede encontrar allí, relacionado con la motricidad como dimensión humana donde el ser humano debe comprenderse como una totalidad, mas no como la suma de todas sus partes, ser un todo complejo y es allí donde entra la motricidad como el medio para relacionarse con el otro y con lo otro. Por último, plantean el término Ludomotricidad desde Benjumea y da a entender que para comprender ese ser ludomotriz primero se debe tener una búsqueda compleja y completa en la naturaleza cultural del hombre.</p>
<p>Jhonny Alexander Niño Betancourt - John Edwin Niño Niño</p>	<p>2018</p>	<p>Conciencia colectiva como vinculación social</p>	<p>Este documento fue clave a la hora de recolectar información ya que en su contenido se encuentran puntos claves relacionados con el PCP, donde una de las problemáticas era la individualización y por ende plantearon la conciencia colectiva para permitir vivir en una sociedad equitativa, íntegra y justa. Todo esto resumido y apuntando a una transformación social.</p> <p>De igual forma es de gran ayuda debido a que utilizan el término</p>

			<p>conciencia colectiva, pero a la hora de definir este concepto lo dividen en dos, conciencia a partir de los postulados de Durkheim y lo colectivo expuesto por Ferrater Mora, para posteriormente unir estos dos términos y poder hablar de conciencia colectiva; es allí donde el trabajo es analizar y hacer ese paralelo con la conciencia social, y generar preguntas: ¿Es pertinente trabajar con la conciencia social? ¿Qué diferencias encontramos entre conciencia social y colectiva? ¿Hacen referencia a lo mismo?</p>
--	--	--	---

1.4 Marco Legal

“Sin derechos políticos, la gente no puede estar segura de sus derechos personales; pero sin derechos sociales, los derechos políticos serán un sueño inalcanzable, una ficción inútil para aquellos muchos para los que la ley, formalmente, les garantiza tales derechos. Si los derechos sociales no están asegurados, los pobres y los indolentes no podrán ejercer los derechos políticos que, en teoría poseen”

(Bauman, 2007, p. 94)

En la construcción del proyecto es necesario tener en cuenta las leyes que rigen en la educación y específicamente de la E.F y otros ámbitos relacionados al componente social, estos son considerados ya que van a amparar la labor como docentes en relación a la propuesta de este proyecto; A continuación, se presenta una normativa internacional y nacional que se logró identificar para dar apoyo de este mismo, en el sentido que no tenga inconvenientes legales para llevarse a cabo:

1.4.1 Normativa Internacional

La carta internacional de educación física permite reconocer la importancia que tiene la E.F para la formación de los seres humanos, sobre todo cuando se trata de responder a espacios que generen participación de aquellos grupos de la sociedad que a partir de sus condiciones socio – culturales no pueden acceder al servicio de la educación, esto se sustenta a partir del artículo 3 donde menciona que los programas de E.F y deporte deben responder a las necesidades individuales y sociales, por otro lado en el artículo 3.1 expone que los programas de E.F han de concebirse en función de las necesidades y las características personales de los participantes, estos programas han de dar prioridad a las necesidades de los grupos desfavorecidos de la sociedad, mientras que en el artículo 3.2 describe que cuando se lleva a cabo un proceso de educación global, los programas de educación física y deporte han de contribuir de manera flexible a crear hábitos y comportamientos favorables a la plena realización de la persona humana. Lo anterior se debe tener en cuenta para que el proyecto pueda ser direccionado a transformar contextos desde la E.F.

Por otro lado la carta internacional de los derechos humanos registra la garantía que la educación sea un servicio fundamental para la formación integral de las personas, así como también la práctica de otras actividades que sean dirigidas al pleno desarrollo por lo que el artículo 24 alude a que toda persona tiene derecho al descanso y al disfrute del tiempo libre, en relación a ello el artículo 26 señala que toda persona tiene derecho a la educación y que la educación tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana y el fortalecimiento del respeto a los derechos humanos y a las libertades fundamentales, por lo que el proyecto tendrá como una de sus características ratificar el reconocimiento del otro teniendo en cuenta estas leyes a través de las diferentes estrategias didácticas.

1.4.2 Normativa Nacional

En el contexto nacional es importante tener en cuenta la constitución política de Colombia de 1991 ya que será la normativa que regula las diferentes manifestaciones culturales, políticas o sociales que se presentan en el territorio colombiano donde cataloga derechos y deberes que son ineludibles no sólo como ciudadanos sino también como maestros, por lo que el artículo 67 apunta que la educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social, es por eso que el proyecto es dirigido a potenciar las relaciones humanas a través de los procesos de educación para que sea posible una sociedad que se comprenda y se respeta.

De igual forma es preciso tener en cuenta la ley general de educación 115 de 1994 ya que es importante reconocer los diferentes ámbitos de la educación y su estructura, debido a que el proyecto es ofrecido a cualquier contexto o modalidad, consecuentemente la ley general de educación describe que la educación formal es aquella que se imparte en establecimientos educativos aprobados, en una secuencia regular de ciclos lectivos, con sujeción a pautas curriculares progresivas, y conducente a grados y títulos. Mientras que la educación no formal es la que se ofrece con el objeto de complementar, actualizar, suplir conocimientos y formar en aspectos académicos o laborales sin sujeción al sistema de niveles y grados establecidos en el artículo 11 de esta Ley. Además, promueve la participación ciudadana y comunitaria y finalmente la educación informal que se considera a todo conocimiento libre, proveniente de personas, entidades, medios masivos de comunicación, medios impresos, tradiciones, costumbres, comportamientos sociales y otros no estructurados.

Por otra parte, esta normativa tiene en cuenta los propósitos de la educación física, donde aparece el contribuir al desarrollo de procesos formativos del ser humano, por ejemplo, la organización del tiempo y el espacio, la interacción social, la expresión del cuerpo, la

experiencia lúdica y recreativa que tiene relación directa entre los propósitos de la educación y del proyecto.

La misma ley de educación reconoce la importancia del juego y sus manifestaciones ya que se consideran como el factor de la cultura, se producen profundas transformaciones. Son múltiples sus variaciones, sus usos reales y virtuales, sus énfasis y esquematizaciones, el juego es tema de interés en las discusiones sobre pedagogía educación, libertad, ética, política, espectáculo, uso del tiempo, el espacio, estrategias de paz y convivencia. La recreación se reconoce como una necesidad vital, como derecho, como ámbito de experiencia personal y social; la lúdica atraviesa los distintos espacios y acciones de la educación e incluso los ambientes de trabajo y eficiencia en el desempeño laboral. Es significativo lo anterior con el planteamiento del proyecto, es decir, válida a la Ludomotricidad como eje central para abordar al ser humano en sus diferentes dimensiones.

Otra normativa que se debe examinar es la ley 181 de enero 18 de 1995, sobre todo en el título III que hace referencia a la E.F. En el artículo 10 se entiende como la disciplina científica cuyo objeto de estudio es la expresión corporal del hombre y la incidencia del movimiento en el desarrollo integral y en el mejoramiento de la salud y calidad de vida de los individuos, por otro lado el artículo 12 que corresponde al Instituto Colombiano del Deporte, Coldeportes, indica la responsabilidad de dirigir orientar, coordinar y controlar el desarrollo de la Educación Física extraescolar como factor social y determinar las políticas, planes, programas y estrategias para su desarrollo, con fines de salud, bienestar y condición física para niños, jóvenes, adultos, personas con limitaciones y personas de la tercera edad que a fin de cuentas es lo que se pretende cuando se propuso el planteamiento del proyecto.

La normativa descrita va a permitir que el proyecto tenga la viabilidad de todas las ideas planteadas, las actividades y las estrategias sean aplicadas de manera legal a partir de un

análisis crítico donde se tienen presente en la educación en general, la educación física y el componente social.

En la construcción del proyecto es necesario tener en cuenta las leyes que rigen en la educación y específicamente de la E.F, a partir del análisis de las diferentes normativas se identifica la falta de profundidad acerca de la disciplina que debería tener un marco legal amplio y detallado, lo anterior se menciona ya que algunos apartados se ven aislados y no son contextualizados a los ámbitos educativos, sociales y culturales.

Figura 4 Normativa del Proyecto



Nota: el gráfico evidencia la normativa que se analizó y se tendrá en cuenta para el desarrollo legal del presente proyecto.

2.Perspectiva Educativa

Para comprender al ser humano desde un eje transversal y complejo, es necesario realizar un abordaje en el proyecto curricular particular desde las tres áreas del PCLEF como lo son: Humanística, pedagógica y disciplinar (saber ser, saber hacer, saber saber), así pues, con estos enfoques se definen unas categorías por cada área en relación a los conceptos que son estudiados en el proyecto, de manera que permita sustentar y sistematizar la información con respecto al conocimiento referido a la Ludomotricidad cómo estrategia pedagógica para promover conciencia social.

Figura 5 Perspectiva Educativa



Nota: En esta figura se refleja los componentes que tiene la perspectiva educativa relacionada con el PCLEF, esta se aborda en dirección del pensamiento complejo ya que cada aspecto se interrelaciona y son inseparables para que se pueda alcanzar los propósitos de la educación.

2.1 Perspectiva Humanística

Esta perspectiva permite identificar las características y lo relacionado al saber ser, que por supuesto para el proyecto cobra mucho sentido al permitir entender la condición humana constituida a partir de lo filogenético, es decir, la evolución de la especie, así mismo de lo ontogenético, entendido como el desarrollo individual de un organismo; esto se da a partir de la cultura y la construcción del lenguaje, para poder identificar la condición humana (cósmica, física y terrestre) como lo menciona Morín (1999) en su libro los siete saberes necesarios para la educación del futuro.

Con lo anterior se reconoce la importancia del lenguaje en la configuración de la cultura, por ende, es necesario hablar de desarrollo, donde se ven reflejados los factores económicos, políticos, sociales, culturales, axiológicos. No obstante, y desde este PCP se pretende ir más allá del factor económico posibilitando el desarrollo humano de manera democrática, donde todos puedan acceder a oportunidades para participar de las diferentes manifestaciones culturales y sociales.

Ahora bien, en la categoría del desarrollo se van a relacionar algunos principios básicos para comprender lo humano, a partir de las posturas recopiladas por diferentes autores para la ampliación de este concepto desde el pensamiento complejo. El proyecto educativo brinda la oportunidad de enriquecer estos análisis, por consiguiente no solo trabajar una sola teoría de desarrollo ya que se tiende a negar algunas de las necesidades que tiene el ser humano, la sociedad y cultura en su multidimensionalidad sino que por el contrario se mencionará el desarrollo a escala humana, enfoque sociocultural y los postulados de Amartya Sen, allí destacar la esencia de lo humano que va de la mano con este PCP donde la Ludomotricidad es generadora de afecto, participación, libertad, creación e identidad.

2.1.1 Desarrollo

El desarrollo no se podrá establecer de forma concreta en general si no se presenta para cada uno a partir de las relaciones que se puedan establecer y de la cultura a la que pertenece, con lo anterior se identifica una problemática a nivel histórico en la cual se observa para los países en “vía de desarrollo” unos criterios establecidos como el económico que es el eje central y se dejan atrás otros componentes para la construcción de nuevas dinámicas en relación del desarrollo, como por ejemplo lo emocional, lo social, las interacciones y el reconocimiento.

Para contextualizar es importante vislumbrar algunos principios de los nuevos enfoques de desarrollo, inicialmente se trata con la teoría del desarrollo a escala humana expuesto por el grupo CEPANUR orientado por el economista Manfred Max Neef que amplía la mirada y propone “ De acuerdo con las categorías existenciales o humanas, se definen como necesidades básicas las siguientes: subsistencia , protección , afecto, entendimiento, participación, ocio, creación, identidad y libertad” Múnera, M. (2007, p. 104). Esto posibilita romper con paradigmas donde solo se centraba la atención en las dos primeras, es decir, subsistencia y protección, por lo tanto con estas nuevas visiones se identifican otras necesidades que son importantes e interdependientes, esto quiere decir que deben estar ligadas, integradas o armonizadas y no sólo se conciben como una sola, en efecto se encuentra la oportunidad de abordar estas necesidades a partir de la Ludomotricidad que se aleja de visiones reduccionistas y fragmentadas de lo humano, esto permite trascender y buscar la manera de comprender diferentes realidades.

Otros de los principios que se quieren abordar son los relacionados al enfoque sociocultural, es importante aclarar que se nutre de los planteamientos del desarrollo a escala humana donde se centra en el ser humano y es objeto del proceso de desarrollo y no un instrumento, esto relacionado a que la economía esté al servicio de lo humano como lo expone Munera, M. (2007):

“Teniendo en cuenta esos criterios básicos, es necesario cimentar una concepción del desarrollo que: critique y abandone el modelo hegemónico de desarrollo. Reconozca el carácter multidimensional e integral de los procesos de desarrollo, adopte una perspectiva tradicional y holística. Surja de la comprensión del contexto histórico que atraviesa la humanidad y de sus diferentes pueblos y cultura, y en el cual son posibles los cambios, locales, regionales y globales...Formule unos objetivos de desarrollo de acuerdo con los criterios expresados por la población afectada y en los que el desarrollo se mida por su armonización con la sociedad y con la naturaleza, a través de la equidad y la participación” (p. 111).

Lo anteriormente expresado es fundamental para entender que el contexto o el momento histórico en el que se encuentre permite construir procesos de desarrollo por medio de diferentes factores que hacen parte de una cultura, por ejemplo, las condiciones sociales, lo geográfico, climático, lo económico y demás, esto permite entender que es necesario comprender las necesidades de cada realidad para empezar a diseñar las estrategias educativas pertinentes para cumplir con el propósito formativo de promover conciencia social.

En consecuencia, se encuentra la oportunidad de favorecer estas dimensiones que jalonan el desarrollo humano y no son tenidas en cuenta posiblemente por los lineamientos que conlleva el sistema capitalista, por ello se pretende ir en pro de un desarrollo que trascienda en perspectiva de la conciencia social donde la persona pueda ser consigo y con los demás desde las diversas dimensiones que lo constituyen, lo que pueda permitir direccionar hacia una sociedad empática.

2.1.2 Desarrollo humano

En este apartado se presentará lo multidimensional del ser humano desde diversas interpretaciones de desarrollo para así comprender de manera más compleja todo lo que abarca el D.H , se comienza desde el ámbito político el cual tiene una connotación a partir de la democracia donde “ No se puede limitar a la definición o construcción de valores en abstracto, sino que se requiere su vivencia desde lo cotidiano y en el ámbito individual; se trata de ser democráticos en todos los espacios de la vida humana” (Múnera, M. 2007, p. 145).

Con lo propuesto se trae a colación la democracia, principalmente entendiendo que esta tiene diversas formas de concebir según su contexto donde se pronuncia y en muchos casos se manipula, ya que se convierte en una oligarquía privada, alejándose de los principios que abarca (igualdad, autonomía, desarrollo de equidad) por ende la democracia pierde sentido, y no se toma con responsabilidad, es necesario entender que este acción política compete a cada uno de los individuos desde los espacios más pequeños y cotidianos, al entender el desarrollo desde esta perspectiva se podrán realizar cambios significativos socialmente vista la política cómo un horizonte de participación para todos.

Ya con las apreciaciones del desarrollo en cuanto a lo político y como se ha mencionado anteriormente desde lo económico, socio-cultural, se comprende el desarrollo con cada uno de los aportes y así hablar de un D.H para la comprensión de un ideal de ser humano que concibe este proyecto curricular particular, desde la perspectiva de que tiene un trasfondo lleno de sentido, desde aquello que nos hace valorar la vida y obtener un respeto por ella ya que es indispensable para la búsqueda de diálogo intercultural.

Por otra parte, se evidencia que el juego tiene un papel importante a la hora de entenderse como ser humano, como lo presenta Maturana (1993) en su documento “Amor y juego, fundamentos olvidados de lo humano” donde esta práctica corporal posibilita aspectos olvidados como el amor ya que a partir de los diferentes rasgos permiten abordar

características como las relaciones afectivas, emocionales, de libertad y de gozo. Esto quiere decir que “el amor constituye la única manera de aprehender a otro ser humano en lo más profundo de su personalidad” Frankl (1991, p. 112), lo que para el presente proyecto tiene como propósito formativo involucrar en la formación de los seres humanos; el amor posibilita poder reconocer al otro y a su vez encamina encontrar un propósito de vida donde pueda asumir una responsabilidad para el propio ser humano al servicio individual y de su contexto en el que se está formando.

Después de hacer los contrastes pertinentes entre conceptos se obtiene un horizonte de desarrollo humano para comprender la perspectiva humanística, donde esta debe satisfacer la calidad de vida en su totalidad incluso su complejidad para así vivir de una forma agradable, teniendo en cuenta la subjetividad y diversidad, siendo conscientes de que se está en constante retroalimentación.

2.1.3 Cultura

Para hablar de desarrollo es necesario tener presente la cultura y su relación a partir de la participación, creación, la riqueza de prácticas corporales en los diferentes territorios, todo lo anterior es llevado al reconocimiento que desafortunadamente no es garantizado para todos pero que sin duda alguna la Inter culturalización, es decir, el intercambio, las relaciones de otros saberes diferentes a los que a cada uno le pertenece va a posibilitar encaminar una comunidad que tenga conciencia social, para favorecer no sólo sus necesidades individuales sino también para el colectivo.

Es importante resaltar que la diversidad cultural crea infinidad de conocimientos que conllevan a la construcción de nuevas experiencias entendiendo de esta manera que los seres humanos son completamente diversos donde cada uno encarna un tipo de cultura dependiendo el contexto, costumbres y hábitos “En efecto, la cultura que una persona adquiere está matizada por valores y costumbres dados, en principio, por su origen social”

Podestá (2006, p. 34). Entendiendo esta diversidad, se hace fácil promover la conciencia social entendiendo que el desarrollo de la cultura da como resultado lineamientos y rasgos, epistemológicos, axiológicos y ontológicos de las personas que deben ser tenidos en cuenta para comprender las posibilidades de relación entre la sociedad, así como las posibilidades de transformación.

2.1.4 Conciencia social

Cómo enfoque principal del presente PCP la conciencia social será de suma importancia, por ello con postulados desde la agencia de la ONU para los refugiados (ACNUR) se entiende “Por **conciencia social** la capacidad que tenemos los seres humanos para percibir, reconocer y comprender los problemas y las necesidades que tienen las personas de nuestra comunidad, entidad, grupo social o tribu” cómo futuros docentes de E.F compete realizar aportes para la transformación de escenarios sociales, así pues desde los saberes adquiridos lograr propiciar soluciones a aquellas problemáticas que se presentan en su contexto.

Reconocer lo previo implica asumir roles pertinentes y críticos que posibiliten la reflexión frente a las problemáticas sociales ya mencionadas, donde es necesario que la conciencia social permita ser fuente de cambio en los procesos de convivencia que se dan a partir del desarrollo de las relaciones sociales y que, por medio del diálogo, la empatía, la conciencia, se darán aquellos resultados pertinentes que se buscan promover.

Por consiguiente, es necesario mencionar que la conciencia social posibilita comprender las necesidades de las personas, con ello pensarse desde el lugar del otro donde se pretende llegar a un bienestar individual y colectivo “Teniendo en cuenta que lo que afecta a cualquier miembro de la estructura social tiene un impacto directo en los demás, tanto si es negativo como positivo” (ACNUR, 2016).

Ahora bien, es necesario aclarar que la conciencia social no solo es cuestión de la sociología, sino que abarca diferentes ramas derivadas de esta. De allí, se trae a colación al autor Pineda (1952) que, en la revista estudios de derecho de la Universidad de Antioquia, que menciona aspectos importantes de la conciencia social y no solo esto, realiza unas críticas que permite generar comparaciones desde varios autores, es así donde se enuncia que:

La conciencia social es como una atmosfera que envuelve a todos los individuos de un grupo dado y que lo solidarizan en las formas de pensamiento, de sentimiento y de acción. No es nada cerrado ni estático. Tiene una especie de una existencia abierta y dinámica.
(p. 366)

Este aporte incide en el proyecto, teniendo en cuenta que para generar una transformación social y colectiva es necesario trabajar desde la mismidad, aquella que permite procesos de reflexión individual entendiendo al ser humano desde la complejidad, ya que a partir de sus acciones puede influir en la construcción social y da paso a la otredad, para entender a profundidad lo anterior Mantilla (1952) expone:

Sin duda, no puede producirse nada colectivo si no son dadas las conciencias individuales; pero esta condición necesaria no es suficiente, sino que es preciso que estas conciencias estén asociadas, combinadas, y combinadas de una cierta manera; de esta combinación es donde dimana la vida social y, por consiguiente, es esta combinación lo que la explica. (p. 364)

Al promover conciencia social, no se habla de imponer arbitrariamente maneras de pensar y actuar ya que se iría en contra de los principios del proyecto, no obstante, se busca apuntar a la construcción de una sociedad que brinde espacios de bienestar, comprensión, diversidad, participación.

Para ampliar el concepto de conciencia social es importante hablar de conciencia reflexiva como lo propone el autor Mantilla (1952) donde hace referencia a unos medios para

tener acercamientos a la conciencia social, allí se menciona el dialogo, la tradición referida a la memoria social y la conversación. Estos temas serán fundamentales para que a través de las interacciones sociales se divulgue la información, se tenga presente lo que sucede alrededor de su entorno y de sucesos que han sido históricos, aquí se reconoce la importancia de la historia y la política para la construcción de sociedad.

2.2 Perspectiva Pedagógica

La perspectiva pedagógica tiene relación con el saber hacer, en esta se pretende establecer unas bases con referencia a la educación, aquí es pertinente tener presente a Assmann (2002) quien menciona que en la educación todos los sujetos son aprehendientes, esto quiere decir que en cualquier contexto o momento se está en constante aprendizaje; otra característica se refiere a lo afectivo, en relación a las emociones y a lo axiológico alcanzando procesos de aprendizaje siendo estos dinámicos, donde los participantes hacen parte intrínsecamente de la formación.

Otra categoría que se analiza en esta perspectiva es pedagogía, esta va en relación a los análisis para identificar la metodología en la que se da el proceso de enseñanza-aprendizaje donde se tiene en cuenta la didáctica o las diferentes estrategias para favorecer la educación. También se tiene presente el currículo, con sus componentes, es decir, el ¿Qué?, ¿Para qué?, ¿Por qué?, ¿Cuándo? enseñar y la evaluación, esto se va a diseñar no desde una perspectiva tradicional sino más bien para ello se va analizar las necesidades de los contextos y las realidades socioculturales para empezar a construir un currículo que sea bidireccional y transversal.

De acuerdo a lo anterior se empieza a generar una crítica a la escuela tradicional donde se dejan los diferentes saberes fragmentados o se ven de forma descontextualizada, todo ello ha conducido a que la educación sea bancarizada donde allí se acumulan los

contenidos sin una intención reflexiva y se forman seres humanos para la obediencia y no para que puedan ser pensadores críticos y creativos a través de ambientes de aprendizaje.

2.2.1 Educación:

Para hablar de educación es importante reflexionar sobre qué significa aprender, donde tradicionalmente este proceso se veía como una simple transmisión de información destacando la memoria y la repetición de algunos conocimientos, a partir de enfoques tradicionales como el conductismo, aún más en la E.F a nivel histórico-nacional se ha enmarcado en prácticas como las higienistas, militaristas y deportivistas que denotan estas características.

Es por ello que planteamientos como los de Assmann (2002) en placer y ternura de la educación como una perspectiva transdisciplinar que implican las biociencias, estudios del cerebro humano, etc. Se tiene en cuenta la posibilidad de comprender una sociedad aprendiente y solidaria que complementa bastante fuerte la intención formativa en relación a la conciencia social y la colaboración, en este sentido el “educar para la solidaridad- se plantea como la más avanzada tarea social emancipatoria.” Assmann (2002, p. 21)

Otro de los planteamientos fuertes es la posibilidad de reencantar la educación, inicialmente se reconoce la diferencia entre el conocer y el aprender, a partir de las biociencias es posible mencionar a los agentes y los sistemas cognitivos como dos aspectos interdependientes. Una de las razones por las cuales se definió la Ludomotricidad como estrategia pedagógica es la posibilidad de seducir y dinamizar este proceso de aprendizaje entendiendo la subjetividad de cada agente cognitivo donde la participación y la intersubjetividad son pieza clave en la educación, en convergencia con Assmann (2002)

Una sociedad donde todos tengan sitio solo será posible en un mundo donde quepan muchos mundos. La educación se enfrenta a la apasionante tarea de formar seres humanos

para que la creatividad y la ternura sean vitales y elementos definitorios de los sueños de felicidad individual y social. Assmann (2002, p. 28)

Por último, algo muy importante de resaltar, es entender la educación como un proceso dinámico, complejo, transversal, por lo tanto el papel de la E.F desde el PCLEF manifiesta que la experiencia corporal y la corporeidad son un eje importante en este proceso donde la educación no sea lineal, por lo tanto “el aprendizaje, antes que nada es un proceso corporal” Assmann (2002) también se destaca la creatividad, la autoorganización del aprendizaje y que todo conocimiento tiene una inscripción corporal del conocimiento.

