

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA
PROYECTO CURRICULAR LICENCIATURA EN EDUCACION FÍSICA**

**JUEGOS TRADICIONALES PARA FOMENTAR EL RESPETO, LA
TOLERANCIA Y EL TRABAJO EN EQUIPO EN POBLACIÓN VULNERABLE.**

Mauricio Sabogal Rodriguez

Bogotá, D.C., noviembre, 2013

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA
PROYECTO CURRICULAR LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA**

**JUEGOS TRADICIONALES PARA FOMENTAR EL RESPETO, LA
TOLERANCIA Y EL TRABAJO EN EQUIPO EN POBLACIÓN VULNERABLE.**

**PCP para optar al título de
Licenciado en Educación Física**

Mauricio Sabogal Rodriguez

**Tutor:
Licenciado Juan Manuel Villanueva**

Bogotá, D.C., noviembre, 2013

RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN (RAE)

| 1. Información General | |
|------------------------|--|
| Tipo de documento | Trabajo de Grado |
| Acceso al documento | Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central |
| Título del documento | Juegos tradicionales para fomentar el respeto, la tolerancia y el trabajo en equipo en población vulnerable. |
| Autor(es) | Sabogal Rodriguez, Mauricio |
| Director | Villanueva Godoy, Juan Manuel |
| Publicación | Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2013. 46 p. |
| Unidad Patrocinante | Universidad Pedagógica Nacional UPN |
| Palabras Claves | JUEGOS TRADICIONALES; RESPETO; TOLERANCIA; TRABAJO EN EQUIPO; EDUCACIÓN FÍSICA; COMUNICACIÓN. |

| 2. Descripción |
|---|
| <p>El trabajo de grado que se propone a continuación responde a una problemática evidenciada en la sociedad: la violencia y la intolerancia; es grave el hecho de que una persona reaccione de manera agresiva sin medir las consecuencias de sus actos ante el menor estímulo. Tomando este problema social como base, utilicé todas esas acciones que los niños, en su mayoría, usan para divertirse en las calles de los barrios donde habitan, los juegos tradicionales o autóctonos como medio para fomentar tres valores importantes para vivir en comunidad.</p> |

| 3. Fuentes |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Rosales, G. (2006). <i>Niño – Escuela y Juegos Tradicionales</i>. Córdoba: Brujas.• ACODESI. (2003). <i>La Formación Integral y sus Dimensiones</i>. Bogotá: ACODESI.• Saraví, J. R. (2007). <i>Praxiología motriz y educación física, una mirada crítica</i>. Medellín: Funámbulos.• Shoffer, D. R. (2000). <i>Psicología el desarrollo, infancia y adolescencia</i>. Ciudad de México: Thomson. |

| 4. Contenidos |
|---|
| <p>Contextualización: Hace referencia al marco legal en el que se sustenta y apoya el presente proyecto curricular basándose en la Ley General de Educación de Colombia. Adicional a esto se hace un acercamiento a los trabajos que se han realizado alrededor de los valores y el juego hasta el momento,</p> |
| <p>Perspectiva Educativa: Está compuesta por tres enfoques: transdisciplinar, pedagógico y humanístico; en la que se sustentan el proyecto. Se define el modelo y método pedagógico a trabajar, el ideal de hombre, la teoría de desarrollo humano, la tendencia de la educación física y la definición de las palabras fundamentales en mi propuesta.</p> |
| <p>Implementación: Presenta la justificación, objetivos, planeación, metodología y evaluación en las que se basó este trabajo; todos estos ítems respondiendo a una problemática evidenciada en Bogotá, y en un contexto más general, en Colombia que es la intolerancia social y el irrespeto, estos comportamientos</p> |

generan el 26 % de los homicidios en la ciudad capital según la Policía Nacional y es algo que de alguna manera se debe atender para tratar de cambiar la manera de solucionar las situaciones a las que sean enfrentadas las personas.

Ejecución Piloto: Presenta la población que se hace participe en el proyecto, sus características fundamentales, el cronograma de actividades y las planeaciones de las sesiones que se trabajaron.

Análisis de la Experiencia: En esta última parte se presentan los resultados de todos y cada uno de los aprendizajes resultantes de la implementación y ejecución de este proyecto en la población, también se hacen unas recomendaciones que se hicieron evidentes en la puesta en marcha de esta propuesta.