2.2.2 Pedagogía

La categoría pedagogía resulta fundamental para darle sentido al quehacer como maestros y educadores físicos, en ese orden de ideas también a los planteamientos de este proyecto, pues la pedagogía a través del estudio de los fenómenos de la educación permite reconocer las necesidades y las nuevas proyecciones que deben tener los procesos educativos al servicio de la sociedad.

Es importante resaltar la relación entre pedagogía y la E.F , pues esto quiere decir, que en el tratamiento otorgado a la Ludomotricidad como sustento disciplinar de la E.F solamente va a cobrar sentido cuando se relacione con la pedagogía, pues a través de lo que se comunique puede propiciar las relaciones entre el aprendizaje y la intención formativa que pretenda, por ejemplo a partir de la didáctica que tiene como objeto orientar las prácticas educativas y procesos de enseñanza - aprendizaje.

2.2.3 Currículo

Es de gran relevancia tener en cuenta el currículo ya que permite definir el camino hacia la construcción del conocimiento otorgando identidad al proyecto, dicho esto las decisiones que se tomen para la selección de estrategias educativas como por ejemplo, los propósitos, los contenidos, la organización de actividades y la evaluación tendrán relación

entre las teorías o los discursos que se han manifestado y la práctica que se lleva a cabo, de lo contrario todo lo planteado quedará plasmado en letras, lo cual no podrá ser puesto en escena en situaciones reales de aprendizaje.

Para la construcción del currículo es necesario identificar un diagnóstico de necesidades en las cuales se evidencia una sociedad educada para la individualidad, el egoísmo y la falta de sensibilidad por lo que le sucede al otro, por lo tanto, el diseño de currículo para esta propuesta será basada en dirección a fortalecer las relaciones humanas a partir de las interacciones que pueda generar la Ludomotricidad.

En el diseño curricular se tienen en cuenta los componentes donde aparece el ¿Qué se quiere enseñar?, este es relacionado con lo que se pretende transformar, es decir, para el proyecto será promover en los seres humanos conciencia social, esto implica a nivel individual reconocer su realidad, la del otro y así construirse para el servicio colectivo; Luego aparece el ¿Por qué?, dónde se tiene en cuenta como una oportunidad para que a través del juego y en general de la E.F se pueda propiciar seres humanos para potenciar todas sus dimensiones, por ejemplo desde lo motriz, lo afectivo, además tener en cuenta la comunicación, el diálogo, el pensamiento crítico y la reflexión; Por último se encuentra el ¿Cómo enseñar?, en este caso, a partir de la Ludomotricidad como estrategia pedagógica teniendo presente las necesidades del contexto donde se lleve a cabo el PCP.

2.2.4 Teorías Críticas

En el transcurso del proyecto se ha mencionado los afanes que se tienen por transformar la educación en el sentido de lo tradicional, a lo largo de la historia se ha llevado a la escuela diferentes entornos de aprendizaje donde los aprendientes deben repetir y memorizar contenidos, negando la posibilidad de pensar y de ser críticos.

Precisamente a ello se le quiere apostar en este PCP, donde los agentes de aprendizaje a través de las manifestaciones de la Ludomotricidad puedan ser partícipes activos y críticos

de su propio aprendizaje, donde también el rol como futuros maestros será el de propiciar amor por el conocimiento y brindar herramientas necesarias para enseñar a afrontar la incertidumbre de la mano con la mayéutica, con ello también motivarlos a que sean sujetos capaces de inquietarse, de observar e interrogar acerca de todo lo que le suceda en su cotidianidad y en el descubrimiento por el mundo.

Teniendo en cuenta a Freire (1970) un hombre que estuvo en constante lucha por romper con visiones de la educación tradicional y quien fue el principal gestor para promover el reconocimiento de la multiplicidad de saberes a través del pensamiento crítico para la transformación de sus contextos sin importar sus condiciones socioeconómicas y culturales. Lo anterior evita que la educación sea “bancarizada” es decir, que no sea acumular contenidos sino más bien fomentar las capacidades como la comunicación, la escritura y la lectura logrando emancipar a través de la alfabetización.

Cuando se refiere a la intención de alfabetizar no quiere decir solamente escribir o leer textos sino que también es necesario aprender a leer contextos y analizar realidades, para que los mismos implicados puedan ser los gestores de transformar sus realidades a través de la experiencia con el entorno; Dicho esto tiene relación con lo expuesto por Fals (1986) en relación a la investigación acción participativa, que tiene como propuesta entender el mundo tratando de transformarlo en colaboración y por medio de la reflexión.

2.2.5 Pedagogía Dialogante

La pedagogía dialogante es desarrollada por los hermanos de Zubiría, precisamente en el texto: los modelos pedagógicos hacia una pedagogía dialogante, se expresa la importancia de comprender al ser humano como un sujeto que siente, piensa y actúa, además de ello de reflexionar sobre esta unidualidad que también propone Morin (1999) en los siete saberes necesarios para la educación del futuro entre el individuo y la sociedad donde estos dos son indisolubles, así mismo la posibilidad de rescatar la importancia del estudiante como agente

participativo de la educación y el profesor como mediador del proceso realizando una síntesis dialéctica.

Es por ello que la pedagogía dialogante entiende el aprehendizaje de manera compleja, donde los procesos de aprehendizaje se da en varias dimensiones del ser humano como lo son lo cognitivo, lo afectivo y lo práctico, para ello es preciso referirse a De Zubiría (2006) quién propone que:

Como educadores, somos responsables del desarrollo cognitivo de nuestros estudiantes; pero tenemos iguales responsabilidades en la formación de un individuo ético que se indigne ante los atropellos, se sensibilice socialmente y se sienta responsable de su proyecto de vida individual y social” (p. 197)

De esta manera radica en las formas que el estudiantado se aproxima al conocimiento, el educador debe tener en cuenta las destrezas del estudiante para allí fomentar estrategias donde se pone en juego los ambientes relación estudiante-familia (modelo educativo proyectivo), donde el maestro tenga un papel de mediador siendo este un apoyo para el niño.

2.3 Perspectiva disciplinar:

El componente disciplinar para este PCP es de suma importancia ya que es la base de la disciplina, de allí derivan temáticas fundamentales como lo son las ciencias de la motricidad humana, praxiología motriz y Ludomotricidad, estas serán empleadas a lo largo de la construcción de este proyecto con el fin de atender las diversas problemáticas, necesidades y oportunidades planteadas anteriormente.

2.3.1 Educación Física:

Se plantea entonces, la interpretación que se ha dado de la E.F durante su recorrido histórico a través de diversas miradas desde las escuelas gimnásticas, tendencias o propuestas educativas. Es así que en los últimos tiempos se han presentados nuevos enfoques de la E.F, como lo expone Chinchilla (1999):

En la última década se ha tomado con mayor rigor el trabajo de investigación histórica de la educación física, cuyos primeros esbozos se aprecian en las tesis de grado y de postgrado a través de un tratamiento metodológico y conceptual que busca dar cuenta de la diversidad de temas de interés actual como los referidos a la mujer, al tiempo libre, el cuerpo, las relaciones políticas y culturales, la vida cotidiana, el deporte y la política, el juego y las relaciones con lo pedagógico y lo social.”(p. 38 - 39).

Por lo tanto, estos nuevos enfoques permiten que en este proyecto se reconozca la E.F desde la transversalidad cultural, social y política, donde estos temas de interés como la Ludomotricidad van a posibilitar esa relación entre lo pedagógico y lo social, los cuales se ven reflejados en la intención educativa.

Por lo anterior es preciso situarse desde Montoya y Trigo (2015) ya que a través de trabajos investigativos que realizó, recoge las opiniones de algunos educadores físicos llegando a reconocer una “nueva –EF-humana, crítica, vinculada, contextualizada” Montoya y Trigo (2015, p. 54), a través de unas prácticas “contextuales, humanas, emotivas, lúdicas, integradoras, sentidas, dialogadas, naturales, vivenciadas, colaborativas, con sentido” Montoya y Trigo (2015, p. 54). Lo anterior se ha abordado y se pretende llevar a cabo no solo para este PCP sino también que sea direccionado en la futura labor docente y de esta forma seguir enriqueciendo la disciplina acompañada de una E.F que trascienda, acercándose a lo humano abarcando la multidimensionalidad.

A partir de un análisis sobre ¿Qué es la E.F? es preciso tener en cuenta a Cagigal (1984) quién expone lo siguiente:

“La educación física en su verdadero y completo sentido. Tiene ella mucho que ver con la educación sensorial, perceptiva, motriz, con el aprendizaje propioceptivo, con la noticia

espacial, con la respuesta personal a la incitación espacial, con la organización temporal, rítmica de la propia persona.” (p. 51 - 52)

Esto se acerca en gran medida a la perspectiva de la motricidad como dimensión humana, donde aspectos como la percepción, la espacialidad y la temporalidad se atienden no solo desde lo tradicional o lo determinista sino también desde las posturas fenomenológicas.

2.3.2 Ciencias de la motricidad humana:

Las ciencias de la motricidad humana es una propuesta educativa impulsada por Manuel Sergio, quien busca realizar aportes que permitan entender no solo la E.F si no también los deportes y la recreación desde una perspectiva más amplia, en este sentido se empiezan a desarrollar unos pilares fundamentales desde la educación motricia como los mismos autores, Eugenia Trigo y la Red de investigadores en motricidad humana comparten los siguientes aspectos

- Una educación de todos y para todos los seres humanos sin distinción ni exclusión de nadie
- Una educación de la complejidad del ser humano. Una educación corpórea.
- Si es educación, es amplia, es crítica, propositiva radical, investigativa
- Un derecho de todos y todos los sujetos planetarios
- Contextual. Es decir, desarrollada de acuerdo a las necesidades de cada pueblo y/o comunidad. Si somos naturaleza y cultura en interdependencia, no puede haber prácticas educativas “globales” para todos los sujetos y todas las culturas. Cada rincón de este planeta, amerita una educación específica y diferenciada de cara a enriquecer sus procesos individuales y colectivos
- Sus “prácticas” dejarán de ser prácticas- repetitivas, para ser praxis, es decir prácticas creadoras, constructoras de sentido, emancipadoras, construidas con los

sujetos sociales y no solamente con los sujetos institucionales que gobiernan las organizaciones educativas (Montoya y Trigo, 2015, p. 58).

En estos aspectos se puede observar la importancia de una educación que sea inclusiva basada en el amor, reconociendo la multidimensionalidad del ser humano y atendiendo a cada uno de ellos en interdependencia, donde se comprende el cuerpo como una totalidad, es por ello que las CMH recurren a actividades contextualizadas donde las prácticas dejan de ser un acto mecánico y trascienden en la construcción de corporeidades.

Para seguir ampliando la concepción de las CMH, aparece la educación motricia donde según Montoya y Trigo (2015) es:

La educación corpórea de todos los sujetos sociales de una comunidad, poniendo en contexto su ser sujeto-lúdico-creador-ético-político-social-cultural con el propósito de educar y enriquecer su complejidad corpórea a través de acciones dialógicas, amplias, críticas, creadoras, radicales, que recuperen las prácticas lúdico-culturales pág. 59.

Por lo tanto se debe comprender que la E.F y las CMH van de la mano para que cobren sentido y de igual modo entender que “la motricidad no es el simple movimiento, porque es praxis y, como tal, cultura (es decir, transformación que el hombre realiza, consciente y libremente, tanto en sí mismo como en el mundo que lo rodea)” Montoya y Trigo (2015, p. 31), con lo expuesto se va a posibilitar hacia una E.F donde el movimiento trascienda y tenga intencionalidad, enriqueciendo los procesos culturales a partir de los estímulos que se brindan desde la educación y su cotidianidad.

Por tal motivo se pretende desde este proyecto fomentar espacios donde los seres humanos puedan ser libres y críticos a través del movimiento como lo propone las CMH, es allí donde se busca promover conciencia social por medio de la Ludomotricidad, para generar en los aprendientes además de placer y goce la posibilidad de construir su identidad y a su

vez puedan ser críticos ante lo que sucede en su entorno y encuentren la manera de afrontar los tiempos de incertidumbre.

2.3.3 Praxiología Motriz

Desde la praxiología motriz, es pertinente abordar el concepto de Ludomotricidad, el cual refleja ciertas características importantes, teniendo en cuenta que para Parlebas “cobra su sentido por contraposición al concepto ergomotricidad. Su finalidad es clara, pues alude al placer del juego, al deseo de una acción entretenida” (Parlebas, 2001, p. 312) lo tanto desde esta perspectiva se resalta el placer de la acción como una práctica libre que provoca en los estudiantes una educación que sea atractiva y los motive al aprehendizaje.

Otro de los elementos que se tienen en cuenta de la praxiología es la conducta motriz, donde a partir de allí se puede observar la lógica interna de cada situación motriz, es decir, el “conjunto de elementos objetivos y subjetivos que caracterizan la acción motriz de una o más personas que, en un medio físico determinado, realizan una tarea motriz” (Parlebas, 2001) es aquí donde claramente se pone en juego la correlación e interiorización de sí mismo, con lo otro, con el entorno que nos rodea, por medio de la comunicación, colaboración, empatía, etc.

Por tal motivo, se hace pertinente trabajar la E.F vista desde las CMH propuesta por el portugués Dr. Manuel Sergio, ya que aquí se pueden dar esas relaciones de manera armónica, por ejemplo, la conducta motriz y la trascendencia desde el movimiento; cabe aclarar que la praxiología motriz no se va a negar, sino se tomarán ciertos elementos pertinentes que vayan en coherencia con la finalidad del proyecto, de igual forma partiendo de un pensamiento complejo se considera útil poder trabajar desde diversas propuestas y tendencias dándole un sentido común.

2.3.4 Ludomotricidad

Ahora bien, se considera pertinente hacer un abordaje sobre el concepto de Ludomotricidad, teniendo en cuenta que es un eje fundamental del proyecto curricular, cabe

mencionar que este término alude desde la Real Academia Ludo a:” *ludo*, nombre con el que se patentó en Inglaterra este juego en 1891, y este del lat. *ludo* 'yo juego”, “MOTRICIDAD Capacidad de un cuerpo para moverse o producir movimiento” (RAE, 2014). No obstante, para esta perspectiva e ideales este término no puede quedarse en estas referencias, ya que se busca trascender y encontrar en la Ludomotricidad una alternativa de cambio.

2.3.4 Juego/Actividades ludomotrices

Cabe destacar que como se mencionó en la categoría anterior el juego está inmerso en la Ludomotricidad por lo cual no sería posible hablar de estos conceptos de forma individual, por el contrario, debe existir una armonía entendiendo que este proyecto busca integrar cada uno de los pilares nombrados en el primer capítulo de este PCP donde se habló sobre el juego, juegos, la lúdica y lo motriz con el fin de construir un ser humano visto desde la complejidad.

Partimos de que: “Lo lúdico se le puede denominar ocio, juego, o recreación, siempre y cuando sepamos que la sensación de libertad e imaginación que las personas perciben” (Montoya y Trigo, 2015, p. 91). Ahora bien, no podemos negar que así cómo lo lúdico está inmerso en el juego, esté también en lo lúdico, es decir que es una manera recíproca donde sus partes no se pueden separar ni mucho menos entenderse una sin la otra.

Por consiguiente, hacer mención al juego/ juegos no es una tarea fácil por sus múltiples interpretaciones partiendo desde su etimología, debido a que este concepto (juegos) en castellano se utiliza coloquialmente para referirse a todas las actividades lúdicas organizadas por ejemplo cuando se dice: “jugar al baloncesto, jugar un partido de fútbol”; por otro lado, juego como las acciones libres y autónomas, el jugar por jugar, es así donde es visible que no se es consciente de la diferencia entre ambos conceptos. Es por ello que a partir de las CMH el **juego** hace referencia a “El juego (play / brincadeira) es la conducta lúdica del ser humano en general, el juego libre. Mientras que los juegos (game / jogo) son

algunas de las diferentes manifestaciones, generalmente regladas, que puede tener esa conducta lúdica” Montoya y Trigo (2015) partiendo de esto, el panorama se despeja y es un poco más claro las situaciones en las que se deben emplear cada uno de los anteriores criterios.

Figura 6 Etimología de juego-Juegos



Ilustración 2. juego-juegos

Nota: El gráfico representa la diferencia etimológica de juego-juegos en diferentes idiomas. Tomado por Motricidad Humana. Aportes a la educación física, Recreación y Deporte. (p. 91)

Teniendo en cuenta lo anterior Trigo (2014) menciona unas características propias de **juego**, una de ellas es la *no literalidad* donde la realidad interna que se produce debe sobrepasar la externa, el segundo aspecto mencionado es el *efecto positivo* primordialmente el juego debe ser generador de placer, gozo y alegría dando lugar a representaciones gestuales cómo la risa y la sonrisa, la siguiente es la *flexibilidad* allí se resalta los comportamientos que se generan espontáneamente, la cuarta característica es de suma importancia ya que resalta la *prioridad del proceso*, la persona está enfocada en lo que sucede más allá de un resultado, es

de *libre elección* la participación debe ser libre y voluntaria, por último está el control interno aquí son los jugadores quienes dan las lógicas y determinan el desarrollo del juego.

En efecto estas características dan lugar a precisar el juego desde una mirada completa y enriquecedora, que pone al ser cómo eje central donde se es necesario jugar y así cómo lo menciona Montoya y Trigo (2015):

Una persona que deja de “jugar”, de moverse libre y creativamente, está perdiendo la posibilidad de enfrentar nuevos retos y vivenciar situaciones que le van a permitir situarse en una actitud abierta para afrontar nuevos conocimientos y experiencias de cualquier otro campo del saber y hacer humano. (p. 10).

El juego ha sido estudiado más a detalle por varios autores, de los cuales se destaca a Huizinga (1938) quién propone:

“El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla entre unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de <<ser de otro modo>> que en la vida corriente.” (p. 45-46)

Así mismo el autor enfoca el juego como un fenómeno social y cultural, allí sostiene que el juego es anterior a la cultura esto quiere decir que este ha acompañado al ser humano desde los primeros pobladores y que ha tenido diferentes manifestaciones como en prácticas ancestrales, ritos, cultos que tienen que ver con lo espiritual, es por ello que el juego se convierte en una práctica dotada de sentido y con función social. Mientras que Roger Callois (1958) enfatiza y profundiza en conceptualizar el juego, este comprendido en dos tipos: la *Paidia* que hace referencia a juegos que surgen de la imaginación o la fantasía y el *Ludus* que tiene que ver con juegos controlados, reglas más complejas y el desarrollo de destrezas

motrices de esta tipología aparecen una serie de categorías las cuales son: Agón (competencia), Mimicry (simulacro), Alea (Azar), Ilinx (Vértigo).

En este orden de ideas, cabe aclarar que la ludomotricidad no solo se refiere al juego o los juegos, sino que abarca una amplia gama de actividades lúdicas que favorece las habilidades motoras y a su vez las habilidades comunicativas que son generadoras de placer, libertad y creación, entre ellas se pueden encontrar:

- Actividades de expresión corporal
- La danza
- Los campamentos de verano
- Actividades circenses (malabares, acrobacias)
- Caminatas y paseos
- Expresiones artísticas (manualidades, pinturas, origami)

Tal es el caso que estas actividades lúdicas tienen ciertas lógicas internas y propósitos pedagógicos en pro de la conciencia social para este PCP permitiendo aprendizajes para llevarlos a contextos reales puesto que en dichas actividades surgen acciones motrices desde la praxiología, a través de estas se pueden articular expresiones, ideas, pensamientos, emociones que puedan aportar valores como la solidaridad, el respeto por sí mismo y el reconocimiento del otro y la empatía.

En este orden de ideas, el juego es un eje que permite entrar a la cultura de una manera natural: la cultura proviene del juego. El juego es libertad e invención, fantasía y disciplina a un mismo tiempo. Todas las manifestaciones importantes de la cultura están caladas del juego. por eso muchos se repiten de generación en generación, pueden cambiar las formas, pero lo lúdico y el fin siguen siendo los mismos.

2.3.5 Prácticas Corporales

Este concepto podría dividirse en cuerpo y práctica, epistemológicamente el término práctica proviene del griego praktikós que se usa para designar algo referente a la acción y se presenta como un uso continuado, repetitivo, un hábito que ha adquirido fuerza de precepto, es decir que la práctica se va configurando en lo que somos, esto hace que exista una reciprocidad para entender la corporalidad desde esa practicidad.

El cuerpo visto en las diferentes áreas del PCLEF, debe ser entendido como una totalidad, no fragmentado sino como una construcción sociocultural que es sostenido por un cuerpo que lo viva y lo represente empapado de significados y símbolos que le impregnan esa cultura y esas relaciones humanas. En consecuencia, al reagrupar el concepto de prácticas corporales, se conoce entonces como aquellos conjuntos de prácticas con unas determinadas normas y hábitos que se impregnan tanto en la corporeidad del sujeto, donde se encarnan en sus corporalidades, en relación a lo anterior se enriquece el concepto donde “Las prácticas corporales representan una experiencia de potenciación. Mediante el movimiento corporal hay un lenguaje que simboliza, expresa y significa; por ello, la motricidad no escapa a la expresión simbólica del cuerpo” (Gallo, 2012. p. 840)

La práctica toma sentido cuando se interioriza y del mismo modo esta deja una experiencia, entendida como “No lo que pasa, o lo que acontece, o lo que llega, sino lo que nos pasa, o nos acontece, o nos llega. Cada día pasan muchas cosas, pero, al mismo tiempo, casi nada nos pasa.” Larrosa (2002, p. 168), es por ello que las prácticas corporales que realizarán en este PCP tendrán una connotación reflexiva y crítica para cada persona, así de forma inmersa poder ir transformando de a poco la sociedad actual que va encaminada hacia la competencia, rivalidad, individualismo, egoísmo y la apatía.

3.Implementación

En la búsqueda de un discurso que cobre sentido, es necesario ponerlo en contexto y por lo tanto que pueda ser llevado a cabo en ambientes educativos. Es por eso que, al ser educadores físicos se tiene la tarea de transformar e innovar para que los procesos de enseñanza - aprendizaje realmente puedan promover el goce, la creatividad, la colectividad a partir de la motricidad como dimensión humana.

Por lo anterior es pertinente empezar a diseñar las diferentes estrategias de enseñanza - aprendizaje a partir de la Ludomotricidad que posibilitan a su vez enriquecer la E.F y que les darán sentido a los sustentos teóricos, a las problemáticas u oportunidades identificadas, pero sobre todo va a brindar herramientas necesarias que corresponden a nuestro quehacer como futuros maestros.

3.1 Metodología

En el diseño del proceso de enseñanza - aprendizaje donde se pretende a partir de estrategias ludomotrices promover conciencia social se construye tres unidades didácticas que define la ruta por la cual se podrá construir el conocimiento y va a permitir que el proyecto educativo pueda ser aplicado en un contexto real de aprendizaje.

En primera instancia se dará a conocer el propósito formativo que se pretende en la implementación que se llevará a cabo durante tres unidades didácticas, 2 unidades tendrán presente 3 sesiones de clase y una de 2 sesiones de clase, además tiene un nombre otorgado que representa las intencionalidades educativas.

3.2 Competencias

En el diseño de la macroestructura se plantean las competencias como dinamizadoras del proceso enseñanza aprendizaje direccionado al desarrollo humano y de proponer los contenidos, para ello Laura Frade define el concepto de competencia como la “Capacidad

adaptativa, cognitivo y conductual que se traduce en un desempeño adecuado a una demanda que se presenta en contextos diferenciados que conllevan distintos niveles de complejidad. Es saber pensar para poder hacer.” Frade (2008, p. 7), es importante también entender que la palabra competencia tiene dos formas de entenderse etimológicamente hablando una del griego Agón que tiene que ver con aquel que está preparado para ganar unas justas olímpicas y aparecer en la historia, la segunda del latín competere que en este contexto educativo se tiene en cuenta que dice que te compete, eres responsable de hacer algo; en el mismo texto de Laura Frade se menciona que trabajar por competencias es que “el estudiante se hace responsable de su propio aprendizaje, se hace competente, no necesariamente competitivo”. (Frade, 2008, p. 13).

La competencia es un pilar importante dentro de la pedagogía dialogante e interestructurante donde De Zubiría (2002) da una argumentación fuerte a partir de varios autores de poder responder a estas dimensiones cognitivas, prácticas y valorativas que se centra en el desarrollo humano, cabe destacar que este proceso no se da de manera lineal sino que es dinámico y complejo que va en relación con lo planteado en la perspectiva educativa a partir de lo humanístico con lo planteado en el desarrollo, lo pedagógico a partir de la interestructura y lo dialógico y finalmente lo disciplinar con las ciencias de la motricidad humana las situaciones ludomotrices y el juego.

3.3 Rol maestro/estudiante:

El rol maestro/estudiante será a partir de las pedagogías dialogantes y lo que De Zubiría (2002) propone en cuanto a que el estudiante tiene un papel activo en su propio aprendizaje, a partir de ello el ser humano puede desarrollar capacidades para la vida desde la autonomía, la libertad y la toma de decisiones mientras que el maestro tiene un papel de mediador en los aprendizajes de los estudiantes, donde debe provocar estrategias en el entorno para que los aprendientes se enamoren por construir conocimiento, es decir, que

puedan tener la capacidad de inquietarse por conocer nuevos aprendizajes y puedan descubrir nuevas rutas que lo encaminen a construir su identidad y proyecto de vida.

Es importante mencionar que las relaciones entre el maestro y estudiante serán a partir del diálogo donde se pueda generar una comunicación asertiva y la figura del maestro no sea autoritaria como se venía desarrollando en otros modelos pedagógicos como el tradicional.

Esto puede permitir que las futuras generaciones puedan formarse a partir del diálogo, donde van a poder enfrentar los momentos de caos e incertidumbre desde la comunicación y llegar a acuerdos de equidad con los demás.

3.4 Estilo de enseñanza:

Los estilos de enseñanza van hacer la estrategia que como maestro se debe tener en cuenta a la hora de llevar a cabo el diseño de enseñanza - aprendizaje, por eso dándole sentido al discurso que se ha venido planteando es preciso abordar estilos de enseñanza que se acoplen a construir un ideal de ser humano libre, creativo y agentes que tengan la capacidad de tomar decisiones.

Por lo tanto, se va a implementar la enseñanza recíproca, donde este “estilo de enseñanza se basa en aprovechar la capacidad de observación del alumno/ a para que corrija a su compañero. La organización de la enseñanza recíproca es, por tanto, por parejas” Sáenz-López (1997, p. 153) y finalmente se tendrá presente el descubrimiento guiado, que “consiste en que el profesor/a oriente el aprendizaje de los alumnos/as, pero permitiendo que sean ellos los que investiguen, tomen decisiones y descubran.” Sáenz-López (1997, p. 156). De esta manera con los estilos de enseñanza seleccionados se podrá llevar a cabo la relación entre maestro/estudiante y facilitar el aprendizaje para promover conciencia social.

3.5 Evaluación

Ahora bien, la evaluación como proceso de enseñanza – aprendizaje, teniendo en cuenta esta no solo como la medición de resultados sino el proceso del estudiantado retomando a Frade:

Una buena evaluación abarca el trabajo realizado, los productos obtenidos, las actitudes frente a la labor, y la demostración de que se han desarrollado más las habilidades de pensamiento que solamente la memorización del conocimiento que repite los contenidos de manera verbal (Frade, 2008, p. 71).

Por consiguiente la relación de la evaluación con las competencias debe tener una armonía donde se busca que el estudiante de lugar a la contextualización de su entorno y con ello poner en práctica lo aprendido durante el proceso formativo es decir que no se dejará de últimas ya que la evaluación está implícita durante todo el proceso como eje de reflexión y aprendizaje, con ello romper con los paradigmas de evaluación tradicionalista concordando con los hermanos Zubiría: “la evaluación debe dar cuenta del desarrollo individual, reconociendo los avances y progresos respecto a sí mismo y eliminando la competitividad propia de los modelos heteroestructurantes.” (De Zubiria, 2002, p. 119).

Por ende, se es necesario retomar la evaluación con base a lo cognitivo (entender), lo práctico (hacer y transferir) y lo valorativo (trascender) así pues integrando las dimensiones daremos lugar a un ser complejo que va más allá de una calificación, donde se integran los saberes y se ponen en práctica en la cotidianidad es allí donde la Ludomotricidad como estrategia pedagógica para promover conciencia social toma sentido desde el hacer y el pensar del otro.

Así pues, es necesario tener en cuenta los métodos de evaluación que son fundamentales para que el estudiante tome conciencia de su punto de partida dando lugar al resultado de sus esfuerzos y de su evolución a lo largo del tiempo. Por ello se tendrá en

cuenta la autoevaluación teniendo en cuenta esta cómo lo menciona Frade: “Cabe señalar que la autoevaluación no será entendida como "ponerse una calificación" sino como la oportunidad de encontrar el acierto para repetirlo en un trabajo determinado, y el error para evitarlo. (Frade, 2008, p. 75).

Cabe resaltar que también la observación permite dar cuenta del grado de dominio que la persona posee en ciertas competencias mediante su actuación en el contexto y así mismo el aprendizaje cooperativo donde el grupo desde sus diversidades se encamina hacia una meta en común generando relación estudiante- estudiante, estudiante / profesor / estudiante ambiente y las diferentes interrelaciones que surgen para la una mejora de las relaciones sociales.

4.Ejecución Piloto

4.1 Contextualización Institución Educativa

La institución educativa donde se van a desarrollar las intervenciones educativas e implementar la propuesta del proyecto es el colegio Liceo Nuestra Señora de las Nieves, localizado en la ciudad de Bogotá (Colombia) en el barrio Patio Bonito, localidad de Kennedy, la dirección es calle 38 C sur no. 87 F 30, se inscribe a la educación formal y es de carácter privado dirigido para los niveles de educación Preescolar, Básica Primaria, Básica Secundaria y Media Técnica, dirigido por el rector José Alcides Sanabria Sedano.

Su jornada académica cuenta con cuatro horarios, para preescolar y básica primaria es de 7:00 am a 2:00 pm, para básica secundaria es de 7:00 am a 3:00 pm y para media técnica es de 7:00 am a 4:00 pm. Para la clase de Educación Física se cuenta con un salón donde hay material didáctico para el diseño de clase, se cuenta con un patio descubierto en el colegio y se pueden realizar las clases al frente del colegio donde se encuentra un parque que hace parte del barrio.

Figura 7 Instalaciones Educativas



NOTA: En la figura se puede observar una vista aérea de la institución educativa donde se llevó a cabo la implementación

Figura 8 Escudo Institución Educativa



Nota: En esta figura se representa el escudo de la institución, donde se identifica tres pilares fundamentales para el colegio que es Dios, patria y sabiduría.

4.1.1 Historia

El Liceo Nuestra Señora de las Nieves, es una Institución Educativa de naturaleza privada, se fundó en el año de 1988, para los niveles de educación Preescolar, Básica Primaria, Básica Secundaria y Media Técnica; con Reconocimiento Oficial según Resolución No. 4619 de Noviembre 29 de 2000, emanada de la Secretaría de Educación del Distrito (SED), carácter mixto, jornada única; acreditada con Altos Estándares de Calidad en procesos Gerenciales, Misionales y de Apoyo, categoría Superior (A) en pruebas ICFES - Saber 11 y un Proyecto Educativo Institucional (PEI) “Proyectados a la Investigación con Proyección Bilingüe”, el cual, forma al niño, niña y adolescente en las dimensiones cognitiva, afectiva, espiritual, física y digital con pensamiento crítico y científico.

En cuanto a la misión de la institución consiste en proyectar a nuestra comunidad educativa hacia vivencias de paz, voluntad de progreso y practica de la ciencia y la tecnología, garantizando los derechos de las poblaciones que lo requieran; y la visión construir un mundo para el niño y el adolescente en la diversidad generando acciones de promoción, protección y

garantía de los derechos de sus poblaciones, donde los espacios sean para la creatividad, y el tiempo para evolucionar y ser feliz.

Ahora bien, el Liceo Nuestra Señora De Las Nieves Convenios Interinstitucionales la continuidad del PEI, y su permanente evaluación, orientada a introducir las mejoras que demanda la realidad social de la comunidad, con visión global, y el aprovechamiento de las oportunidades que brindan las entidades públicas y privadas, han permitido establecer convenios interinstitucionales, pertinentes a las exigencias educativas del siglo XXI. La continuidad en la cadena de formación de los estudiantes de grado 11, en el Liceo Nuestra Señora de las Nieves, es una prioridad garantizada, ya que, desde el año de 1999, viene con una alianza Inter - institucional con el Servicio Nacional de Aprendizaje – SENA. Universidad Agustiniana y asociación colombiana para el Avance de la Ciencia – ACAC la cual es una organización privada, líderes en gestión de la investigación es una comunidad abierta, incluyente, participativa y multidisciplinaria.

4.2 Caracterización de la Población

Se realizan las intervenciones en 2 cursos diferentes, por lo cual por cada grupo estarán a cargo 2 profesores diferentes, estos cursos son 801 y 902. El curso 801 tiene clase de E.F los martes de 7:00 am a 8:00 am y los jueves de 11:00 am a 12: 30 pm, el grupo lo conforman 37 estudiantes entre las edades de 12 y 14 años. El otro curso a cargo es el 902 donde tienen clase de E.F los jueves en dos bloques, el primero es de 12:30 pm a 1:30 pm y de 2:00 pm a 3:00 pm, el grupo lo conforman 40 estudiantes entre las edades de 13 a 16 años.

4.3 Unidades Didácticas (Estructuras del proceso enseñanza - aprendizaje)

LUDOMOTRICIDAD CÓMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA PROMOVER CONCIENCIA SOCIAL

ENTIDAD

PROFESORES

ASIGNATURA

Promover conciencia social a través de estrategias Ludomotrices para enriquecer las relaciones humanas, vínculos comunitarios, relaciones sociales y las interacciones culturales dando paso al diálogo, la colaboración, comunicación, la empatía y la comprensión del otro

		Daniela Laguna Camila Castro Alejandro Estrada Felipe Montoya		Educación física			
POBLACIÓN	N°	AÑO		SEMESTRE			
		2021					
NÚMERO DE CLASES	9	UNIDADES	3	SESIONES POR UNIDAD	3	HORAS POR SESIÓN	2

UNIDAD # 1

MOVIENDOME ENTIENDO MI MUNDO


COMPETENCIA GENERAL	COMPETENCIA	SESIÓN	CONTENIDO ENSEÑABLE
<p>Comprende las dinámicas sociales de orden individual y colectivo a partir de la locomoción por medio de la Ludomotricidad promoviendo la comunicación y la confianza.</p>	<p>Participación Apertura Contextualización</p> <p>Comprende el fin del proyecto a implementar durante el proceso formativo mediante la lúdica que permita las relaciones interpersonales estudiante/ estudiante, estudiante /profesor.</p>	<p>#1</p>	<p>Conocimiento del otro Concientización Percepción del entorno Vínculos de confianza y espacios agradables</p>




	Resuelve las situaciones que se evidencian en los juegos relacionados con la comunicación, ejecutando y creando formas de desplazamiento que permitan la interacción con su entorno (compañeros, profesor, ambiente)	#2	DESPLAZAMIENTOS GENERALES O GRUESOS Multiplicidad Rodar, reptar, arrastrar, deslizamientos, gatear pasos. caminar, correr, brincar, saltar, zic zac, giros, rotaciones rolar
EVALUACIÓN			
Se realizará la evaluación con los indicadores de desempeño, en esta unidad los aspectos que se tendrán en cuenta para efectuar la evaluación de forma cualitativa serán: la persona comprende, interioriza y ejecuta los desplazamientos desde la interpretación y multiplicidad, en ese sentido también se relaciona con sus compañeros fomentado los diálogos, empatía y comunicación. El método de evaluación que tendremos en cuenta será la observación, coevaluación y autoevaluación.	Realiza desplazamientos ejecutados adecuadamente que permiten tener cuidado de sí mismo y de los compañeros por medio de los juegos cooperativos (Elementos: cubos, obstáculos, bastones, conos, cuerdas, aros)	#3	DESPLAZAMIENTOS ESPECÍFICOS Rodar, reptar, arrastrar, deslizamientos, gatear pasos. caminar, correr, brincar, saltar, zic zac, giros, rotaciones rolar

PERCIBIENDO EL OTRO Y LO OTRO

COMPETENCIA GENERAL	COMPETENCIA	SESIÓN	CONTENIDO ENSEÑABLE
Apropia a través de los sentidos el conocimiento de sí, al identificar sus propias capacidades, las del otro y lo que sucede en su entorno.	Reconoce el papel de sí mismo y del otro a partir de los juegos de roles donde se simulan situaciones reales para concientizar y promover empatía.	# 4	Sensibilización Historia de vida

INDICADORES		# 5	SENSIBILIZACIÓN
 <p>COGNITIVO Sabe que es un rol dentro de la sociedad y así mismo interpreta según las experiencias</p> <p>PRÁXICO Manifiesta la expresión corporal y gestual en relación con su ambiente</p> <p>VALORATIVO Relacionarnos con sí mismo, con los otros y lo otro.</p>			
EVALUACION			
<p>Se realizará la evaluación con los indicadores de desempeño, en esta unidad los aspectos que se tendrán en cuenta: A través de su percepción logra reconocerse y reconocer lo otro interpretando las dinámicas sociales que se generan en su contexto y a partir de ello crea vínculos de relaciones interpersonales.</p> <p>El método de evaluación que tendremos en cuenta será la observación, aprendizaje cooperativo, coevaluación y autoevaluación.</p>			
UNIDAD # 3			
COMPARTO MI ESPACIO			
COMPETENCIA GENERAL	COMPETENCIA	SESIÓN	CONTENIDO ENSEÑABLE

<p>Reconoce el espacio como la manera de entender las interacciones que se hacen en el ámbito social, que permitan promover y generar reflexiones acerca de las prácticas que se dan en su contexto</p>	<p>Domina los procesos de orientación y lateralidad aprovechando el uso de recursos lúdicos.</p>	<p># 6</p>	<p>ESPACIALIDAD</p>
	<p>Consolida que el espacio trasciende lo físico, donde el estudiante comparte su espacio y experiencias por medio de actividades ludomotrices con relación a la naturaleza.</p>	<p>#7</p>	<p>ESPACIALIDAD</p>
<p>INDICADORES</p>	<p>Apropia los contenidos enseñables durante el proceso del proyecto y así mismo reconoce la educación física y sus multiplicadas de prácticas como posibilitadoras de experiencias y reflexiones</p>	<p>#8</p>	<p>ESPACIALIDAD Reflexión y análisis desde un enfoque complejo a partir de la E. F</p>
			
<p>EVALUACIÓN</p>			

<p>Se realizará la evaluación con los indicadores de desempeño, se tendrá en cuenta: El estudiante reconoce al otro desde la diversidad en el sentido de que las maneras de percibir son diferentes por factores culturales y sociales para que adquiera sensibilidad corporal por medio de la danza. El método de evaluación que tendremos en cuenta será la observación, aprendizaje cooperativo, coevaluación y autoevaluación. Cabe resaltar que esta unidad dará lugar a lo trabajado en el proceso formativo, se tendrá en cuenta la interrelación de contenidos enseñables y como lo pone en práctica en su contexto.</p>			
---	--	--	--

4.4 Instrumentos de recolección de información

Los instrumentos de recolección de información son factor importante ya que van a permitir reconocer la viabilidad que tiene el proyecto, las particularidades y situaciones que pueden surgir en las experiencias tanto de los docentes como de estudiantes y por su puesto de encontrar la relación entre las bases epistemológicas del proyecto con la práctica docente. Dichos instrumentos serán la ficha de observación que a modo de diario de campo se va a relatar las competencias desde lo cognitivo, práxico y valorativo que se pudo presentar en las intervenciones de clase, también se tiene en cuenta las planeaciones de clase que se construyen a partir de la ruta de aprendizaje que se declaró en las unidades didácticas, luego aparece la matriz DOFA donde se identifica debilidades, oportunidades, fortalezas y

aprendizajes que se hace después de cada sesión por parte de los profesores, de manera que también posibilita que clase a clase se pueda pulir el diseño de clase de acuerdo a lo que se pudo observar en relación a la práctica docente y a las necesidades de la población.

Finalmente se utiliza la autoevaluación con 5 preguntas generadoras de reflexión que darán cuenta de lo que fue el proceso enseñanza - aprendizaje.

A continuación, se presenta la planeación de las 8 intervenciones de clase que se aplicó en dos cursos de la educación formal, están se construyen a partir de lo declarado en las unidades didácticas con la intención de llevar a cabo desde la clase de E.F todo lo que se propuso en relación a la conciencia social y por una educación que logre cautivar y enamorar al aprehendiente de su propio proceso de aprendizaje.

De esta manera aparece la construcción del diseño de clase, seguido de la ficha de observación donde se completan los criterios a observar y analizar a partir de lo que sucedió en cada clase, luego aparece la matriz DOFA en relación al papel que cumple cada profesor durante las clases y finalmente la autoevaluación donde los estudiantes desde la reflexión pueden evaluar tanto su proceso de aprendizaje como el rol que cumplió cada profesor durante las clases.

PLANEACIÓN DE CLASE

Sesión 1

Fecha: 21 de abril de 2022

Lugar: Colegio Liceo Nuestra Señora De Las Nieves

Competencia:

Comprende el fin del proyecto a implementar durante el proceso formativo mediante la lúdica que permita las relaciones interpersonales estudiante/ estudiante, estudiante /profesor.

Materiales:

Lana, cartulinas, marcadores, balones

Momentos de clase

Descripción

- **Actividad diagnóstica:**
Se realizará una presentación por parte de los profesores, y así mismo se dará una breve explicación de lo que consiste el proyecto.
- En un segundo momento se dará un espacio para que ellos se presenten, se realizará un círculo y el primer participante tendrá una lana la cual debe pasar a un compañero e indicar su nombre y alguna actividad que le guste hacer, así sucesivamente se pasará la lana por cada estudiante hasta formar una telaraña, no obstante, tendrán que estar muy atentos ya que esta misma tendrá que ser desenredada devolviéndola al compañero que se pasó e indicar el nombre y la actividad que había dicho.
- Se realizan equipos, donde tendrán que llevar el balón de un lado al otro lado del espacio y tendrán que pensar varias formas de desplazamiento, el objetivo es que cada integrante tiene que tocar el elemento, cada vez que llegan a la meta tendrán que dialogar para dar respuesta sencillas preguntas sencillas cómo ¿qué es para ellos juego? ¿Educación física? ¿Empatía, colaboración, comunicación? con una palabra
- Reflexión por parte de los profesores en relación con lo que se vivencio en clase



--

FICHA DE OBSERVACIÓN

INDICADORES	ANÁLISIS				
<p>NOMBRES DE PROFESORES Laura Camila Castro Andrés Felipe Montoya</p>	<p>GRADO 902</p>	<p>FECHA 21 /04 / 2022</p>	<p>HORA 12:45 pm a 1:45 pm</p>	<p>N° DE PARTICIPANTES 40 estudiantes</p>	<p>LUGAR Colegio liceo nuestra señora de las nieves (cancha del parque al frente del colegio)</p>
<p>COGNITIVO (entender)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creatividad • Comprende los desplazamientos 	<ul style="list-style-type: none"> • Se pretende en la primera sesión hacer un diagnóstico de la población, por lo tanto, a través de las actividades ludomotoras planteadas permite observar las características del grupo y una presentación breve de cada uno • Se pone en contexto a la población acerca de la intención que se quiere con las prácticas educativas y esto se ve evidenciado en la participación por parte de ellos en algunas preguntas que se hacen como por ejemplo ¿Qué es juego? ¿Educación Física? y ¿sociedad? esto también permite identificar los imaginarios que los estudiantes tienen en relación con los conceptos que son eje central del proyecto y posibilita que a medida de las sesiones en el rol que se tiene como profesores se puede potenciar estos conceptos a través de la Ludomotricidad • Comprenden las dinámicas que se dan en la clase interiorizando la indicación y del mismo modo siendo partícipes 				
<p>PRÁXICO (hacer y transferir)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apoyos • Desplazamientos • Multiplicidad de desplazamiento 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizan diversos desplazamientos, comprendiendo otra forma de movernos diferente a la marcha, donde se ve la intención de involucrar la relación estudiante - estudiante y estudiante - objeto. • Aunque el trabajo se hace colectivamente, algunos estudiantes tienen la iniciativa de proponer algunos desplazamientos que los demás compañeros deciden hacer • Los estudiantes proponen diferentes acciones motrices cuando realizan su presentación, siendo creativos y poniendo en evidencia sus saberes previos con relación a la disciplina 				

	<ul style="list-style-type: none"> De manera participativa y a través de las estrategias ludomotrices los estudiantes manifiestan en una palabra lo que entienden por E.F, juego, comunidad y se evidencia lo siguiente: E.F: Salud y ejercicio Juego: Diversión, unión, amistad, trabajo en equipo, entretenimiento, pasar el tiempo, locura, pasatiempo, amor, comunicación, competencia Sociedad: grupo de personas, unidad, compañerismo e ir al parque
<p>VALORATIVO (trascender)</p> <ul style="list-style-type: none"> Diálogo Comunicación Colaboración 	<ul style="list-style-type: none"> Se percibe desde un inicio un ambiente de disposición, donde los estudiantes acuden al llamado y se disponen a clase, de tal modo entre ellos mismos dialogan y llaman a los que están dispersos El trato entre ellos en algunos momentos se torna con palabras soeces e inadecuadas en el diálogo con el otro, pero pese a ello se reconoce que hay algunos estudiantes que median para que el grupo esté en disposición de manera respetuosa Se identifica que hay unos líderes en el grupo que a partir del diálogo intentan colaborar el trabajo de los profesores En una de las estrategias ludomotrices entre el colectivo tomaban la decisión de qué palabra iban a colocar según el concepto a completar, allí se ve reflejado la comunicación, el diálogo y la toma de decisiones Cuando cada estudiante se estaba presentando, allí debían mencionar su nombre, su actividad favorita y una acción motriz en el espacio donde estaban ubicados en lo que se observa que los estudiantes estuvieron escuchando y observando lo que cada uno propone

- Matriz DOFA clase 21 de abril**

Debilidades

- Se plantearon actividades lúdicas de apertura muy largas lo que al final indispuso a algunos estudiantes
- No presentar acuerdos de clase
- Falto llevar materiales teniendo en cuenta que el grupo era grande
- Aunque en algunas actividades se divide el grupo es mejor dar las indicaciones y reflexiones cuando todo el grupo esté reunido

Oportunidades

- Encontramos un grupo comprometido con la clase
- Se evidencia compañerismo
- Se cuentan con espacios tanto en los interiores y exteriores del colegio para hacer la clase
- El clima favoreció el encuentro teniendo en cuenta lo que se propuso en clase

Fortalezas

- Las actividades lúdicas les interesaron a los estudiantes de manera que hizo participativa la clase

2. Hubo comunicación y relación entre estudiantes- profesores y estudiante - estudiante
3. Se dio relación entre la competencia que se quería para la clase y el diseño de clase
4. Se identificó las características de la población y las singularidades que tienen como grupo lo cual facilita para el diseño de las siguientes clases

Aprendizajes

1. Para que una clase se lleve de una manera adecuada debe estar planeada y estudiada como lo llevábamos preparado
2. Los estudiantes tienen aportes interesantes que ayudan a la construcción del proyecto
3. Se pueden construir ideas entre estudiantes y profesores en las temáticas que son eje central de nuestro proyecto como lo es la E.F, el juego y sociedad

FICHA DE OBSERVACIÓN					
NOMBRES DE PROFESORES	Grado	FECHA	HORA	N° DE PARTICIPANTES	LUGAR
Angie Daniela Laguna Alejandro Estrada Parada	801	21 /04 / 2022	11:00 am a 12:00 pm	estudiantes	Colegio Liceo Nuestra Señora de Las Nieves
INDICADORES	ANÁLISIS				
COGNITIVO (entender) <ul style="list-style-type: none"> • Creatividad • Comprende los desplazamientos 	<ul style="list-style-type: none"> • Inicialmente los estudiantes a partir de sus saberes previos proponen una situación de movimiento relacionado al estiramiento/calentamiento donde simultáneamente se tenían que presentar; allí se observó que casi todos los movimientos eran enfocados al deporte y la actividad física, por momentos se observa la dificultad de proponer y la falta de creatividad en los movimientos. • En el ejercicio propuesto de desplazamiento con objeto se observó y fue posible identificar el despliegue de creatividad en cuanto a las diversas formas de moverse, donde la comunicación fue importante, la colaboración con el fin de lograr el propósito final que era sintetizar los conceptos de juego, educación física y sociedad. • Los estudiantes en la reflexión final nos permitieron acercarnos a una contextualización, donde expresaron verbalmente algunos aportes importantes en cuanto al juego y su relación con la diversión, el disfrute, libertad, entretenimiento, recreación; así mismo el concepto de educación física relacionado con la salud, actividad, movimiento, deportes, bienestar e integridad, por último, la sociedad donde se relaciona con el grupo, interacciones, comunicación, amigos, familia, etc. 				

<p>PRÁXICO (hacer y transferir)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apoyos • Desplazamientos • Multiplicidad de desplazamiento 	<ul style="list-style-type: none"> • Se observa en esta parte práxica como ya se mencionó, los movimientos van dirigidos hacia el deporte y la actividad en cuanto a la fuerza y resistencia, ejercicios como flexiones, sentadillas, saltos, entre otros. • En el segundo ejercicio, se identificó diversas formas de desplazamiento como reptar, caminar, caminar de espaldas, lateralmente, todos llevando la pelota en la cabeza, gatear, sentados, saltando en un solo pie. Todos estos movimientos en esta actividad reflejan la creatividad en cuanto a la búsqueda de nuevas formas de desplazamiento para llevar el objeto teniendo en cuenta la única regla propuesta por los profesores.
<p>VALORATIVO (trascender)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diálogo • Comunicación • Colaboración 	<ul style="list-style-type: none"> • En el primer ejercicio, a partir del diálogo se puede conocer la otra persona, conocer sus gustos, intereses, poder identificar en un primer acercamiento la personalidad de cada estudiante, de igual forma se observó que cada niño es diferente y de allí emergen aspectos positivos y poder colaborar desde nuestras actividades la interacción y la comunicación entre los compañeros. • En la segunda actividad se observó que a pesar de que sea un grupo entre algunos compañeros era muy poca la interacción, es así donde el ejercicio permitió trabajar la conciencia social donde cada estudiante en esa colaboración para ayudar al grupo en la actividad debía participar de forma activa en cuanto a la toma de decisiones, el diálogo y la cooperación. • Los estudiantes se mostraron comprometidos y receptivos frente al propósito de la sesión y las diversas actividades, generando un ambiente agradable de aprendizaje y diversión.

Matriz DOFA clase 21 de abril:

Debilidades

1. El espacio se vio un poco limitado por los niveles de ruido debido a que se coincidió con el descanso de preescolar, de igual forma debíamos tener mucho cuidado para no lastimar algún niño que estaba cerca a nuestra actividad. En cuanto a nosotros como profesores se nos obligó a tener un tono de voz más alto generando un poco de desgaste
2. En la primera actividad se observó que fue interesante pero poco a poco se fue perdiendo el interés debido a que se extendió.

Oportunidades

1. El colegio cuenta con material y recursos que permiten el buen desarrollo de la práctica.
2. El apoyo del profesor de educación física fue constante, desde el principio nos dio confianza de tener el grupo, estuvo pendiente si necesitábamos algún otro material para las actividades.

Fortalezas

1. El grupo se muestra muy receptivo, se compromete con las actividades, permiten el desarrollo de los juegos.
2. Así mismo el grupo a partir de las reflexiones se acercan hacia el propósito y contenidos enseñables que tienen que ver con los conceptos en cuanto a lo lúdico y lo social.
3. La lúdica permite que la clase se desenvuelva de forma agradable, promoviendo el diálogo, interacción, cooperación, donde en otros espacios son muy limitados.
4. Se observa que en el grupo se relaciona de mejor manera internamente, con ciertos niveles de respeto entre los estudiantes.

Aprendizajes

1. La comunicación entre profesores es importante para que las actividades se desarrollen de forma fluida.
2. Estar pendiente de los estudiantes de forma constante, con el fin de analizar y comprender algunas actitudes y comportamientos durante las sesiones.
3. Tener la capacidad de adaptación, en cuanto a que pueden presentarse algunos sucesos que no estaban planeados.

PLANEACIÓN DE CLASE	
Sesión 2	
Fecha: 27 de abril de 2022	Lugar: Colegio Liceo Nuestra Señora de las nieves
Competencia: Resuelve las situaciones que se evidencian en los juegos relacionados con la comunicación, ejecutando y creando formas de desplazamiento que permitan la interacción con su entorno (compañeros, profesor, ambiente)	Materiales: Papeles con mensajes cortos en relación a la temática Platillos Petos Globos
Momentos de clase	
Descripción	
Tiempo	

- Juego “teléfono roto”: Se realizará 4 hileras de la misma cantidad de estudiantes ubicada una en frente de la otra, allí se le otorgará un mensaje al primero de cada hilera que debe comunicar al primero de la otra hilera haciendo desplazamientos que cada quién debe proponer y no se podrá repetir, al final se pregunta al último que indique el mensaje inicial y si todos entendieron el mensaje inicial, seguido habrá una variante en el juego donde deben pasar en parejas haciendo desplazamientos para comunicar el mensaje.
- Juego (la lleva de los desplazamientos)
Se jugará la lleva con una variante donde solo se podrá desplazar por las líneas de la cancha, también los estudiantes irán indicando diversas formas en que se pueden desplazar y los números de estudiantes que la llevan
- Juego de los globos
se delimitará el espacio para que los estudiantes se desplacen de diversas formas y se irá poniendo globos los cuales nos deben caer al piso, con el fin de no gastar vidas que se les dará ya se deben describir el tesoro
- Se realizará una reflexión por parte de los profesores y se dará por finalizada la sesión.



FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRES DE PROFESORES	GRADO	FECHA	HORA	Nº DE PARTICIPANTES	LUGAR
Angie Daniela Laguna Benavides Alejandro Estrada Parada	801	28 /04 / 2022	11: 00 am a 12:00 pm	37 estudiantes	Colegio liceo nuestra señora de las nieves (cancha del parque al frente del colegio)

INDICADORES	ANÁLISIS
<p>COGNITIVO (entender)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creatividad • Comprende los desplazamientos 	<ul style="list-style-type: none"> • Se relacionaron las temáticas evidenciadas en la clase pasada donde los conceptos de conciencia social, desplazamientos, permitiendo comprender e interiorizar estos términos los cuales son eje central en el proyecto. • Se continuó desarrollando la temática de los desplazamientos donde los estudiantes cada vez más empiezan a crear y pensar nuevas formas de movimiento, dándole una intencionalidad a través de la subjetividad de cada estudiante. • El estudiante comprende el propósito del proyecto a partir del juego como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia. • En esta sesión se observa que hubo compartir de saberes entre pequeños subgrupos del salón y no en general.
<p>PRÁXICO (hacer y transferir)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apoyos • Desplazamientos • Multiplicidad de desplazamiento 	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes comprenden las formas de desplazamiento y su intención y permiten dar cuenta de las variables de movimiento, donde se observan media luna, gatear, reptar, mortal atrás, rollos, rolar, caminar, etc, en estos movimientos se observa cómo cada estudiante dependiendo de sus experiencias y prácticas ponen en escena esta multiplicidad de desplazamientos • El cuidado del otro a la hora de realizar los ejercicios se evidenció desde la primera actividad el respetar y comunicar de manera asertiva es importante y se generaron situaciones que permitieron la reflexión y la solución por parte del grupo, así mismo aportar reglas o variantes en el juego • En el desplazamiento se pudo observar diferentes ritmos, posturas, apoyos estos son propios de este concepto con el fin de cumplir con el propósito colectivo
<p>VALORATIVO (trascender)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diálogo • Comunicación • Colaboración 	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes en el diálogo y la comunicación cada vez se comprometen más con los juegos lo que le brinda confianza y seguridad a la hora de compartir sus sentimientos, aprendizajes, aportes, etc. • A partir de la comunicación se observa propuestas creativas de solución, pero aún se espera que sean más autónomos para considerar estrategias que permitan la resolución de los problemas. • El juego y la Ludomotricidad permiten el disfrute de la práctica lo cual lo expresan verbalmente donde la diversión y el goce permite el aprendizaje de las temáticas propuestas, de la conciencia social, desplazamientos, coordinación, agilidad, comunicación, etc.

- **Matriz DOFA clase 28 de abril**

Debilidades

1. En el juego de los globos se dispersa un poco el grupo ya que las condiciones del clima y del viento no se saca todo el provecho que tenía la actividad, lo cual nos permite reconocer y adaptar estas situaciones como maestros

2. Buscar que los estudiantes identifiquen momentos para poder hablar con el compañero o dar su aporte, donde para intervenir pedir la palabra, poder escuchar al compañero que merece también la atención
3. La participación en la reflexión final no fue tan activa, como en la sesión pasada se buscará en próximas oportunidades dar más tiempo a estos aportes
4. Aunque se compartieron reglas para dinamizar el juego se esperaban más situaciones por parte de los estudiantes para que los desplazamientos y movimientos fueran más creativos.

Oportunidades

1. Las actividades que se propusieron permiten reconocer situaciones donde el diálogo y la mediación sean importantes para el cuidado de sí y del otro, dichas situaciones no solo se presentan en el juego si no también en su cotidianidad
2. Los juegos permiten mantener una integralidad a la hora de la cognición, lo práctico y lo valorativo, dicho en otras palabras, de sentir, pensar, actuar.
3. La disposición del grupo permite que las actividades sean dinámicas y emergen situaciones donde las temáticas se pueden desarrollar y reflexionar.

Fortalezas

1. El espacio en el cual se desarrolló la clase permitió que los juegos se pudieran realizar donde el espacio y el tiempo brindan oportunidades para mejorar capacidades físicas, coordinativas.
2. La clase cada vez tiene una mayor dinámica, donde la disposición y la participación en los ejercicios es mayor, donde en ningún momento se ha hablado de evaluación cuantitativa
3. Los estudiantes se les ve una adaptación y comprensión de las temáticas propuestas en el proyecto haciendo análisis profundos como por ejemplo de que significa el juego, reconocer al otro, cuidar al otro, etc.

Aprendizajes

1. En el trabajo grupal y colectivo la participación de los estudiantes en la planeación
2. Sacar provecho de las situaciones que se presentan en el juego para reforzar los conceptos que se desarrollan en la clase
3. Utilizar lenguaje positivo y que refuerce la participación en clase

FICHA DE OBSERVACIÓN					
NOMBRES DE PROFESORES Laura Camila Castro Andrés Felipe Montoya	GRADO 902	FECHA 28 /04 / 2022	HORA 12:45 pm a 1: 45 pm	N° DE PARTICIPANTES 40 estudiantes	LUGAR Colegio liceo nuestra señora de las nieves (cancha del parque al frente del colegio)
INDICADORES		ANÁLISIS			

<p>COGNITIVO (entender)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creatividad • Comprende los desplazamientos 	<ul style="list-style-type: none"> • Al ejecutar los desplazamientos se notaba multiplicidad (medias lunas, caminar de medio lado, bailando, etc) y asimismo comprendieron que debían realizar uno diferente al de su compañero • En las actividades ludomotrices los estudiantes después de participar y a través del discurso de los profesores empiezan a relacionar la intención de los juegos con el eje central del proyecto como lo es la conciencia social • Demuestran concentración y atención en el momento en que por ejemplo debieron aprenderse una frase para compartirla con otro compañero, esto se ve reflejado en el interés que cada uno tiene de participar de los juegos.
<p>PRÁXICO (hacer y transferir)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apoyos • Desplazamientos • Multiplicidad de desplazamiento 	<ul style="list-style-type: none"> • Se observa multiplicidad de desplazamientos donde cada estudiante en los juegos debía participar haciendo un desplazamiento diferente al de los otros compañeros • Entre compañeros se daban ideas para la ejecución de desplazamientos, no obstante, se observa que prevalece la marcha en dos apoyos y no se da lugar a explorar nivel bajo y medio con más apoyos del cuerpo. • A medida que los estudiantes proponen un desplazamiento se observa que se iban creando nuevas maneras para ellos donde aumentaba el grado de dificultad, por ejemplo, al principio fue desplazándose, caminando o corriendo y al final algunos se atrevieron a hacer “media luna”, saltando en un solo pie e incluso bailando • A partir de algunas preguntas que hacen los profesores en relación con el trabajo colectivo y a invitarlos a ponerse un reto que los beneficie como equipo los estudiantes de manera participativa llegan al acuerdo de tener una alcancía donde en cada clase de E.F de manera voluntaria aportan con un dinero para comprar un balón de baloncesto y fútbol ya que lo quieren dejar para cuando tengan la oportunidad de jugar
<p>VALORATIVO (trascender)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diálogo • Comunicación • Colaboración 	<ul style="list-style-type: none"> • Se observa un interés por parte de los estudiantes de realizar los juegos, sin importan si hay un ganador o no • Es un ambiente donde los mismos estudiantes proponen y llegan acuerdos para que la clase se dé la mejor manera • Los estudiantes a partir de los juegos y la reflexión de los profesores comprender la necesidad de reconocer al otro, de escucharlo e involucrar a todos en las actividades • Surgen algunos momentos interesantes donde se confrontan dos estudiantes, esta situación permite entrar en reflexión desde la posición de ellas y asimismo comprender la importancia de entendernos entre las diferencias • En el juego “teléfono roto” donde la intención trabajar la comunicación y allí algunos de los mensajes eran “la

	<p>conciencia social es la capacidad que tenemos de reconocer al otro” o “el trabajo en colectivo nos permite construir grandes cosas” posibilita a los estudiantes entender el valor del diálogo y la comunicación para que a todos les pudiese llegar el mensaje.</p>
--	---

- **Matriz DOFA clase 28 de abril**

Debilidades

- Al tener un grupo grande “40 estudiantes” en algunas ocasiones el tono de voz con el que se dirigía la clase no era el adecuado para que todos pudiesen escuchar
- Se debe buscar alternativas en el que no se utilice el mando directo para llamar nuevamente al foco de las indicaciones al terminar cada actividad lúdica
- Dar a conocer de manera conceptual lo que corresponde a los contenidos enseñables, para este caso los desplazamientos porque, aunque ellos sabían la tarea es importante que tengan presente lo epistemológico

Oportunidades

- El clima fue un factor de oportunidad, ya que hubo fuertes lluvias y se realizó en la clase en el aula, pero no fue impedimentos para poner en práctica nuestra habilidad docente para solucionar este percance
- En las situaciones internas del grupo encontrábamos espacios para verlo como una oportunidad de reflexión
- Aunque se tienen otras actividades en el diseño de clase, se le saca provecho y variantes con relación a la intencionalidad del proyecto también gracias a la buena participación de los estudiantes y el interés que tienen por la clase

Fortalezas

- Cómo docentes la comunicación entre nosotros se mejoró respecto a la clase pasada, aportando a la organización de la clase
- Se llevó el material disponible e incluso material por si llovía o no se podía hacer clase en un espacio abierto
- Se aprovechó los recursos y espacios disponibles, en primera instancia el parque que queda al frente del colegio y luego el salón de clases
- Los profesores mantienen una relación estudiante/profesor adecuado en donde provocan que los aprendizajes se den a partir del diálogo
- Los profesores mantienen participación y a pesar de que es un grupo de gran cantidad de estudiantes no dividen la clase en 2 grupos como sucedió la clase anterior sino todos los juegos se realizan en un solo grupo y así mismo los profesores están al tanto de todos los participantes de clase

Aprendizajes

- Se realiza una ronda, y esta tuvo acogida por el grupo con ello nos llevamos que aún se disfruta cómo niños pese a su edad de adolescentes
- Ellos tienen aportantes bastante enriquecedores que nos aportan a la formación docente, allí se ve la dialogicidad y la relación profesor- estudiante
- Aprendimos a realizar una clase de E.F en el salón de clase ya que la lluvia condicionó a que fuese así, allí pudimos replantear y orientar las actividades ludomotrices, pero sin olvidar la competencia a trabajar de la clase y la intencionalidad que tenemos con el proyecto.

PLANEACIÓN DE CLASE

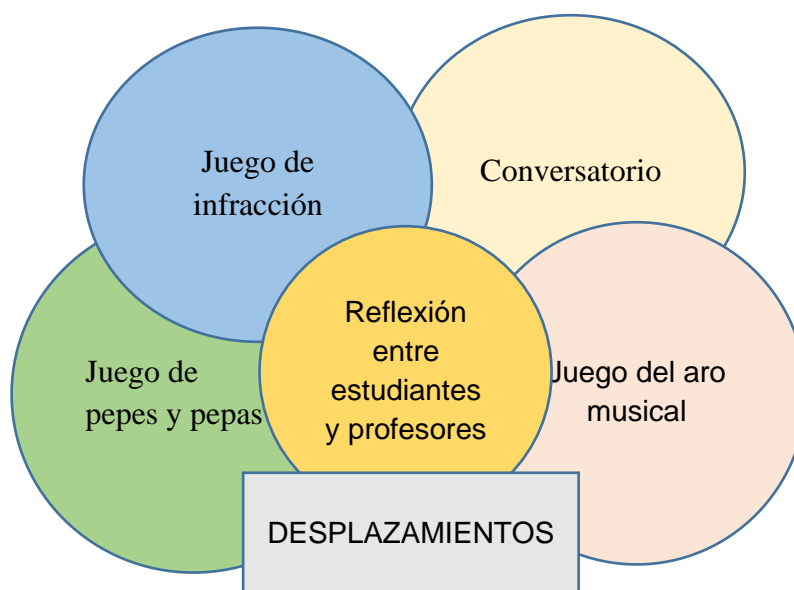
Sesión 3

Fecha: 28 de abril de 2022	Lugar: Colegio Liceo Nuestra Señora de las nieves
Competencia: Realiza desplazamientos que permitan la interacción con compañeros y por medio de los juegos	Materiales: aros baffle

Momentos de clase

Descripción

- Juego de interacción: se ubican en parejas, y se indicará que parte del cuerpo del compañero se deben tocar, teniendo el cuidado del otro ejemplo (rodillas, tobillos, hombros. etc.) y así mismo la idea es que ellos proponen que otras partes del cuerpo pueden ser de referencia
- Juego pepes y pepas: En primera instancia se realizan dos equipos los cuales se ubican en dos hileras dándose la espalda y aproximadamente a 10 pasos de distancia, allí el profesor propone los nombres para cada equipo (pepes y pepas) cuando el profe mencione en voz alta el nombre que algún equipo debe salir a correr para atrapar algún compañero, durante el juego se realizan modificaciones para que los estudiantes se desplacen de diversas maneras y ellos propongan alternativas
- Juego del aro: los estudiantes se ubican en círculo, cogidos de las manos e internamente tendrán que pasar 2 aros y pasar todo su cuerpo por este elemento, mientras tanto sonará la música y cuando deje de sonar a las 2 personas que le quedó el aro tendrán que realizar una acción motriz
- Conversatorio en relación con lo que sucedió en la clase y las vivencias que tuvieron los estudiantes y se da una reflexión respecto a la intención de las actividades por parte de los profesores.



FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRES DE PROFESORES Laura Camila Castro Andrés Felipe Montoya	GRADO 902	FECHA 28 /04 / 2022	HORA 2:00 pm a 3:00 pm	N° DE PARTICIPANTES 40 estudiantes	LUGAR Colegio liceo nuestra señora de las nieves (cancha del parque al frente del colegio)
INDICADORES	ANÁLISIS				
COGNITIVO (entender) <ul style="list-style-type: none"> • Creatividad • Comprende los desplazamientos 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprenden movimientos y desplazamientos, otorgándole un grado de dificultad con música • Se demuestra la creatividad al momento de proponer un ejercicio con trabajo musical en cada uno de los estudiantes • Demuestran participación y espontaneidad al presentar su acción motriz en frente de todo el grupo 				
PRÁXICO (hacer y transferir) <ul style="list-style-type: none"> • Apoyos • Desplazamientos • Multiplicidad de desplazamiento 	<ul style="list-style-type: none"> • Se observa que hay estudiantes que dominan el ritmo, espacio, tiempo, cómo en otros se ve una oportunidad de la educación física para fortalecer aquellos aspectos motrices • Los estudiantes de manera participativa a partir de la pregunta ¿qué intencionalidad o aprendizajes evidencian en relación con las actividades con la conciencia social? y algunos de ellos enriquecieron el espacio con lo siguiente: <ol style="list-style-type: none"> 1. Se posibilitó que todos pasaran sin ser juzgados disfrutando de lo que se hacía 2. Un ejercicio de escucha y de atención cuando todos pasaban a presentar su actividad 3. Ejercicio de comunicación y de confianza 4. Entendieron la importancia de la participación en donde en acuerdo de todos los profesores también presentaron su acción motriz • Aunque inicialmente en una de las actividades se debía hacer una acción motriz entre los que quedarán con el objeto al parar la música, dos de los estudiantes propusieron bailar a lo que los demás cuando quedarán decidieron hacer lo mismo cambiando la coreografía 				

<p>VALORATIVO (trascender)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diálogo • Comunicación • Colaboración 	<ul style="list-style-type: none"> • Se llegan acuerdos entre ellos para un bien común, cómo es la realización de un ladrillo ecológico para favorecer el medio ambiente en su micro contexto • Expresan que salen de la rutina en la clase de educación física y pueden ser ellos expresando lo que les gusta • Hay espacios donde comienzan a respetar la palabra del otro y escucharse entre sí • Se evidencia que hay un interés porque participen todos y entre ellos surge la motivación • Involucran el término de conciencia social para tener confrontaciones que dan paso a reflexiones cómo pensar en el otro, ser justos, equitativos, respetar la opinión • Los estudiantes proponen que los profes hagan parte de las actividades ludomotrices que se presentan en clase • A los que se les dificulta bailar se presenta que otro compañero le colabora con algún movimiento y lo motivan a que pase al frente.
--	--

- **Matriz DOFA clase 28 de abril**

Debilidades

- El recurso del sonido tuvo percances ya que no tenía mucho volumen, por ende, hubo dificultad para que todo el grupo escuchará la música
- No se organizaron las sillas del salón desde un primer momento en mesa redonda eso limitaba realizar los ejercicios propuestos por los estudiantes y no aprovechar el espacio

Oportunidades

- A pesar de la condición climática que evitó hacer la clase en un espacio académico se pudo llevar la clase en el salón de clase y de manera amena por parte de los estudiantes, ya que es una de las intencionalidades que tenemos con el proyecto, es decir, que gocen y disfruten de la clase y que se vea reflejado en su cotidianidad
- Se pudo hacer un conversatorio y entretener a partir de los saberes previos de la mayoría de los participantes de clase en relación con la conciencia social
- Tuvimos aprendizajes como profesores en que también se puede hacer una clase en el salón de clase, allí tuvimos una experiencia que disfrutamos y diferente a las que ya hemos tenido en el rol de profesores ya que por lo general el espacio académico se hace es en espacio abierto

Fortalezas

- Cómo profesores entretajimos con los estudiantes una relación amena donde no nos ven una autoridad tradicional, al contrario, nos hacen partícipes de las actividades y juegos lúdicos
- Se da la importancia a la voz de ellos, es decir a las propuestas que tienen dándoles un papel importante en la participación y a partir de ellos se vuelven propositivos y se construye una clase donde ellos son los protagonistas
- Se han dejado a partir de la intencionalidad de los juegos y el discurso de los profesores elementos y características en relación con la importancia de escuchar al otro, de trabajar en colectivo, de reconocer al otro lo que posibilita construir conciencia social

- Entre todos los estudiantes se llega a acuerdos que posibilitan ponerse retos o compromisos como equipo en relación con el cuidado del entorno y de construir entre todos, por ejemplo, tener una alcancía y hacer un ahorro para la compra de balones y una botella en donde se debe colocar la basura para que sea en forma de ladrillo ecológico.

Aprendizajes

- Hacer actividades del contexto y realidades de ellos cómo es baile resulta provechoso ya que en el disfrute se dan relaciones bastante significativas
- Al escuchar a los estudiantes dar sus aportes encontramos que también aprendemos de ellos y que su opinión es de suma importancia, claro ejemplo fue cuando propone organizar el salón en mesa redonda ya que esto permite tener más espacio y realizar las actividades de mejor manera, así mismo que todos pudieran observar y cambiar la posición en la que siempre están sentados. Estas propuestas nos permiten identificar el interés y motivación que tiene por la clase.

FICHA DE OBSERVACIÓN					
NOMBRES DE PROFESORES Alejandro Estrada Parada Angie Daniela Laguna	GRADO 801	FECHA 05/05/2022	HORA 11:00 AM a 12:00 AM	N° DE PARTICIPANTES 37 estudiantes	LUGAR Salón de Clases
INDICADORES		ANÁLISIS			
COGNITIVO (entender) • Creatividad • Comprende los desplazamientos		<ul style="list-style-type: none"> • La actividad inicialmente permitió por su dinámica realizar bastantes movimientos y desplazamientos lo cual permite reconocer y desarrollar la lateralidad, planos, cambios de ritmo y de desplazamiento. • En el juego de los aros se observó la importancia de la concentración y dinámica, además del desplazamiento del objeto que es el aro, en los retos se buscaba que el grupo propusiera un desplazamiento, donde solo 3 participantes proponen reto también por el espacio limitaba, aunque los desplazamientos propuestos fueron interesantes y fueron un reto para ellos 			
PRÁXICO (hacer y transferir) • Apoyos • Desplazamientos • Multiplicidad de desplazamiento		<ul style="list-style-type: none"> • En esta primera actividad se observaron los desplazamientos de locomoción en dos apoyos, donde se observan algunos patrones básicos como el caminar, correr, trotar; estos desplazamientos se realizaban en diferentes direcciones. • En los retos propuestos se observó un grado de dificultad que por momentos ponía en tensión al estudiante pero que lograron superar, excepto en uno donde solo pudieron mantener la postura, pero no lograron desplazarse 			

<p>VALORATIVO (trascender)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diálogo • Comunicación • Colaboración 	<ul style="list-style-type: none"> • En este primer ejercicio en algunos grupos se inició el juego con demasiada fuerza, lo cual representó un espacio de reflexión donde el cuidado del otro se ve inmerso, así mismo al unir varios grupos tanto de hombres y mujeres que casi no se relacionan y poder realizar estos ejercicios cuidando al otro y pensando en el otro • En esta actividad del aro la comunicación era importante donde como se mencionaba no hubo mucha participación a la hora de poner el reto, pero si se vio cooperación y apoyo entre los estudiantes
--	---

- **Matriz DOFA clase 05 de mayo**

Debilidades

- Se observa que los estudiantes en algunos ejercicios no median su fuerza lo cual nosotros como profesores debimos realizar una reflexión sobre la importancia del cuidado del otro.
- A pesar de que las actividades se desarrollaron de la mejor manera, el espacio no era el más adecuado lo cual impidió sacarle mayor provecho por la limitación de movimiento.
- El espacio al ser tan reducido genera que los ruidos se escuchen con mayor intensidad y esto provoca que los estudiantes se dispersen con más facilidad.

Oportunidades

- Los elementos y materiales que el colegio tiene al alcance para el desarrollo de las sesiones nos dan la oportunidad de ser dinámicos en cada ejercicio.

Fortalezas

- El grupo en cierta medida sigue con la mejor disposición como desde la primera sesión lo cual permite llevar a cabo todo lo planeado en cada una.
- Como profesores, evidenciamos mejor dominio del grupo lo cual permite más participación de los estudiantes durante todos los ejercicios.

Aprendizajes

- Como aprendizajes, nosotros debemos tener la habilidad de adecuar los ejercicios a cualquier espacio y con la misma finalidad.
- La planeación y el diseño nos permite que sea adaptable y flexible, permitiendo que los momentos de algunos ejercicios sean más extensos.

Sesión 4

Fecha: 05 de mayo del 2022

Lugar: Colegio Liceo
Nuestra Señora de
las nieves

Competencia:

Reconoce el papel de sí mismo y del otro a partir de los juegos de roles donde se simulan situaciones reales para concientizar y promover empatía.

Materiales:

Balón
ping pones
vendas

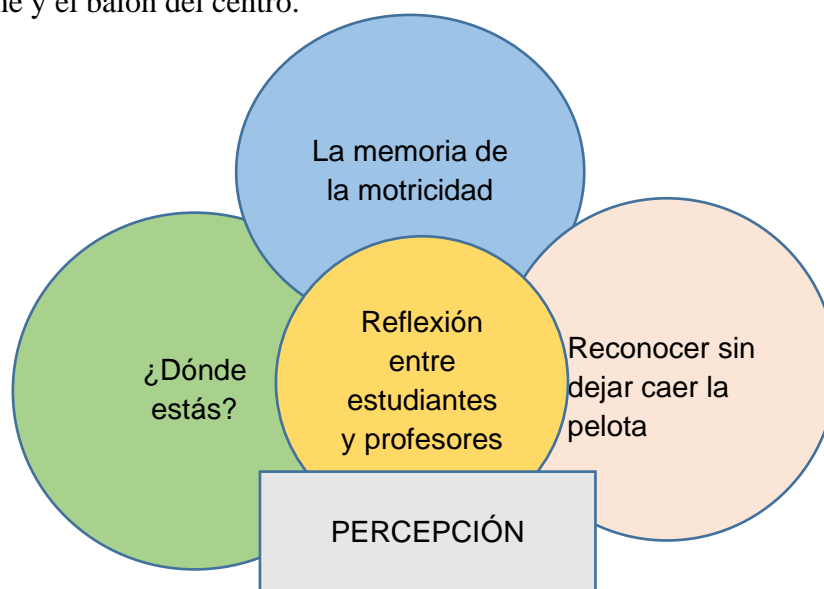
Momentos de clase

Descripción

La memoria de la motricidad: En un círculo cada participante de clase va a decir una acción motriz que debe hacer todo el grupo, el siguiente debe hacer la acción del anterior y proponer su acción motriz así en secuencia y posibilitar que todos trabajen la memoria y propongan nuevas acciones motrices.

¿Dónde estás? se divide el grupo en 2 equipos, unos asumen el rol de cazadores y los otros de lobos, cada grupo elige uno de cada equipo y deben pasar al centro con los ojos vendados mientras que los otros compañeros deben buscar la estrategia de evitar que si es lobo que atrapen a su compañero y si es cazador buscar la manera de que lo atrape, se dará un tiempo de 1 minuto máximo para que luego pasen otros integrantes al centro.

Reconocer sin dejar caer la pelota: Por el espacio todos los estudiantes estarán desplazándose y haciendo pase con pelotas de ping pong mientras que en el centro se lanza un balón hacia arriba diciendo el nombre de una persona reconociendo una virtud del otro compañero, al que nombre rápidamente debe llegar al centro antes de que caiga el balón y seguir la secuencia al mismo tiempo sin dejar caer el ping pone y el balón del centro.



FICHA DE OBSERVACIÓN					
NOMBRES DE PROFESORES	GRADO	FECHA	HORA	N° DE PARTICIPANTES	LUGAR
Laura Camila Castro Andrés Felipe Montoya	902	05 /05 / 2022	12:30 pm a 1:30 pm	40 estudiantes	salón de clase
INDICADORES	ANÁLISIS				
COGNITIVO (entender) Percepción Conciencia corporal Estimulación sensorial	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes proponen diferentes acciones motrices que consideran pueden ser realizadas de acuerdo con sus capacidades físicas, a su flexibilidad, resistencia o fuerza • Se posibilita a los estudiantes a partir de tener presente una secuencia de movimientos potenciar su concentración y atención • Se fortalece los sentidos de la escucha y atención a través de estrategias ludomotrices que requieren de observación para que se puedan desenvolver adecuadamente en las situaciones motrices • A través de los diferentes juegos de atención, concentración y estrategia los estudiantes se ven en la tarea de tener nuevos retos y afrontar situaciones donde deben tomar decisiones de manera inmediata generando que haya una estimulación sensorial generar una respuesta inmediata. 				
PRÁXICO (hacer y transferir) Toma de decisiones Participación Orientación temporal Temporalidad Propiocepción	<ul style="list-style-type: none"> • Se evidencia un gran interés y expectativa al iniciar la clase, donde se organizan y disponen para iniciar las actividades ludomotrices, esto se ve reflejado ya que en la anterior sesión les dijimos que en caso de lluvia se ubicaran en mesa redonda antes de iniciar la sesión, lo que ocurrió además de observar su disposición en la participación de las actividades • Los compañeros que no podían realizar los ejercicios motrices planteados a partir de la observación los desarrollaban y seguían las secuencias planteadas por los compañeros • Proponen en grupos de 3 una acción motriz para llevar la secuencia de movimientos que deben ser desarrolladas por el resto del grupo • A partir de la participación de la secuencia de acciones motrices los estudiantes debían llevar el mismo ritmo al ejecutar la acción, por ejemplo, si debían hacer 10 saltos hacía al frente, los 3 al mismo tiempo debían hacerlo teniendo en cuenta el ritmo. 				

<p>VALORATIVO (trascender)</p> <p>Diálogo Comunicación Colaboración</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocen cuando el compañero tiene una virtud, cualidad, o fortaleza en juego, donde lo expresan de manera reiterativa y aquellos comentarios fortalecen la colaboración y las relaciones interactivas • Apoyan a los compañeros que se les dificulta hacer una acción motriz propuesta demostrando la colaboración y la intención de que el otro lo pueda lograr • Los estudiantes son resilientes a la hora de pasar a presentar la secuencia y aunque haya dificultad para realizar alguna acción motriz demuestran el interés por hacerlo mejor o intentar hacerlo de la mejor manera a pesar de que sea algo nuevo para ellos.
---	--

- **Matriz DOFA Clase 05 de mayo**

Debilidades

- Se debe procurar ajustar los tiempos entre las actividades planteadas para que se pueda realizar lo propuesto en la planeación
- Al no contar con un espacio amplio para realizar las dinámicas de clase donde requerían que todos fueran partícipes se tuvo que adaptar los juegos para el salón de clase donde todos participaron, pero no al mismo tiempo, esto generó dispersión y distracción mientras no participaban
- En algunos momentos de clase los estudiantes estaban distraídos porque las actividades en algunos momentos fueron de observación y a veces correspondía de participación directa

Oportunidades

- A pesar de las condiciones climáticas que obligó hacer la sesión en el salón de clase se aprende a realizar una sesión en el salón y enriqueciendo nuestra formación como profesores.
- Se pueden realizar actividades relacionadas a la Educación Física en el salón que requieren de acciones motrices

Fortalezas

- Los estudiantes demuestran interés por la clase, esto se evidencia cuando al inicio de sesión se ubican en mesa redonda ya que fue una indicación de la clase pasada por si se debía hacer de nuevo la clase en el salón por la lluvia
- El discurso de los profesores se afianza y se consolida en relación con los ejes centrales del proyecto, permitiendo entender algunas características de lo que se pretende con los juegos a los estudiantes
- Los estudiantes con iniciativa propia proponen dinámicas en los juegos y actividades ludomotrices, disfrutaron de lo que hacen y apoyan a los que de pronto se les dificulta coordinar o realizar algún movimiento o secuencia motriz

Aprendizajes

- Se debe ser recursivo y ajustar la planeación por si se presenta circunstancias de cambio de espacios para el desarrollo de clase
- A pesar de que se cambiaron los escenarios de clase iniciales, se posibilita el desarrollo de las actividades planeadas con algunos ajustes, pero sin perder la intencionalidad que se tenían con ellas y se direccionen con las competencias de la sesión.

FICHA DE OBSERVACIÓN					
NOMBRES DE PROFESORES	GRADO	FECHA	HORA	N° DE PARTICIPANTES	LUGAR
Alejandro Estrada Parada Angie Daniela Laguna	801	05/05/2022	12:00 PM a 1:00 PM	37 participantes	Salón de clases
INDICADORES	ANÁLISIS				
COGNITIVO (entender) <ul style="list-style-type: none"> • Percepción • Conciencia corporal • Estimulación sensorial 	<ul style="list-style-type: none"> • En la actividad permite desarrollar la memoria así mismo el reconocimiento corporal y del compañero, así mismo la percepción de su espacio y del entorno en el cual se encuentra • En los momentos que se desarrollan los movimientos permite reconocer al otro, también algunos poder en esta percepción utilizar objetos o el espacio con el que se contaba ese día • En la actividad del reconocimiento del otro se realizaron trabajos de percepción con un objeto en este caso la pelota también al determinar aspectos que reconoce del otro y lo que percibe de ello, y los sentidos coordinación viso manual, tacto, etc. 				
PRÁXICO (hacer y transferir) <ul style="list-style-type: none"> • Toma de decisiones • Orientación temporal • Temporalidad • Propiocepción 	<ul style="list-style-type: none"> • En el primer ejercicio se evidenció la toma de decisiones en cuanto a elegir el movimiento de cada uno teniendo en cuenta el ritmo y el espacio. • Se pone en juego el ritmo a través de diversas pistas musicales, donde los estudiantes actúan de manera espontánea en cuanto a los movimientos con el fin de pasar el aro. • Se identifica que entre los estudiantes en cuanto al ritmo se tienen en cuenta algunos aspectos relacionados al ritmo en los planos, ejes, direcciones, etc. 				

<p>VALORATIVO (trascender)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diálogo • Comunicación • Colaboración • Participación 	<ul style="list-style-type: none"> • Se evidencia la colaboración y el diálogo en cuanto al ejercicio de la memoria donde a algunos estudiantes se les dificultaba seguir la secuencia de los movimientos de los otros compañeros, es allí donde se podía dar la opción de recordar que movimiento seguía y proseguir con el ejercicio. • En el tercer ejercicio se identifica como los compañeros se reconocen entre sí a través del diálogo y la comunicación, es allí donde se refleja la dificultad de ver las cualidades del otro y poder expresarlas por medio de una cualidad. • En cuanto a la participación, se evidencia que todavía les cuesta a los estudiantes expresarse, lo cual nosotros como profesores debemos motivarlos con estrategias didácticas.
--	--

- **Matriz DOFA clase 05 de mayo**

Debilidades

- En algunos ejercicios una minoría del grupo no estaban concentrados y atentos, lo cual retrasaba la dinámica y no se podía observar el compromiso de ellos.
- La interacción entre los estudiantes no es muy buena, ya que algunos no se relacionan fuera de lo académico, lo cual genera distanciamiento.
- Seguir mejorando el lenguaje a la hora de dar las indicaciones, con el fin de motivar a los estudiantes a la realización de las actividades.

Oportunidades

- A través de la educación física se da la oportunidad de realizar ejercicios que aporten en lo cognitivo en cuanto a la memoria.
- Se da un espacio para que reconozcan géneros musicales propios de Colombia, que con el tiempo se han dejado atrás.
- En esta sesión se dieron elementos de la educación física a través de términos nuevos para los estudiantes, con una explicación adecuada para ellos.

Fortalezas

- Se observó que en la mayoría de los estudiantes tienen una capacidad de memoria buena, sacándole mayor provecho a través de actividades que incluyan el movimiento y la colaboración.
- En cierta medida en las actividades planteadas se pudo observar el ritmo, la percepción, los sentidos, etc.

Aprendizajes

- La lectura del contexto nos ayuda a ajustar las próximas sesiones donde los contenidos que tenemos declarados se puedan dinamizar a través de los elementos que tienen los estudiantes y nosotros como profesores debemos proponer nuevas estrategias.
- A través de ejercicios de reconocimiento del otro, pudimos tener un mayor acercamiento en cuanto a la personalidad de cada estudiante y cómo se relaciona con los demás.

Planeación de clase

Sesión 5

Fecha: 12 de mayo del 2022

Lugar: Colegio Liceo Nuestra Señora de las nieves

Competencia:

Explora diferentes posibilidades de entender su entorno por medio de los sentidos y lo manifiesta a través de expresiones corporales como la danza y mímica.

Materiales:

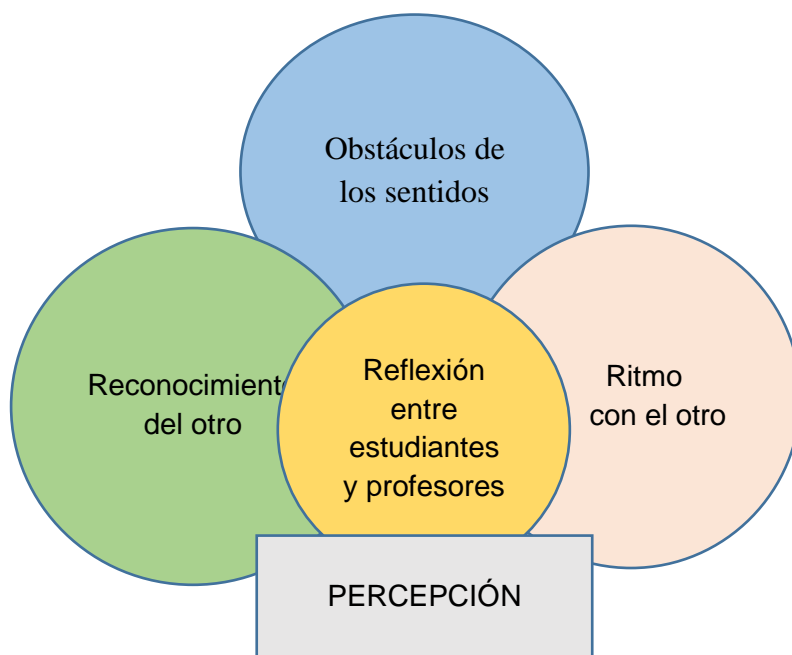
Momentos de clase

Descripción

Ritmo con el otro: Se ubican los estudiantes por el espacio disponible, de manera que pueda observar al frente, inicialmente se pone algunos tipos de música, los profesores van a proponer un ritmo y al mismo tiempo los estudiantes deben seguir la coreografía, seguido se pasan 2 estudiantes que proponen otros movimientos que se acoplan al ritmo de la música

Obstáculos de los sentidos: Se ubican algunos objetos por el espacio, allí algunos participantes intentan llegar a otro punto demarcado con los ojos vendados mientras que los otros intentan a través de la comunicación orientarlos, de manera que trabajen su orientación en el espacio y lo que perciben

Reconocimiento del otro: en parejas aleatorias hacen recorridos con diferentes desplazamientos, al final debían reconocer una cualidad o virtud del otro y colocarlo en una ficha para que cuando todos pasaran se dieran cuenta del potencial de todo el grupo



FICHA DE OBSERVACIÓN					
NOMBRES DE PROFESORES	GRADO	FECHA	HORA	N° DE PARTICIPANTES	LUGAR
Laura Camila Castro Andrés Felipe Montoya	902	05 /05 / 2022	2:00 pm a 3:00 pm	40 estudiantes	salón de clase
INDICADORES	ANÁLISIS				
COGNITIVO (entender) Percepción Conciencia corporal Estimulación sensorial	<ul style="list-style-type: none"> • Cuando se sensibiliza el sentido de la vista, se hace necesario para los estudiantes el pensar nuevas formas de percibir la situación que se está presentando, por ende, se pone en juego la conciencia corporal de cada estudiante y se evidencia las particularidades que cada uno de ellos tiene. • Se potencia el sentido del oído y la escucha, pues no es solo es estar pendiente de la voz del que dirige si no más voces externas ya que todos querían direccionar, también implícitamente se potencia el tacto con la interacción con los objetos presentes que se ponen cómo obstáculos. • Los comentarios de los estudiantes acuden a que sienten incertidumbre ya que no están acostumbrados a estos tipos de actividades y pese a que conocen su salón de clase se sienten desorientados al momento de tapar su visión. 				
PRÁXICO (hacer y transferir) Toma de decisiones Participación Orientación temporal Temporalidad Propiocepción	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes tenían que trabajar con los sentidos del oído y la vista, generando para ellos nuevos retos donde debían a través de lo que el otro le indicará la posibilidad de seguir avanzando, evitando tocar los obstáculos como se presentó en una estrategia de juego en el salón de clase • Se evidencia un trabajo de propiocepción ya que cada estudiante tiene conciencia corporal a la hora de ejecutar el movimiento que le indica su compañero, medir fuerza y dirección de sus piernas, brazos, articulaciones etc. • A partir de la observación cómo profesores evidenciamos falencias por parte de los estudiantes en su lateralidad, ya que en varios de ellos no identifican con claridad las nociones de direcciones (derecha, izquierda, adelante, atrás) en situaciones donde tenían la venda. 				

<p>VALORATIVO (trascender)</p> <p>Diálogo Comunicación Colaboración</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes a la hora de guiar a su compañero demuestran el interés porque pueda superar los obstáculos que se encuentran en el piso y así mismo aquellos que tenían la venda logran tener confianza en el otro • La comunicación fue un factor importante ya que a partir de ella se llegaba a una meta en común, de igual manera los estudiantes manifestaron en las consideraciones finales de la clase donde le otorgaron un papel importante • Cada estudiante reconoce una virtud o algo que reconoce del otro donde se destaca, esto se ve reflejado en una palabra que colocaron en un papel y al final se representa la diversidad de habilidades o fortalezas que cada quién tiene y que si se aprovechan pueden aportar desde lo individual al plano colectivo • Es importante mencionar que la clase anterior se evidencio un pequeño conflicto interno entre dos estudiantes donde se remitieron palabras ofensivas una a la otra, pero con esta actividad a finalizar pudieron entablar diálogo y resaltaron las cualidades una de la otra sin la intervención de nosotros cómo profesores, esto surgió por iniciativa propia y por las dinámicas que se estaban dando en la clase a partir de las estrategias ludomotrices.
---	---

- **Matriz DOFA Clase 05 de mayo**

Debilidades

- Se debe llevar suficiente material para el diseño de las actividades
- Respetar los tiempos de cada actividad relacionada a la Ludomotricidad y a pesar de que sea extensa les dé la posibilidad de participar a todos los estudiantes ya que se evidencia la mayoría quería involucrarse, pero por tiempos tocaba darle cierre a la actividad y por los espacios disponibles no podían participar todos al mismo tiempo
- Los espacios disponibles limitan el desarrollo de las actividades e imposibilita que sean dinámicas

Oportunidades

- Desde el contenido disciplinar de la percepción que se abordó ese día se pudo aportar a otras temáticas que hacen parte de la Educación Física
- Las participaciones de los estudiantes permitieron darle hilo conductor en relación con la intencionalidad de los juegos y la reflexión de la conciencia social

Fortalezas

- La comunicación entre los maestros fue importante ya que evidenció un discurso a modo de conversación entre ellos y los estudiantes
- Las relaciones entre maestro/estudiante son adecuadas donde se posibilita fortalecer la confianza entre ellos

Aprendizajes

- Los juegos posibilitan fortalecer las relaciones interpersonales entre ellos y además las dinámicas ayudan a que se resalten las virtudes que cada quién tiene
- El rol docente no ha sido autoritario sino más bien se ha ajustado a los planteamientos pedagógicos del proyecto, es decir con relación a las pedagogías dialogantes.

-

FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRES DE PROFESORES	GRADO	FECHA	HORA	N° DE PARTICIPANTES	LUGAR
Angie Daniela Laguna Alejandro Estrada	801	05 de mayo	12:30 pm a 1:30 pm	35 estudiantes	Colegio liceo nuestra señora de las nieves (cancha del parque al frente del colegio)
INDICADORES	ANÁLISIS				
COGNITIVO (entender) <ul style="list-style-type: none"> • Percepción • Conciencia corporal • Estimulación sensorial 	<ul style="list-style-type: none"> • En la primera actividad se estimula la escucha y la atención, donde debían reaccionar rápido a la indicación específica. • En lo cognitivo se trabajó la velocidad de reacción en donde no bastaba solo estar concentrado a la palabra, debían realizar otra acción motriz lo cual volvía compleja la actividad. • En la segunda actividad en ese trabajo sensorial y a través del desarrollo de los sentidos, la intención era poder percibir lo que decían los compañeros ya que al limitar un sentido inmediatamente se activa y agudizan los demás. • Al aprender algo nuevo se generan conexiones entretejidas que forman una sinapsis, que desarrollan otro tipo de habilidades. 				
PRÁXICO (hacer y transferir) <ul style="list-style-type: none"> • Toma de decisiones • Participación • Orientación temporal • Temporalidad • Propiocepción 	<ul style="list-style-type: none"> • En la primera actividad, se tiene un control espacial de los estudiantes, al momento de girar el cuerpo, de igual forma se evidencia que en momentos se les dificulta la orientación y reaccionar de manera rápida de acuerdo con las indicaciones dadas. • Al identificar que algunos estudiantes tenían problemas de orientación espacial, se dificulto bastante la segunda actividad ya que no daban las instrucciones adecuadas y claras al compañero que estaba vendado, generando confusión. • Esta situación fue recíproca ya que el estudiante que está vendado no lograba orientar el foco de atención y no sabía dirigirse ya que no recibía bien la instrucción o por problemas de espacialidad. 				

<p>VALORATIVO (trascender)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diálogo • Comunicación • Colaboración 	<ul style="list-style-type: none"> • En el primer ejercicio se desarrolla la escucha en cuanto a la comunicación y en las variantes de grupo, en la formación de estrategias para poder alcanzar el objetivo de la actividad. • En el segundo ejercicio estuvo inmersa la comunicación y la colaboración en todo momento a partir de la planeación de estrategias y al dar claras las indicaciones. • Los estudiantes en la última actividad debían tratar de ponerse en los zapatos del otro, en específico del estudiante que tenía los ojos vendados ya que las indicaciones tenían que ser muy precisas y claras para entender.
--	--

- **Matriz DOFA Clase 12 de mayo**

Debilidades

- Organizar mejor el grupo debido a la gran cantidad de estudiantes, ya que al dar una indicación algunos estudiantes no alcanzaban a escuchar.
- En esta sesión no contamos con el material adecuado y necesario para específicamente una actividad, donde teníamos que venderles los ojos a unos estudiantes.

Oportunidades

- A través de la educación física concientizar a los estudiantes de poder ayudar al otro, al limitar un sentido provocar el ponerse en los zapatos de una persona en situación de discapacidad.
- Cómo futuros profesores, tenemos la oportunidad a partir del juego de generar espacios de integración entre el grupo, ya que no todos interactúan entre sí.

Fortalezas

- La dinámica propuesta a nivel general en la sesión permitió que los estudiantes estuvieran participativos y activos a lo largo de las actividades.
- La experiencia a lo largo de las sesiones permite que las explicaciones de los ejercicios sean cortas y concisas lo cual nos ayuda a optimizar el tiempo.

Aprendizajes

- Aprender a organizar de mejor manera el grupo para que de esta forma todos los estudiantes estén concentrados y atentos a las indicaciones que se propongan.
- Seguir estimulando esa parte sensorial ya que es importante desarrollarla ya que permite nuevas formas de pensamiento tanto individual como colectivo.

PLANEACIÓN DE CLASE

Sesión 6

Fecha: 12 de mayo del 2022	Lugar: Colegio Liceo Nuestra Señora De Las Nieves
Competencia: Domina los procesos de orientación y lateralidad aprovechando el uso de recursos lúdicos.	Materiales: Aros Balones

Momentos de clase

Descripción

Juego “piedra, papel y tijera” se hacen 2 hileras en los extremos, allí se divide el grupo del mismo modo en 2 para que puedan salir deben ir saltando por los aros y cuando se encuentren deben hacer “piedra, papel o tijera” el que gane sigue avanzando y otro rápidamente sale para que no lo deje llegar al otro extremo

Pases estáticos: Uno de los estudiantes debe intentar ponchar a los otros para hacerlo lo debe realizar sin desplazarse con el balón, a medida que ponche debe hacer pases entre los ponchados y ponchar a los demás

Reflexión en relación con la intención de las actividades con los acercamientos a la conciencia social



FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRES DE PROFESORES:	GRADO	FECHA	HORA	N° DE PARTICIPANTES	LUGAR
Alejandro Estrada Daniela Laguna	801	12 de mayo	12:00 pm a 1:00 pm	36 estudiantes	Colegio liceo nuestra señora de las nieves (cancha del parque al frente del colegio)
INDICADORES	ANÁLISIS				

<p>COGNITIVO (entender)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Espacialidad • Conciencia corporal 	<ul style="list-style-type: none"> • En la primera actividad se potenció la agilidad mental y anticipación a la estrategia que el otro compañero pudiera llevar a cabo. • De igual forma los estudiantes debían estar atentos para salir de inmediato para que el otro compañero avanzara lo más mínimo posible. • Los estudiantes con sus saberes previos pueden proponer nuevas formas de desplazamiento a la hora de salir, pero de nuevo sale a la luz las ganas de ganar y de rivalidad sin tener en cuenta el cuidado del otro, es allí donde debíamos parar y generar reflexiones en el momento.
<p>PRÁXICO (hacer y transferir)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lateralidad • Coordinación 	<ul style="list-style-type: none"> • En la segunda actividad se reflejaba en lo puntual el respetar el espacio del otro al ver la proximidad del compañero, ya que al principio de la actividad hubo varios choques. • Aquí se buscaba el manejo de espacio y control del cuerpo para llegar de la forma más rápida posible al otro punto. • Se esperaba por parte de los estudiantes mayor diversidad de desplazamientos teniendo en cuenta que ya se habían trabajado en sesiones anteriores.
<p>VALORATIVO (trascender)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Teniendo en cuenta que el juego despierta emociones, en este caso se llega a un punto de euforia donde el grupo tiende a llevar la actividad hacia la competitividad lo cual permitió hacer la reflexión para poder hablar del cuidado del otro. • Dentro del grupo se tenían que dar procesos de diálogo y comunicación en cuanto a las estrategias que los otros compañeros habían implementado. • Se propiciaron aspectos para que la comunicación no solo se diera de forma verbal.

- **Matriz DOFA Clase 12 de mayo**

Debilidades

- En la actividad que planeamos no se evidenció tanto la cooperación entre el grupo ya que eran acciones más individuales, es allí donde se debe mejorar.
- Se evidenciaron varias situaciones de choque en el ejercicio y las variables que propusimos cómo profesores no dieron resultado para disminuir esto.

Oportunidades

- Aprovechar esas situaciones que se dieron en la actividad donde hubo choques para sacarle más provecho generando más reflexiones a partir de ello.

- A partir de la competencia en estos juegos donde hay un compañero rival, surge la oportunidad para que ellos sean conscientes de que no hay que pasar por encima del otro con el fin de ganar.

Fortalezas

- Como profesores, planteamos juegos que permitan ser dinámicos y donde los estudiantes tienen que estar atentos y concentrados en todo momento.
- Tenemos la capacidad de plantear juegos donde se pueda trabajar la Espacialidad, percepción, desplazamientos inmersos en la práctica sacándole provecho y haciendo una retroalimentación de las sesiones anteriores.

Aprendizajes

- Esta actividad al desarrollarlas nos permitió integrar el grupo y que todos fueran partícipes, aunque nos faltó más interacción entre los grupos.
- En este ejercicio se dio la oportunidad de que todos pudieran participar contra todos sin importar quien había ganado más puntos, era el hecho de poder relacionar al grupo en su totalidad.

FICHA DE OBSERVACIÓN					
NOMBRES DE PROFESORES: Laura Camila Castro Andrés Felipe Montoya	GRADO 902	FECHA 12 de mayo	HORA 12:30 pm a 1:30 pm	N° DE PARTICIPANTES ANTES 38 estudiantes	LUGAR Colegio liceo nuestra señora de las nieves (cancha del parque al frente del colegio)
INDICADORES	ANÁLISIS				
COGNITIVO (entender) • Espacialidad • Conciencia corporal	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende las nociones del espacio y orientaciones a través de la participación de los juegos • Es capaz de reaccionar y estar atento cuando le corresponde ser partícipe de los juegos que son en equipo • Interioriza los movimientos pertinentes que le permiten afrontar de mejor manera su papel en el juego 				

	<ul style="list-style-type: none"> • Se empieza a tener ajuste corporal y tiene en cuenta que los movimientos que realiza le permiten tener contacto con el entorno y el otro
<p>PRÁXICO (hacer y transferir)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lateralidad • Coordinación 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuando realiza los saltos entre los aros fortalece su coordinación de manera progresiva, ya que debe llevar ritmo y lateralidad a la hora de hacer los desplazamientos. Algunos estudiantes se le dificulta realizar de manera sincronizada el juego, pero a partir de la observación del otro y de la práctica fortalece su coordinación • De manera sistémica se incluyen otros elementos que hacen parte de la coordinación y lateralidad como lo son algunas capacidades físicas como resistencia y velocidad a través de los juegos • Para la mayoría de los estudiantes era un juego que lo habían realizado sin desplazamientos o con otras dinámicas lo cuál para ellos les provoco el querer participar con alegría y llevar un nuevo juego para su repertorio cultural
<p>VALORATIVO (trascender)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diálogo • Comunicación • Colaboración • Toma de decisiones 	<ul style="list-style-type: none"> • Se presento la comunicación no verbal lo que provoco otras maneras de interactuar con el otro • Los estudiantes se vieron enfrentados a tomar decisiones de manera inmediata en el juego “piedra, papel o tijera” lo que a su vez genera que se preparen para los tiempos de incertidumbre • Al inicio del juego no se presentaba el cuidado del otro y el respeto mientras participaba, pero con la ayuda de los estudiantes se crearon algunas reglas como el equipo que no escuchara no podía salir y dejar un espacio sin aro para que no se estrellaran lo cual genero otras dinámicas que permitieron que el juego fuera mucho más dinámico y organizado

- **Matriz DOFA clase 12 de mayo**

Debilidades

- Al igual que con los otros contenidos se debió conceptualizar respecto a la espacialidad o explicar a los estudiantes de que se trata el tema
- El juego planteado fue enriquecedor en cuánto al disfrute del quehacer y esto tiene relación con los ejes del proyecto, pero falto llevarlo con el tema de la espacialidad y la colaboración

- El tiempo de la sesión fue corto lo cual no permitió el desarrollo de las actividades planteadas de la sesión

Oportunidades

- Las reglas y la participación de los estudiantes posibilitan enriquecer el espacio académico y la formación del docente ya que las decisiones que toman como grupo frente a los juegos
- Se puede sacar provecho a una actividad sacándole variantes entre las participaciones de los estudiantes y se identifica que es posible abordar temáticas fundamentales para la vida a través del juego
- Nuestro cuerpo resulta fundamental para jugar, para comunicarse e interactuar con el otro y lo otro en la participación de los juegos

Fortalezas

- Comunicación adecuada entre los profesores y estudiantes que se dio en forma de diálogo y conversación que resulta clave para el buen desarrollo de la clase
- Los estudiantes comunican que sienten confianza con los profesores y se ve reflejado cuando hacen preguntas respecto a la clase con tranquilidad
- Los estudiantes relacionan las temáticas de la conciencia social con el juego ya que cuando ven que no hay colaboración o trabajo colectivo empiezan a cuestionarse y a buscar dinámicas para que esto suceda

Aprendizajes

- Se puede entretener los juegos y nuevas dinámicas entre los estudiantes y profesores, por eso también uno de los juegos se llevó a cabo durante toda la clase ya que se dieron diferentes estrategias nuevas que surgieron a partir de la conversación
- Se puede llevar un juego tradicional a provocar reflexión en cuanto a las problemáticas sociales y a fortalecer al ser humano en todas sus dimensiones tanto física, social o emocional.

Fecha: 19 de mayo de 2022	Lugar: Colegio Liceo Nuestra Señora De Las Nieves
Competencia: Domina los procesos de orientación y lateralidad aprovechando el uso de recursos lúdicos.	Materiales: Aros Música
Momentos de clase	
Descripción	
<ul style="list-style-type: none"> Recuperación de mi espacio: se realizan en primera instancia grupos de aproximadamente cuatro o cinco participantes para que en esos subgrupos se unan de la mano, luego de ello van realizando desplazamientos y cuando se detiene la música o de una indicación clave tienen que correr a buscar un aro Cazadores, conejo y muro: se dividen en dos grupos para realizar una expresión corporal acorde del personaje que en los grupos acordaban realizar, teniendo en cuenta que cazadores le gana a conejo, conejo le gana a muro y muro le gana a cazador Conversatorio acerca de lo que encontraron acerca de las actividades ludomotrices 	

FICHA DE OBSERVACIÓN					
NOMBRES DE PROFESORES Laura Camila Castro Andrés Felipe Montoya	GRADO 902	FECHA 19 de mayo	HORA 12:30 pm a 1:30 pm	N° DE PARTICIPANTES ANTES 34 estudiantes	LUGAR Colegio liceo nuestra señora de las nieves (patio principal del colegio)
INDICADORES		ANÁLISIS			
COGNITIVO (entender) <ul style="list-style-type: none"> Espacialidad Conciencia corporal 		<ul style="list-style-type: none"> Comprenden diversas formas de moverse diferente a la marcha teniendo en cuenta la orientación espacial Complejizan a través de sus saberes las acciones motrices que deben proponer, lo que enriquece el espacio académico Tienen noción del espacio y se les facilita reconocer lo que tienen a su alrededor, en este juego sería los aros y los otros Tienen noción de que cuando hacen algún movimiento o acción motriz deben evitar contacto fuerte con el otro 			

<p>PRÁXICO (hacer y transferir)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lateralidad • Coordinación 	<ul style="list-style-type: none"> • Aunque se trabaja en grupo se les dificulta la coordinación para hacer los desplazamientos • Aplican los contenidos disciplinares abordados en las anteriores clases. cómo lo es: Desplazamientos, percepción, atención, lateralidad, que conllevan a que se pueda desarrollar la espacialidad • Reconocen el entorno en la manera en cómo se desplazan en diferentes direcciones, para llegar a los aros • Algunos estudiantes deben enfocarse en el trabajo de la lateralidad y la noción espacial, para que puedan desenvolverse adecuadamente a partir de la toma de decisiones en los juegos.
<p>VALORATIVO (trascender)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diálogo • Comunicación • Colaboración • Toma de decisiones 	<ul style="list-style-type: none"> • Se evidencia desde las intenciones de las actividades los estudiantes fomentan el cuidado del otro, la importancia de que todos participen y puedan divertirse a partir de lo que hacen • Se evidencia de gran manera cómo integran a los compañeros que no son participes de las actividades, motivándolos y resaltando sus cualidades • Tienen cuidado en las dinámicas de juego con los compañeros que de pronto no tienen las habilidades y destrezas motrices que los otros • Están atentos a las indicaciones de los profesores a pesar del espacio donde se desarrolló la clase dificultaba escuchar a todos • Colaboran a la organización del espacio ya que para ellos resulta importante la participación de las actividades propuestas • Demuestran importante disposición ya que quieren aprovechar los tiempos de clase y se organizan de manera autónoma

- **Matriz DOFA clase 19 de mayo**

Debilidades

- Falto llevar otros recursos didácticos que facilitarían el desarrollo de los juegos planteados para la clase ya que solo se llevaron algunos aros
- A pesar de que conocemos el material que nos brinda el colegio debíamos conseguir por parte de los profesores otro material por si era necesario
- Es necesario buscar alternativas que involucren a todos los participantes, ya que algunos estudiantes les faltó motivación por participar y aunque la gran mayoría quería participar es fundamental para los intereses del proyecto la importancia de cada uno

Oportunidades

- El profesor de la institución educativa no estuvo acompañando nuestra labor docente porque estaba en salida pedagógica lo que posibilitó a nosotros cómo profesores tener la oportunidad de dominio de grupo desde el inicio hasta el final de la clase y la institución nos otorgó la responsabilidad del cuidado de los estudiantes
- Presentamos la intencionalidad del proyecto a otros profesores del colegio de diferentes áreas académicas y directores del colegio que tuvieron la oportunidad de observar la clase y dieron opiniones que resaltan nuestra labor

Fortalezas

- La relación profesor - estudiante es importante ya que los aprehendientes consideran importante nuestra participación en su proceso de aprendizaje ya que le generamos confianza a la hora de preguntar, cuestionar y participar
- Hay motivación por parte de los profesores a la hora de llegar a la clase ya que el grupo demuestra disposición y actitud por el espacio académico, esto se ve reflejado en algunos comentarios espontáneos que los estudiantes realizan en cuánto a que les gusta que vayamos a acompañarlos en las clases de educación física
- Los estudiantes son participativos y comentan características de la intencionalidad del proyecto en relación con la conciencia social y la Ludomotricidad a partir de preguntas que son planteadas por los profesores.

Aprendizajes

- Proponer juegos resulta una propuesta interesante para los estudiantes
- La comunicación y el dialogo permite tener una cercanía con ellos, donde los motiva a participar y sentirse seguros de aquello que querían expresar
- Los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje buscan que el profesorado sea participe de las actividades propuestas, esto con el fin de crear vínculos y confianza
- Los estudiantes no se limitan con las actividades propuestas sino también se atreven a proponer y poner en práctica el discurso que plantea en el proyecto y se evidencia en situaciones motrices como no hacer trampa en un partido, querer que un compañero juegue, hablarse con respeto, proponer alternativas y nuevas reglas para que se den las dinámicas de la conciencia social.

FICHA DE OBSERVACIÓN					
NOMBRES DE PROFESORES	GRADO	FECH	HORA	N° DE PARTICIP ANTES	LUGAR
Angie Daniela Laguna Alejandro Estrada Parada	801	A 19/05/2 022	11:00 AM 12:00 PM	31 estudiantes	Colegio liceo nuestra señora de las nieves (cancha del parque al frente del colegio)
INDICADORES		ANÁLISIS			
COGNITIVO (entender) <ul style="list-style-type: none"> • Percepción • Conciencia corporal • Estimulación sensorial 		<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes hicieron un análisis en la primera actividad de anticipación y de toma de decisiones teniendo en cuenta la estrategia del grupo contrario. • A la hora de realizar las formaciones en el espacio, solo un grupo desarrolló mejor la intención de la actividad buscando la forma más creativa, mientras al otro grupo se le dificulto un poco más la organización. • El manejo de la espacialidad no fue el mejor, ya que no se aprovechó el espacio con el que se contaba. • En la segunda actividad los grupos al inicio no mostraban mayor desplazamiento en cuanto a direcciones, ritmos, y demás, teniendo en cuenta que el sonido no era muy fuerte. 			

<p>PRÁXICO (hacer y transferir)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toma de decisiones • Participación • Orientación temporal • Temporalidad • Propiocepción 	<ul style="list-style-type: none"> • La sesión se enfatiza en la espacialidad, pero se pudieron crear relaciones coherentes con otros conceptos cómo lo fueron desplazamientos, percepción, sentidos. • En la primera actividad los estudiantes debían organizarse por el espacio de forma creativa, se observó que en su mayoría se formaron de acuerdo con las figuras geométricas. • En la segunda actividad los estudiantes debían desplazarse por todo el espacio de acuerdo con el ritmo que se propuso en diversas ocasiones, allí los estudiantes al querer ganar no generaban mayor movimiento por estar cerca al platillo, al pasar de rondas se fueron desplazando por todo el espacio teniendo una referencia temporo espacial.
<p>VALORATIVO (trascender)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diálogo • Comunicación • Colaboración 	<ul style="list-style-type: none"> • Cómo profesores medimos las pautas debido a que se observaron falencias a la hora de comunicar y tomar decisiones en el grupo. • En la sesión de hoy se observó que a pesar de que los estudiantes entienden el propósito de nuestro PCP se identifican algunos rasgos de la educación física deportivizada y el deseo de ganar por medio de la rivalidad y competitividad. • Se evidencio que, al formar equipos de la preferencia de ellos, hubo mayor comunicación, pero a la hora de empezar la actividad resaltó la competencia entre todos.

- **Matriz DOFA Clase 19 de mayo**

Debilidades

- No estaba disponible el material para el diseño de las actividades, lo cual no estaba previsto por ende no se llevó material de apoyo.
- Pudimos aprovechar diversas situaciones del grupo y generar reflexiones, siendo un poco más activos en la motivación de los estudiantes en las actividades
- Cómo profesores debemos tener en cuenta la participación de todos en los grupos, dejando a un lado los procesos de exclusión y que el juego sea una herramienta y un medio para promover la cooperación y comunicación.

Oportunidades

- Los estudiantes vienen de un contexto que llega a ser complejo de un ambiente familiar y en el colegio con materias que generan espacios de estrés y cómo la educación física brinda la oportunidad de generar ambientes favorables donde ellos puedan salir de la cotidianidad y actuar de forma espontánea y libre.
- Cómo profesores tenemos la oportunidad de acercarnos a los estudiantes más allá de simplemente realizar la actividad, sino de igual forma reconocer cada particularidad de ellos.

- Los juegos permitieron que los estudiantes se relacionarán entre el grupo, nosotros cómo profesores fomentamos la cooperación y el diálogo a través de las actividades lúdicas.

Fortalezas

- Al identificar el contexto a través de las sesiones pudimos adquirir más experiencia y mejor relación con el grupo, lo que permitió que se generarán espacios de aprendizaje.
- Las actividades permitieron integrar varios aspectos que se habían desarrollado en las anteriores unidades.
- Nosotros cómo profesores llegábamos al colegio con las ideas claras y dispuestas a poner en práctica de forma instantánea con el fin de optimizar el tiempo.

Aprendizajes

- En cuanto a las sesiones, las dotamos de sentido teniendo en cuenta la participación de los estudiantes y las variantes que proponen, volviendo la clase más dinámica, desde la creatividad.
- Nosotros cómo profesores nos dimos cuenta de que al planificar semana a semana el micro diseño permite orientar el proceso educativo al identificar factores de los estudiantes con el fin de desarrollar una ruta permite que la educación no sea tan rígida.
- Proponer a los estudiantes rutas pedagógicas que permitan dinámicas favorables para el aprendizaje, es por ello cómo maestros en la didáctica se puede motivar a la participación, inclusión a lo cual se debe seguir en constante desarrollo para que todos sean activos en el proceso educativo.

PLANEACIÓN DE CLASE

Sesión 8

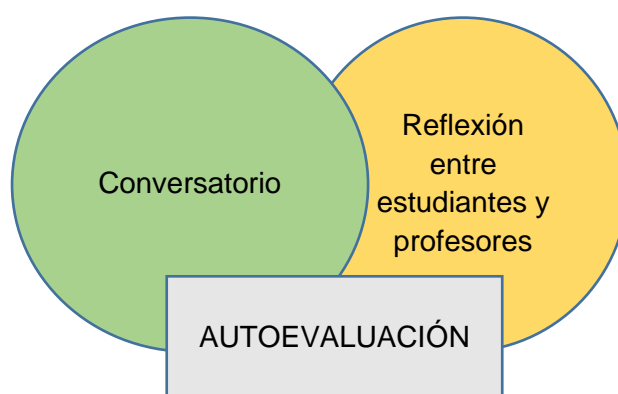
Fecha: 19/05/2022	Lugar: Colegio Liceo Nuestra Señora De Las Nieves
Competencia: Comprende y analiza los conceptos desarrollados durante el proceso educativo mediante una autoevaluación.	Materiales: Fichas de autoevaluación
Momentos de clase	
Descripción	

Se realiza un conversatorio a partir de lo realizado en el proyecto educativo y se genera una orientación hacia como se responden las preguntas, concientizarlos de hacer un análisis crítico-reflexivo.

Se lleva a cabo la autoevaluación donde se expresan 5 preguntas:

1. ¿Qué puedo hacer con lo que aprendí?
2. ¿Cuáles fueron mis aportes a las clases?
3. ¿Qué procesos se evidencio en las relaciones con los compañeros?
4. ¿Qué aspectos positivos resaltas del proceso educativo a nivel personal, colectivo y profesoral?
5. ¿Qué aspectos a mejorar resaltas de proceso educativo a nivel personal, colectivo y profesoral?

A lo cual ellos responden de manera muy honesta, detallada de lo que pudieron observar, analizar y vivenciar de este proyecto donde no solo va a recaer en la evaluación de los profesores, sino también de ellos y de los compañeros.



FICHA DE OBSERVACIÓN

FICHA DE OBSERVACIÓN					
NOMBRES DE PROFESORES Laura Camila Castro Andres Felipe Montoya	GRADO 902	FECHA 19 de mayo 2022	HORA 2:00 pm a 3:00 pm	N° DE PARTICIPANTES ANTES 31 estudiantes	LUGAR Colegio liceo nuestra señora de las nieves (cancha del parque al frente del colegio)
INDICADORES			ANÁLISIS		
COGNITIVO (entender)			<ul style="list-style-type: none"> • Comprenden que su proceso de aprendizaje va en dirección para aplicarlo en situaciones reales de su vida cotidiana • Reconocen la importancia de la Ludomotricidad y su implicación en el cooperación y relaciones interpersonales • Manifiestan la trascendencia de las actividades ya que pueden llevarlas a otro contexto, no solo el educativo sino el familiar y social 		
<ul style="list-style-type: none"> • Percepción • Conciencia corporal 					

<ul style="list-style-type: none"> • Estimulación sensorial 	<ul style="list-style-type: none"> • Fortalecen las relaciones interpersonales a través de su participación en los diferentes juegos • Reconocen las diversas personalidades que hay dentro del aula de clase y así mismo comienzan a respetar las opiniones y participaciones de los demás. • Relacionan la conciencia social con la buena convivencia y el reconocimiento del otro.
<p>PRÁXICO (hacer y transferir)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toma de decisiones • Participación • Orientación temporal • Temporalidad • Propiocepción 	<ul style="list-style-type: none"> • Se evidencia que el contenido disciplinar más reiterativo es la mejora de la coordinación en ellos ya que a lo largo de las unidades se trabajó implícitamente esta temática • Reconocen la importancia de su participación y la del otro para que se den las dinámicas ludomotrices y construcciones colectivas • Son capaces de tomar iniciativas y dar variaciones a las propuestas, así pues, tomando un rol activo • Anuncian que desde la educación física se pueden trabajar practicas corporales diferentes a los deportes • Identifican que pueden construir conocimiento de una manera no lineal si no a través del goce de la practica
<p>VALORATIVO (trascender)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diálogo • Comunicación • Colaboración 	<ul style="list-style-type: none"> • Fortalecen la confianza y el cuidado por el otro • Dan la importancia de la comunicación para socializar lo aprendido en la clase • Identifican cualidades y virtudes de sus compañeros que no habían observado en otras oportunidades y mediante la Ludomotricidad emergieron algunas conductas motrices • Brindan apoyo a los compañeros que se les dificulta realizar alguna practica • Ayudan en los momentos de dispersión a retomar nuevamente el foco de clase ya que les interesa terminar y efectuar la actividad ludomotriz de la mejor manera para así sacar provecho de lo que transcurre en ella

- **Matriz DOFA Clase 19 de mayo**

Debilidades

- Al estar en un espacio abierto centrar el foco de atención dificultaba un poco, de igual manera la voz se perdía en el espacio y por ende tocaba repetir la indicación varias veces
- Optimizar el tiempo de forma adecuada para poder realizar las actividades propuestas
- Integrar a todos los estudiantes ya que a veces algunos se dispersaban y no se enfocaban en las indicaciones dadas

Oportunidades

- A partir de las aportaciones de los estudiantes se pudieron relacionar las temáticas con respecto a la clase y la competencia planteada

- Desde las prácticas que ellos realizan encontramos la oportunidad de relacionarla con la temática de Ludomotricidad y conciencia social
-

Fortalezas

- Con respecto a las autoevaluaciones recolectadas ese día, observamos que el grupo nos acogió, y el proyecto tuvo impacto con respecto al propósito formativo que se planteó
- Se logró evidenciar los procesos de los estudiantes con respecto a los indicadores práxicos, cognitivos y valorativos
- Se realizaron conversatorios que dieron lugar a reflexiones con respecto a las dinámicas que se dieron en las clases
- las temáticas planteadas se llevaron cabo y los estudiantes identificaron en qué aspectos tienen que mejorar y así mismo resaltar aquellos objetivos que habían logrado

Aprendizajes

- En el transcurso se evidenciaron apreciaciones importantes que fundamentan el análisis de la experiencia en la implementación
- Que los imaginarios con los cuales llegamos se fueron transformando a medida que interaccionamos con los estudiantes y se puede generar un intercambio de aprendizajes
- Desde nuestro rol docentes podemos generar ambientes de aprendizajes y así mismo ser mediadores para mostrar la educación física como proyección social

FICHA DE OBSERVACIÓN					
NOMBRES DE PROFESORES Angie Daniela Laguna Alejandro Estrada Parada	GRADO 801	FECHA 19/05/2022	HORA 12:30 PM a 1:30 PM	N° DE PARTICIPANTES ANTES 34 estudiantes	LUGAR Colegio liceo nuestra señora de las nieves (cancha del parque al frente del colegio)
INDICADORES	ANÁLISIS				

<p>COGNITIVO (entender)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percepción • Conciencia corporal • Estimulación sensorial 	<ul style="list-style-type: none"> • Los contenidos enseñables que se dieron en las sesiones fueron claros e interiorizados por los estudiantes, relacionando a cómo estos pueden llegar a ser útiles para su vida cotidiana. • Los estudiantes son conscientes del propósito formativo del PCP sin la necesidad de nosotros cómo profesores ser tan explícitos a la hora de explicar cada actividad. • En cuanto a la educación física, entienden que no solo va en relación con el deporte, sino que por el contrario tiene otras tendencias y propuestas educativas que permiten ver más allá.
<p>PRÁXICO (hacer y transferir)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toma de decisiones • Participación • Orientación temporal • Temporalidad • Propiocepción 	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes al conocer y entender el lenguaje y ciertas temáticas de la educación física pueden llevarlo a la práctica de forma propia y creativa. • Se identifica que se abordaron los tres conceptos que se querían, pero a la vez estos se podían ver en la práctica, y emergieron otras capacidades desde las físicas hasta las motrices. • Se evidenció que los estudiantes relacionan la educación física con prácticas direccionadas hacia la actividad física, ejercicios físicos y el deporte.
<p>VALORATIVO (trascender)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diálogo • Comunicación • Colaboración 	<ul style="list-style-type: none"> • A través de las interacciones y las relaciones de poder, se tiene el imaginario social de que el profesor es la autoridad, lo que genera cierta timidez en los estudiantes a la hora de participar. • En la concientización se identificó que a la hora de querer ganar y ser competitivos no se medían su fuerza y no se reconocía al otro, por tal motivo debimos generar espacio de reflexión varias veces en ciertos momentos de algunas actividades dándole importancia al cuidado del otro.

- **Matriz DOFA Clase 19 de mayo**

Debilidades

- Cómo profesores debemos estar más atentos a las dinámicas que se den en las actividades grupales, ya que constantemente se recalcan procesos de exclusión hacia algunos compañeros, y es cuestión nuestra crear estrategias para que esto no suceda.
- Buscar estrategias para dinamizar y optimizar más el tiempo en las actividades, ya que algunas veces no se aprovechaba de la mejor manera.

Oportunidades

- Conocer la opinión y los puntos de vista de los estudiantes, donde resaltan aspectos que quizás nosotros desde nuestro rol de docentes no identificamos.

- Identificar y comprender a través de la escritura de los estudiantes la disposición de ellos frente a las diversas actividades, cómo percibieron las diversas interacciones que se generan allí.

Fortalezas

- Al contar con un buen manejo de grupo, las estrategias adecuadas para dinamizar las actividades, los estudiantes estaban atentos y con disposición para llevarla a cabo.
- No existe presión de la nota por parte de nosotros como profesores, lo que posibilita que los estudiantes en cada actividad se expresen de forma libre y espontánea, generando goce y disfrute.
- Cómo profesores planteamos actividades diferentes donde se evidenciará realmente el papel de la Ludomotricidad y se evidencio que los estudiantes pudieron comprender esta intencionalidad.

Aprendizajes

- Seguir buscando alternativas y diversas estrategias pedagógicas para que los estudiantes conozcan la gran variedad de prácticas corporales que contiene la educación física.
- Identificamos que los estudiantes también tienen la habilidad de observar y analizar el proceso que se llevó a cabo, plasmando diversos aspectos importantes en la autoevaluación.
- En la interacción con los estudiantes, al construir una relación de confianza, se generan ambientes de total disposición siendo esta recíproca.
- Nuestro rol de docentes nos invita a enseñar dentro de un contexto, es decir, enseñar para la vida, cómo llevar lo que el estudiante aprendió a la vida cotidiana, a sus prácticas diarias, dándole un sentido y una intencionalidad, provocando un aprendizaje significativo.

5. Análisis de la Experiencia

5.1 Diseño Curricular

En un inicio se plantearon las unidades didácticas, las cuales estaban conformadas por tres unidades, cada unidad con 4 sesiones y una intensidad horaria de dos horas, lo cual no se pudo a llevar a cabo por cuestiones de tiempo y disponibilidad de la institución, esto nos llevó a replantear lo inicialmente propuesto, por ende su estructura final quedo de la siguiente manera: 3 sesiones en la primera unidad, 2 sesiones en la segunda y 3 en la última unidad, con una intensidad horaria de una hora. Cabe resaltar que en el proceso se dieron resultados y análisis pertinentes, pero se considera que con un mayor número de intervenciones el proyecto pudo tener un mayor impacto, teniendo en cuenta que la propuesta fue acogida positivamente por lo estudiantes, resaltando la disposición por parte de ellos y así mismo de la institución educativa.

Otro aspecto importante se relaciona con las planeaciones del micro diseño, estas se iban desarrollando semana a semana con el fin de identificar particularidades y características del grupo para llevar un proceso contextualizado que permita un progreso consecuente con las fortalezas, oportunidades, debilidades y aprendizajes que se evidenciaba en cada sesión con respecto a las competencias y los contenidos enseñables. Por ejemplo, una modificación que surgió en cuanto a estos contenidos fue la sensibilización que posteriormente se determinó el contenido de la percepción ya que Benjumea (2010) en la motricidad como dimensión humana plantea este concepto como un eje principal para las ciencias de la motricidad humana.

Por otro lado, los factores externos como el clima, los espacios reducidos, cantidad de estudiantes, falta de material, provocan modificaciones en las actividades propuestas ya que algunas no se desarrollaron en su totalidad y en otras se buscaban adaptarlas o generar variantes para poder llevarlas a cabo. Dentro del proyecto se identifica que por la limitación

del tiempo no se abarcan algunas ideas que se tenían previstas como lo relacionado al cuidado del medio ambiente, reciclaje y la construcción de elementos a partir de esto, lo cual era fundamental ya que va de la mano con la conciencia social y ecológica, cabe resaltar que lo único que se pudo trabajar fue la sugerencia de un ladrillo ecológico (botella de plástico donde se dejan las envolturas).

Ahora bien, en cuanto al propósito formativo se resalta que siempre fue el mismo desde el inicio de la construcción del proyecto hasta el final de la implementación, de igual forma las competencias se evidenciaron en todas las sesiones donde no fue necesario hacer modificaciones, esto permite que la ruta pedagógica sea clara por parte de los profesores en relación a lo que se quiere enseñar.

Durante las intervenciones educativas se tuvo la oportunidad de aplicar el proyecto con la misma población en el contexto de la educación formal para las 8 sesiones lo cual permite que se evidencie en el proceso educativo de los estudiantes sea transversal y dejar rasgos o características de las ideas del proyecto educativo desde la clase de Educación Física para la vida cotidiana.

Cuando se decide llevar a cabo modelos pedagógicos que no sean tradicionales como lo fue en el presente proyecto donde se decide implementar pedagogías dialogantes, tenemos la posibilidad a partir de las dinámicas de clase de volver al mando directo o prácticas relacionadas pero la experiencia como docentes no nos condujo a llevar estas dinámicas ya que la relación entre maestro – estudiante se llevó a través del diálogo, donde cada participante era fundamental para el desarrollo de la clase, además los estudiantes comprenden que la nota no sé va a ver implícita durante las intervenciones, por lo tanto la nota no fue un condicionante sino por el contrario esto permite que se interesen por su propio proceso educativo.

5.2 Ser Pedagogo (cómo transformo la experiencia)

La comunicación fue un elemento primordial tanto en las adecuadas relaciones entre profesores – estudiantes, estudiante – estudiante y también entre profesores posibilitó que se tuviera el mismo interés para que el proyecto educativo se dotara de sentido y se pudieran dar dinámicas desde el rol docente para la transformación de contexto.

Los imaginarios sociales que surgen en algunos contextos llegan a generar prejuicios acerca de la población en la cual se intervino, ya que al no tener la experiencia de docentes en la educación formal se consideraba que la población manejaba conductas no tan favorables, pero al entrar en contacto directo con los estudiantes se evidencian aspectos positivos en cuanto a la disposición de los estudiantes frente a las sesiones, el interés por las actividades ludomotrices, el goce y el disfrute en el juego y de forma inmersa el aprendizaje frente a la conciencia social.

La didáctica que se presentó durante la experiencia clase a clase posibilita que enriquezca nuestra labor docente, en el desarrollo de las clases se identifica nuevas oportunidades en cuánto a fortalecer el discurso docente, tono de voz, optimizar el tiempo de clase, dominio de grupo, aprovechar los recursos o materiales y su adecuado uso. Esta importante experiencia a portas de ser futuros profesionales brinda herramientas para que cuando se presenten oportunidades laborales ya se tengan habilidades que caracterizan a un profesor educador físico como lo es la construcción de currículo, el dominio de grupo, las adecuadas relaciones entre profesor/estudiante y tener la capacidad de provocar ambientes de aprendizaje para fortalecer los procesos educativos.

A través del proyecto que tiene enfoque disciplinar con la Ludomotricidad se pudo identificar que esta propuesta educativa puede ser transversal con las tendencias de la Educación Física y las otras propuestas educativas, lo cual permite que la disciplina pueda

trascender y aprovechar la riqueza que tiene para la construcción de la ruta de aprendizaje donde pueda estar al servicio de las necesidades del ser humano.

El discurso que se declaró desde las bases epistemológicas del proyecto se lleva a cabo no solamente para compartirlo con las futuras generaciones, sino que también se convirtió en ideas que hacen parte de todos los ámbitos en los que desarrolla cada profesor ya sea en el plano familiar, social y laboral; Esta propuesta educativa permite que como docentes podamos en futuras experiencias asumir posturas críticas y reflexivas donde podamos compartir elementos relacionados a la conciencia social y las relaciones humanas.

Como educadores se da la posibilidad de entender la Educación Física como un campo interdisciplinar ya que otros campos del saber aportan a la disciplina, esto posibilita que a partir del pensamiento complejo se puedan desarrollar dinámicas educativas que sean favorables para el aprendizaje, de esta manera comprender la importancia que cumple la E.F para la formación de seres humanos que tengan la capacidad de educarse en todas sus dimensiones, por lo anterior enriquece nuestra labor docente y romper imaginarios frente a que nuestra disciplina no cumple un papel importante en la formación de los seres humanos.

A partir de la experiencia que cada profesor tuvo en la implementación del proyecto en relación al rol docente se tienen sensaciones y emociones agradables, donde posibilita que cada uno siga apasionándose por su quehacer como futuro profesional y se sienta identificado, orgulloso y motivado con la profesión que decidió escoger como proyecto de vida.

5.3 Impacto a la Población (si es viable o no la propuesta y que impacto género en los estudiantes)

La propuesta Ludomotricidad como estrategia pedagógica para promover conciencia social desde un inicio se planteó para que tuviese impacto en el contexto que se interviniera, al transcurrir el proceso se puede decir que incidió en la población generando unos primeros

cambios en las actitudes de los estudiantes, donde ellos eran conscientes tanto de las falencias individuales como colectivas, haciendo énfasis en la poca comunicación, en los bajos niveles de cooperación, lo que provocaba que la interacción fuera poca entre ellos, es así donde a través de las actividades lúdicas empiezan a entender la importancia de la conciencia social y las relaciones humanas.

Con respecto a lo anterior se evidencia la viabilidad del proyecto en cuanto a diversos factores, uno de ellos el económico en relación a la ubicación de la institución ya que los desplazamientos al lugar eran de fácil acceso, además los implementos y materiales para el diseño de clase el colegio los facilitaba y otros elementos con los que ya se contaban.

Cabe resaltar que un factor importante para que este proyecto se llevara a cabo fueron las temáticas disciplinares ya que en un principio se adaptó al currículo del colegio y la metodología profesor de educación física, en segundo momento porque abarcaba las necesidades de los cursos en los cuales se intervino.

A partir de la observación, diarios de campo, fichas de observación se dieron los ejes que dieron lugar a ver la incidencia del proyecto, en consecuente se realiza una autoevaluación de cinco preguntas orientadas hacia el proceso individual y colectivo de los grados octavo y noveno, a partir de allí se encuentran divergencias y convergencias, para que exista esta última se necesitan más de dos reflexiones en común; el análisis fue el siguiente:

TABLA DE ANÁLISIS			
CONVERGENCIAS		DIVERGENCIAS	
¿QUÉ PUEDO HACER CON LO QUE APRENDÍ?			
Rutinas de ejercicio teniendo en cuenta la rutina de las clases	6	Actividades que salen de la rutina académica	
Multiplicidad de desplazamientos	7	Valores y principios	
Aprender a conocer los puntos de vista de los otros	1	La escucha	
Desarrollar los sentidos	1	Participación	
Reflexión	1	la educación física es importante	
		Nuevos juegos	
		Saber qué puedo hacer lo que me propongo	
¿CUÁLES FUERON MIS APORTES A LAS CLASES?			
Participar, opinar, debatir de un tema en el cual se puede tener o no la razón con tranquilidad	36	Compromiso por la clase	
Bailar	3	Responder a las preguntas de los profesores	
Divertirse en las clases	7	Nunca había participado tanto, me ayudaron a participar	
Apoyar a los compañeros que se les dificultaba hacer alguna actividad	4	Preguntar	
Presentación de nuevas alternativas o variantes en los juegos	14	Mantener el orden	
Ayudar a trabajar en equipo	8		
Dar a conocer cosas sobre cada uno que no sabían los demás	1		
Respetar la opinión de los demás	5		

Estar contento y feliz en la clase	3		
Colaborar con el silencio	3		
¿QUÉ PROCESOS EVIDENCIO EN LAS RELACIONES CON LOS COMPAÑEROS?			
Unión	15	Salir de la monotonía	
Pensamiento y puntos de vista diferentes	6	Pasar un rato agradable con ellos	
Reconocimiento del otro y entendimiento	13	Conciencia social	
Trabajo en equipo	15	Fortalecer la convivencia	
Buena relación interpersonal	1	cuidado del otro	
Cuando hay distracción se identifica y se vuelve a mantener el orden de los juegos	2	Al interactuar todos se unen y hacen un buen ambiente	
Relación de los juegos con la Educación física	2	No logro identificar ningún progreso	
Disfrute de la clase	6	Grupos ya conformados y no está dispuesto a compartir con otros	
Comunicación, compañerismo, respeto mutuo, amistad y colaboración	23		
No comparten y no participan en la clase	4		
Comentarios inadecuados en el trabajo grupal	5		
Competitivos	6		
¿QUÉ ASPECTOS POSITIVOS RESALTAS DEL PROCESO EDUCATIVO A NIVEL PERSONAL, COLECTIVO Y PROFESORAL?			
Profesoral			
El trato de los profesores transmite y enseñan confianza, respeto, amabilidad, equidad y trato humano	19	Comunicación entre profesores	
La nota cuantitativa no es lo más importante ni la competencia	3	Buen uso del tiempo	
Las explicaciones de los profes eran claras	5	Buena asesoría del proyecto	
Variación y creatividad de actividades	15		
Aprendieron a enseñar	2		

La educación física de forma diferente	2		
Colectivo			
Integración del grupo	10	Se trabaja la creatividad en grupo	
Los juegos son divertidos y se disfrutaba la práctica	21		
Trabajo en equipo, convivencia y compañerismo	19		
Disposición y atención del grupo	1		
Personal			
Se aprende a través de los juegos	11	Aplicar los juegos en diferentes contextos	
Se aprenden a comunicar mejor	6	El deporte ayuda al ánimo	
No importa ganar sino pensar en el otro	1	Cuidar la salud	
Mejoría en la percepción II	2		
Mejorar las capacidades físicas y coordinativas II	2		
Participación y gusto de las actividades	1		
Autonomía	1		
¿QUÉ ASPECTOS A MEJORAR RESALTAS DEL PROCESO EDUCATIVO A NIVEL PERSONAL, PROFESORAL Y COLECTIVO?			
Personal			
Mejorar la comunicación	9	No hay aspectos por mejorar ya que colaboraron para la clase	
Mejorar la escucha, atención y el vocabulario	5	Ser más disciplinado	
Mayor participación	7	Ser más compañeristas	
Mejorar la disposición	2	Desarrollar más la percepción	
Colectivo			
Mejorar la comunicación cuando hay trabajo en equipo	10		

Mejorar la atención y escucha	4		
Se dispersa el grupo en algunas ocasiones	2		
Mejorar en el cuidado del otro	4		
Mejorar la convivencia	2		
Mejorar la disposición en el grupo	2		
Profesoral			
No hay aspectos por mejorar, adecuado manejo de grupo	21	Mayor tiempo de intervención	
Que se desarrolle en espacio abiertos	1	Estructura de la clase	
Mejorar el tono de voz	2	Más Lúdica	
Hacer participar a todos los estudiantes	2	Mejorar la explicación de los ejercicios	
Mejor manejo del tiempo	2		
Solo se enfocó en la Ludomotricidad	1		
Más prácticas deportivas y actividad física	6		
Más autoridad y exigirles más a los estudiantes	3		

En consecuencia, se observa a partir de la autoevaluación que realizaron los estudiantes se puede dar cuenta de las vivencias, los aprendizajes y sugerencias que tienen frente al proceso de enseñanza – aprendizaje que en el rol como profesores se tuvo la oportunidad de acompañar el proceso educativo, lo anterior se puede dar cuenta a través de unas preguntas con la intención de identificar aspectos claves de los ejes centrales del proyecto que se evidenciaron con las intervenciones pedagógicas.

Es preciso empezar abordar y analizar las preguntas que se aplicaron con las interpretaciones de los estudiantes surgen unas categorías de análisis que se dan a partir de la mayor cantidad de reflexiones que aparecen en las autoevaluaciones (convergencias) y

también se tiene en cuenta las reflexiones que son importantes, pero no son tan frecuentes (divergencias).

En primera instancia aparece la pregunta ¿qué puedo hacer con lo que aprendí? allí se evidencia que los estudiantes desde su participación en las actividades ludomotrices les brinda herramientas para su interés y gusto con el ejercicio físico, es decir, se interpreta que desean aplicar sus aprendizajes en los juegos con rutinas de ejercicio para su vida cotidiana, además que comprenden y realizan diversidad de desplazamientos y desde la participación empiezan a reconocer la importancia del otro y el respeto por la opinión de los otros.

Allí también se encuentran opiniones por parte de los estudiantes que no son frecuentes entre ellos pero que son importantes en la relación del propósito de formación y lo que sucedió en la clase, por ejemplo se encuentra que los aprendizajes se dan a partir de actividades que salen de la rutina académica, que conocen nuevos juegos que pueden compartir en otros espacios diferentes a los escolares, esto permite identificar que se pudo a llevar a cabo rasgos importantes que propone la Ludomotricidad y las CMH en relación del goce y disfrute de la práctica.

En un segundo momento a la pregunta ¿Cuáles fueron mis aportes a la clase? Se observa que la participación en la clase desde el punto de vista de los estudiantes en su mayoría fue activa dentro de las sesiones, donde se reconoce la importancia de presentar nuevas alternativas o variantes dentro de los juegos lo cual permite al estudiante ser partícipe de su propio aprendizaje, otro de los aspectos claves mencionados por los estudiantes y que van de la mano con el propósito formativo y de la conciencia social es poder reconocer al otro, entender que hacen parte de un grupo social y que sus decisiones pueden afectar a su comunidad o grupo social en el trabajo en equipo, todo esto desde el disfrute, la diversión, la alegría dentro de la práctica donde la colaboración es fundamental ya que como lo mencionaban las actividades permiten una enseñanza recíproca entre compañeros.

Dentro de las divergencias se destacan aportes muy importantes ya que en casos particulares se menciona que la participación que tuvo no había tenido la oportunidad de tenerla en otros espacios académicos, así mismo se resalta es las preguntas que siempre se promovía en los espacios de reflexión que permitieran orientar la clase ya sea por parte de los profesores o por parte de los estudiantes, esto permite la crítica y la proposición de nuevas del proceso educativo.

Otro momento clave que puede dar cuenta de la importancia del proyecto como propuesta que puede enriquecer la formación de los seres humanos desde la E.F es analizar la tercera pregunta ¿qué procesos evidencio en las relaciones con los compañeros? que se realizó en el ejercicio de autoevaluación por parte de los estudiantes. Ellos manifiestan que durante las 8 sesiones como puntos de convergencia evidenciaron unión, trabajo en equipo, comunicación, compañerismo, reconocimiento del otro y entendimiento, disfrute de la clase, además relacionan de los juego con la E.F, con lo anterior se identifica que se pueden dejar elementos que conducen procesos hacía la conciencia social a través de estrategias ludomotrices que a su vez van a fortalecer no solo la parte valorativa y axiológica del ser humano sino también lo físico, emocional y espiritual. Desde esta pregunta de análisis también se encuentran opiniones convergentes que fueron importantes y se convierten en oportunidad en la futura labor profesional, los estudiantes manifiestan que no comparten y no todos participan en clase, además que aparecen comentarios inadecuados en el trabajo grupal, esto permite en la labor docente identificar que se debe seguir en la búsqueda de encontrar estrategias pedagógicas en la que todos puedan participar, en la que todos se enamoren por el conocimiento y utilicen un adecuado uso del vocabulario, lo anterior sin duda alguna es un compromiso que puede tener la E.F acompañado también de los otros saberes del conocimiento.

En esta pregunta también es importante mencionar las opiniones de los estudiantes que no fueron tan frecuentes entre ellos pero que validan el impacto que pudo tener la propuesta educativa, los estudiantes consideran que la clase se convierte en un espacio para salir de la monotonía, pasar un rato agradable con los compañeros ya que ellos han considerado que como grupo no han tenido relaciones favorables, por lo que consideran las clases fortalecen la convivencia y la posibilidad de aprender con el otro.

Estos resultados además de las estrategias ludomotrices también surgieron a través del discurso docente y la reflexión, ya que por ejemplo en algunos momentos de clase se intentó incentivar a que cumplieran un propósito como grupo, por ejemplo se tomó la decisión en colectivo de tener un ahorro a través de una alcancía donde en cada clase de E.F se pueda dar un aporte voluntario por parte de cada integrante para la compra de un balón de baloncesto y fútbol ya que quieren tener ese material para ellos siendo objetos de prácticas en las que les gusta participar, además en otros momentos de clase se motivó a los estudiantes a la construcción de una botella de plástico donde se debe insertar las envolturas y material reciclable (ladrillo ecológico) como estrategia que promueva la conciencia ambiental y por lo tanto conducir procesos desde la educación a promover conciencia social

La cuarta pregunta ¿Qué aspectos positivos resaltas del proceso educativo a nivel personal, colectivo y profesoral? en este sentido inicialmente se analiza los aspectos positivos que expresaron los estudiantes a nivel personal, donde reconocen que a partir del juego y los aspectos ludomotrices se puede aprender elementos de la educación física, algo interesante es como la comunicación y el lenguaje hace parte del ambiente educativo que a partir de las actividades propuestas se puede promover la convivencia, a pesar que en algunos juegos se organizaban en grupos, se reconoció la importancia del jugar por jugar no por competir y ganar y pasar por encima del otro. Dentro de las divergencias el cuidado de la salud y el bienestar es un tema que se puede seguir desarrollando y adaptando a la propuesta, que ellos

puedan aplicar los juegos en sus contextos y darles sentido para promover o ayudar a su comunidad.

A nivel profesoral se resalta el trato y la relación que se dio en las clases, esto permite a los estudiantes tener un ambiente favorable para el aprendizaje que transmite confianza, respeto, trato humano esto en el proceso educativo es favorable que permite al estudiante tener seguridad a la hora de participar, entender el propósito de la actividad además dar su punto de vista, respetar al otro, otro aspecto que se expresa es la variedad y creatividad dentro de las actividades esto motiva la exploración, el cuestionamiento, la reflexión, etc. Dentro de las divergencias se analizó la buena comunicación y coordinación de los profesores que se notaba en la fluidez a la hora de explicar y desarrollar las actividades ludomotrices.

Por otro lado en lo colectivo dentro de lo positivo es la diversión y el disfrute de la práctica que en su mayoría lo destacan tanto en la autoevaluación como en las intervenciones es el poder jugar y aprender concepto claro de lo que es la Ludomotricidad, esto género que cada clase la integración se fuera afianzando y que los vínculos con sus compañeros se integraran de tal manera que expresaran que la unión se vio favorecida a partir de las clases, así como este aspecto fue progresivo sesión tras sesión así mismo fue la atención y la concentración, en la divergencia se encuentra una particularidad que menciona la creatividad a nivel grupal, un análisis que es profundo ya que expresa como a partir de la relación con el otro emergen posibilidades que son solo posibles a partir de la construcción que se da con el otro.

Finalmente, la última pregunta que aparece en el ejercicio de autoevaluación es ¿qué aspectos a mejorar resaltas del proceso educativo a nivel personal, profesoral y colectivo? Donde va a resultar fundamental para que tanto estudiantes como profesores reconozcan aspectos que deben mejorar de acuerdo a su rol; por ejemplo los estudiantes como aspectos convergentes mencionan que desde lo personal deben fortalecer la comunicación, tener

mayor disposición y participación, además de mejorar la escucha, atención y vocabulario mientras que como divergencias se encuentra que los estudiantes deben ser más compañeristas, disciplinados y deben desarrollar la percepción; estas reflexiones a su vez posibilita para los estudiantes que identifiquen como fue su proceso y que deben mejorar no solo para la participación de las clases sino en general para la vida.

En el ámbito colectivo se encuentra como convergencia que los estudiantes deben mejorar la comunicación cuando hay trabajo en equipo, mejorar la atención, escucha y convivencia, estos fueron aspectos que prevalecen en las reflexiones de los estudiantes, en esta categoría no aparecen divergencias por lo cual se puede declarar que los aprendientes son conscientes de su propio proceso de aprendizaje y reconocen que tienen un papel protagónico para que se pueda dar la convivencia colectiva.

Por último las reflexiones que hacen los estudiantes en torno a lo que fue el proceso que tuvieron los profesores y que resulta importante para que en la futura labor docente puedan ajustar y enriquecer su práctica profesional, además es importante para enriquecer la propuesta educativa, como convergencia se encuentra que los estudiantes consideran que no hay aspectos por mejorar, hay adecuado manejo de grupo pero también manifiestan que se debe mejorar el tono de voz, se debe hacer participar a todos los estudiantes, adecuar el manejo del tiempo, solo se enfocó en la Ludomotricidad y realizar más prácticas deportivas y actividad física, además de tener autoridad y exigirles más a los estudiantes.

Esto a su vez vislumbra que los estudiantes aún tienen en su visión de E.F prácticas como el deporte o el rendimiento y que solo identificaron actividades relacionadas a la Ludomotricidad, lo que permite identificar que en las intervenciones los estudiantes reconocen otro tipo de prácticas pero que a través de la constancia, práctica, variedad de actividades podrán tener gusto por su quehacer desde prácticas diferentes a las tradicionales. Mientras que como divergencia se encuentra que los estudiantes hubiesen querido mayor

número de intervenciones ya que tenían interés por la clase y consideran se debe mejorar la explicación de las actividades propuestas.

5.4 Recomendaciones y sugerencias

Se considera que para futuros proyectos que quieran seguir por la línea disciplinar en relación a la Ludomotricidad pueden tomar como base la C.M.H y sus contenidos enseñables buscando una relación y armonía coherente, entrelazándolo con otras tendencias y autores para esto se es necesario indagar a profundidad bibliografía y aspectos epistemológicos sobre dichos conceptos para tener una mejor base y sustento teórico.

Por otro lado, gracias al bagaje de la Ludomotricidad se sugiere incluir todas las actividades ludomotrices como artísticas, recreativas y al aire libre como acampadas, donde no solo el juego interviene, para esto es conveniente plantear mesociclos donde se puedan realizar las intervenciones pedagógicas de manera completa y diversa ya que en este proyecto las sesiones fueron limitadas con respecto al tiempo, por ende se considera que faltó explorar alternativas y así darles a conocer ellos otras maneras de ver la educación física.

Con lo anterior se considera importante seguir estudiando la E.F y sus diferentes tendencias, así pues, entendiendo que esta abarca a un ser complejo y desde todas sus dimensiones por eso es importantes que la propuesta de la Ludomotricidad y la C.M.H tenga fuerza y sean un factor de cambio en los imaginarios sociales frente a la disciplina, dotando de sentido el movimiento y entrelazarlo con la experiencia corporal siendo este el objeto de estudio de la E.F según el PCLEF.

Por otro lado, con respecto a la conciencia social también se sugiere llevar un proceso donde se puedan potenciar habilidades comunicativas y cooperativas teniendo en cuenta que son ejes importantes para el reconocimiento de sí mismo y del otro, igualmente la conciencia ecológica cabe dentro de este proyecto pero que por falta de tiempo no se llegó a profundizar,

lo cual podría ser un punto clave y de gran provecho bien sea para complementar o iniciar una nueva propuesta.

Finalmente, una oportunidad que brinda este proyecto es el de llevarse a cabo en cualquier contexto de la educación, sería interesante y de gran impacto si se pudiera intervenir en la educación informal específicamente en fundaciones que atiendan problemáticas sociales y convivenciales, puesto que esta temática es posibilitadora de cambios en cuanto algunas actitudes y conductas en pro de fortalecer las relaciones humanas, estas sugerencias se realizan conforme a la experiencia obtenida en el rol docente y la implementación que se llevó a cabo.

6.Referencias

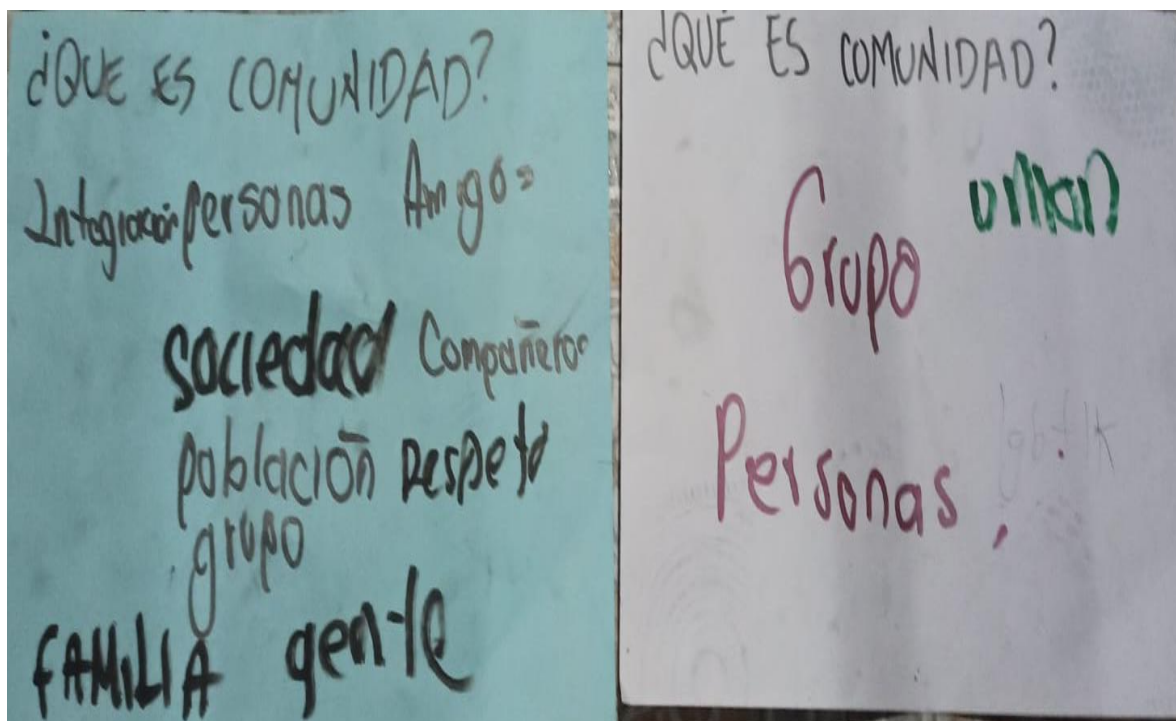
- ACNUR. (2016). *Fundamentos y evolución del concepto de “conciencia social”*. Obtenido de <https://eacnur.org/blog/fundamentos-evolucion-del-concepto-conciencia-social/>
- Assmann, H. (2002). *Placer y Ternura de la Educación Hacia una Sociedad Aprendiziente*. Madrid: Narcea S.A ediciones.
- Bauman, Z. (2003). *Modernidad Líquida*. Buenos Aires: Fondo de cultura económica de Argentina, S.A.
- Benjumea, M. (2010). *La Motricidad como Dimensión Humana, un Abordaje Transdisciplinar*. España, Colección léeme.
- Caillois, R. (1958). *Los juegos y los Hombres: La Máscara y el Vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica, S.A. de C.V
- Cagigal, J. (1984). *¿La Educación Física, Ciencia?*. Medellín: Educación Física y Deporte - Revista UDEA.
- Camacho, H. (2003). *Pedagogía y Didáctica de la Educación Física*. Armenia: Kinesis.
- Chinchilla, V. J. (1999). *Historiografía de la Educación Física en Colombia*. Bogotá: Revista Colombiana de Educación.
- De Zubiría, J. (2002). *Los modelos pedagógicos-hacia una pedagogía dialogante*. Bogotá: Magisterio.
- Fals, O. (1986). *La Colombia de Hoy*, Bogotá: Cerec.
- Fierro, A. (2012). *La Educación Física Como Espacio de Transformación Social y Educativa: Perspectivas desde los Imaginarios Sociales y la Ciencia de la Motricidad Humana*, Chile: Universidad Autónoma de Chile.
- Frankl, V. (1991). *El Hombre en Busca de Sentido*. Barcelona: Herder
- Frade, L. (2008). Planeación por competencias. Inteligencia educativa.
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del Oprimido*. Uruguay: Siglo XXI editores

- Gallo, L. (2012). *Las prácticas corporales en la educación corporal*. Revista Brasileira de Ciências do Esporte.
- Huizinga, H. (1938). *Homo Ludens. El Juego y la Cultura*. Buenos Aires: Editorial Emecé
- Larrosa, J. (2002). *Experiencia y Pasión*. Barcelona: Laertes.
- Liceo Nuestra Señora de las Nieves (<https://www.liceolasnieves.edu.co/>)
- Maturana, H. (1993). *Amor y Juego: Fundamentos Olvidados de lo Humano*. Santiago de Chile: Instituto de Terapia Cognitiva.
- Pineda, B. (1952). La Conciencia Social. Estudios de Derecho, 361 - 378.
- Molano, M. (2015). *Didáctica Interestructural de la Educación Física*. Bogotá: Kinesis.
- Montoya, H. y Trigo, E. (2015). *Motricidad Humana Aportes a la Educación Física, Recreación y Deporte*. Léeme.
- Morin, E. (1999). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. Francia: Paidós Iberica .
- Morin, E. (2002). *La cabeza bien puesta-repensar la reforma, reformar el pensamiento*. Buenos Aires: Nueva visión.
- Múnera, M. (2007). *Resignificar el Desarrollo*. Medellín: Escuela del Habitar CEHAP, Universidad Nacional de Colombia - Sede Medellín.
- Niño, J y Niño J (2018). *Conciencia Colectiva Como Vinculación Social*. Bogotá: Revista digital de Educación Física Universidad Pedagógica Nacional.
- Not, L. (1994). *Las Pedagogías del Conocimiento*. México: Fondo de Cultura Económica
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad- Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Pateti, Y. (2008). *Educación y corporeidad-la despedagogización del cuerpo*. Armenia: Kinesis.

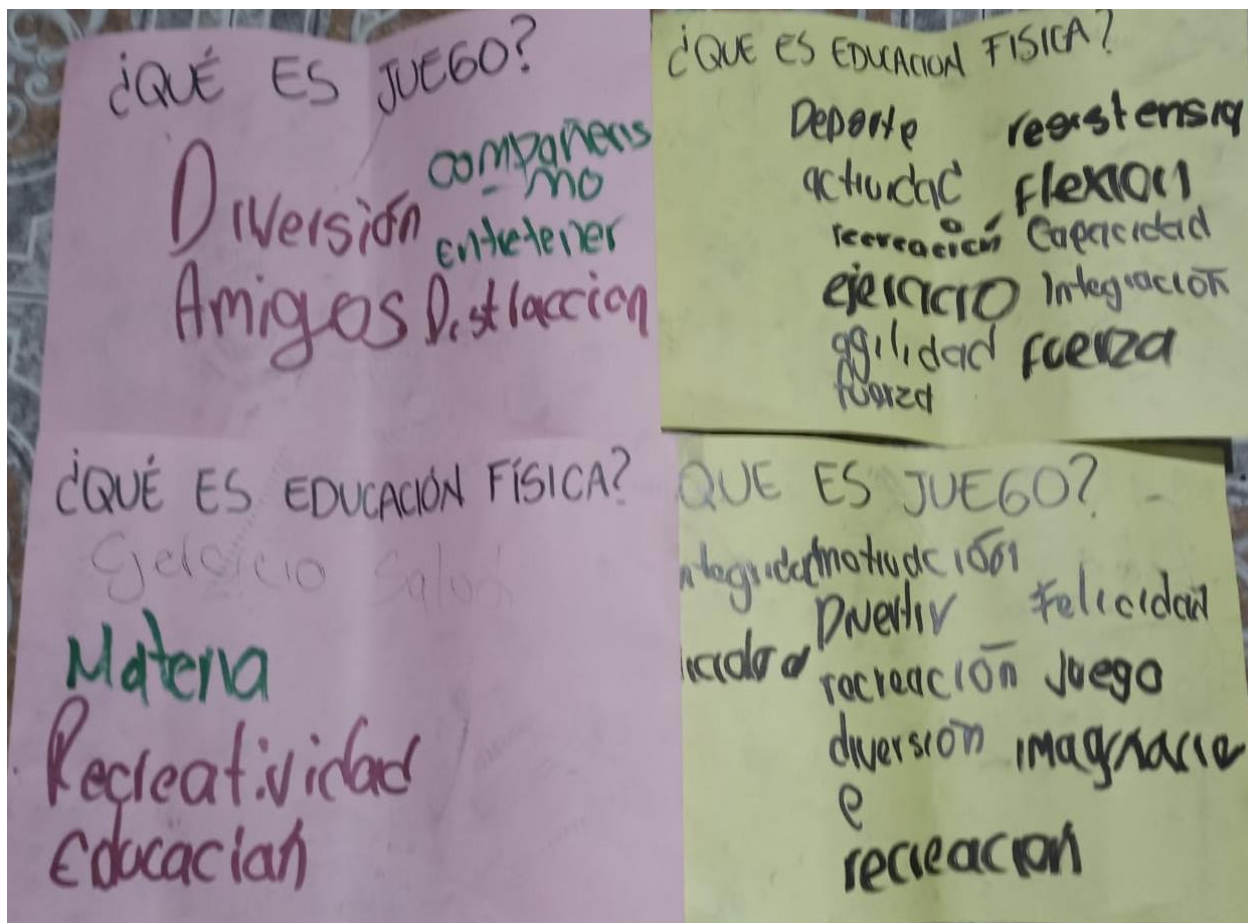
- Pérez, H, & Simoni, C. (2009). *Transitando del Juego Motriz a la Educación Física*. Bogotá: EmásF.
- Pineda, B. (1952). *La Conciencia Social*. Estudios de Derecho, 361 - 378.
- Planella, J. (2006). *Cuerpo, cultura y educación*. Barcelona: MAIOR.
- Podestá, P. (2006). Un Acercamiento al Concepto de Cultura. Surco Perú: Journal of Economics, Finance and Administrative Science.
- Sánchez, J. (2016). *Sentidos y Proyectos de vida en el Ocio Ludomotriz, Como Expresión de Libertad y Felicidad*. Bogotá: Revista Digital de Educación Física Universidad Pedagógica Nacional.
- Sergio, M. (1986). *La motricidad humana es una ciencia del hombre*. Lisboa: Ministerio de educación y cultura.
- Sergio, M., Trigo, E., Genú, M., y Toro, S. (2014). *Motricidad Humana Una Mirada Retrospectiva*. España: Léeme
- Sáenz-López, B. (1997). *La Educación Física y su Didáctica Manual Para el Profesor*. Wanceulen editorial deportiva.
- Simbaña, V., Jaramillo, L., & Vinueza, S. (2017). Aporte de Durkheim para la sociología de la educación. *Sophia-colección de filosofía en la educación No.23*, 83-89.
- Varela, F. (2000). El fenómeno de la vida- cuatro pautas para el futuro de las ciencias cognitivas. Colonia, Alemania: B. Wiens.

Anexos

Anexo A Actividad Diagnostica



Anexo B Actividad Diagnostica



Anexo C Evidencia Fotográfica Clase

Anexo D Autoevaluación

Nombre del estudiante: Tania Calle Reyes

Curso: 902

Nota: 4,7

AUTOEVALUACIÓN

1. ¿Qué puedo hacer con lo que aprendí?

A tener más confianza a mis compañeros.

2. ¿Cuáles fueron mis aportes a las clases?

Participar, Ser tolerante

3. ¿Qué procesos evidenció en las relaciones con los compañeros?

fueron más compañeristas, y sociales en juegos en grupo "50 union"

4. ¿Qué aspectos positivos resalta del proceso educativo a nivel personal, colectivo y profesoral?

Que gracias a los juegos me ayudaron a ser tolerantes y a compartir con mis compañeros.

5. ¿Qué aspectos a mejorar resalta del proceso educativo a nivel personal, colectivo y profesoral?

La verdad en mi opinión todos los tratos y la manera de enseñarnos a compartir fue muy buena

Anexo E Autoevaluación

Nombre del estudiante: Nicolli Alejandra Aragón Vargas
Curso: 902 Nota: 5.0

AUTOEVALUACIÓN

1. ¿Qué puedo hacer con lo que aprendí?

- Aprendí la coordinación
- A tener resistencia
- Compartir en grupo
- Socializar con todos los grupos

2. ¿Cuáles fueron mis aportes a las clases?

- Participar
- Bailar
- opinar
- Debatir en un tema el cual podría o no tener razón

NICOLLI y
DANNA

3. ¿Qué procesos evidenció en las relaciones con los compañeros?

Nos unimos más ya que al principio estábamos un poco alejados y divididos gracias a estas clases nos unimos dejando a un lado todo.

4. ¿Qué aspectos positivos resalta del proceso educativo a nivel personal, colectivo y profesoral?

- A nivel personal pude hacer y socializar los ejercicios con mis compañeros
- Los profes tenían muy buena disposición
- El salón coopero en todo

5. ¿Qué aspectos a mejorar resalta del proceso educativo a nivel personal, colectivo y profesoral?!

La actitud de los estudiantes y la disciplina de ambos.

Anexo F Autoevaluación

Nombre del estudiante: Karol Stephany Castro Galarza

Curso: 902

Nota: 4,8

AUTOEVALUACIÓN

1. ¿Qué puedo hacer con lo que aprendí?

Puedo comunicarme mejor con mis compañeros y conocer sus puntos de vista.

2. ¿Cuáles fueron mis aportes a las clases?

Participar en las actividades con el curso y colaborar con los diferentes docentes de Felipe y Camilo.

3. ¿Qué procesos evidenció en las relaciones con los compañeros?

Pues que cada persona tiene de manera distinta, evidencia que con algunos compañeros nos entendimos muy bien y aprendimos a trabajar en grupo de una manera divertida.

4. ¿Qué aspectos positivos resalta del proceso educativo a nivel personal, colectivo y profesoral?

Que pudieron realizar actividades con todo el salón, que nadie se quedó a un lado y que gracias a esto nos entendimos mejor y aprendimos en grupo a hacer un buen trabajo juntos.

5. ¿Qué aspectos a mejorar resalta del proceso educativo a nivel personal, colectivo y profesoral?

Desde la verdad fue un buen proceso aprendimos de una manera más lúdica y con todos.