5. Metodología

La metodología usada en el proyecto responde a una problemática evidenciada con anterioridad y es la de la intolerancia que se ha venido viviendo hace algún tiempo; use como medio los juegos tradicionales propios de nuestra cultura colombiana para fomentar una cultura de respeto por la vida propia y la de los demás, por sus ideas, sus formas de pensar, ser o actuar. Se buscó un contexto de población vulnerable donde se haga evidente un poco más esa problemática, y se implementaron diez sesiones de clase con la intención principal de fomentar tres valores esenciales como lo son la tolerancia, respeto y el trabajo en equipo.

6. Conclusiones

Es bastante importante que desde nuestra profesión como educadores físicos promovamos una educación basada en valores, donde lo verdaderamente esencial es que el sujeto crezca como persona, se logre relacionar con el otro y que se divierta por medio de las herramientas que el maestro utilice para realizar su clase.

La violencia verbal y física es una situación latente que se ha vivido, y se vive no solo en el contexto bogotano o colombiano, sino en distintos lugares del mundo, por eso me parece pertinente posibilitar espacios donde las personas reduzcan poco a poco esta absurda e irracional manera de actuar para lograr vivir de mejor manera en comunidad.

| | |
|-----------------------|-------------------------------|
| Elaborado por: | Mauricio Sabogal Rodriguez. |
| Revisado por: | Juan Manuel Villanueva Godoy. |

| | | | |
|--|----|----|------|
| Fecha de elaboración del Resumen: | 23 | 10 | 2013 |
|--|----|----|------|

DEDICATORIA

*A Dios y a mis queridos padres que creyeron en mí y me apoyaron a sacar esta
carrera adelante.*

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer en primera medida al profesor Juan Pablo Moreno que fue la persona que me guió y me ayudó en el proceso de admisiones en la universidad, a mis padres que de todas las maneras posibles me apoyaron en este transitar de la vida universitaria y por último a mis profesores y compañeros los cuales fueron las personas que me ayudaron y me corrigieron algunas falencias que tenía para lograr esto, que hoy es mi proyecto de grado.

INDICE GENERAL

| | |
|--|-----|
| | pp |
| RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN (RAE) | iii |
| DEDICATORIA | v |
| AGRADECIMIENTOS | vi |
| ÍNDICE GENERAL | vii |
| LISTA DE SIGLAS | ix |
| INTRODUCCIÓN | x |
| JUSTIFICACIÓN | xi |
| 1. CONTEXTUALIZACIÓN | 12 |
| 1.1. Marco legal | 12 |
| 1.1.1. Ley General de Educación | 12 |
| 1.2. Macrocontexto | 13 |
| 1.2.1. Estado del arte | 13 |
| 2. PERSPECTIVA EDUCATIVA | 15 |
| 2.1. Enfoque Transdisciplinar | 15 |
| 2.1.1. Teoría de desarrollo humano | 16 |
| 2.2. Enfoque Pedagógico | 17 |
| 2.2.1. El modelo pedagógico social | 18 |
| 2.2.2. El modelo didáctico | 19 |
| 2.2.3. La tendencia de la educación física | 20 |
| 2.2.3.1. Objetivo general | 21 |
| 2.2.3.2. Objetivos específicos | 21 |
| 2.3. El respeto | 22 |

| | |
|--|-----------|
| 2.4. La tolerancia | 22 |
| 2.5. El trabajo en equipo | 22 |
| 2.6. Los juegos tradicionales | 23 |
| 3. DISEÑO DE IMPLEMENTACIÓN | 27 |
| 3.1. Justificación | 27 |
| 3.2. Objetivos | 27 |
| 3.2.1. General | 28 |
| 3.2.2. Objetivos específicos | 28 |
| 3.3. Planeación general | 28 |
| 3.4. Metodología | 29 |
| 3.5. Evaluación | 30 |
| 4. EJECUCIÓN PILOTO | 31 |
| 4.1. Microcontexto | 31 |
| 4.1.1. Población | 31 |
| 4.1.2. Aspectos educativos | 31 |
| 4.2. Microdiseño | 35 |
| 4.2.1. Cronograma | 35 |
| 4.2.2. Plan de clases o sesiones | 36 |
| 5. ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA | 42 |
| 5.1. Aprendizajes como docente | 42 |
| 5.2. Incidencias en el contexto y en las personas | 43 |
| 5.3. Recomendaciones | 43 |
| REFERENCIAS | 45 |

LISTA DE SIGLAS

| | |
|----------------|---|
| UPN | Universidad Pedagógica Nacional |
| LEF | Licenciatura en Educación Física |
| EF | Educación Física |
| PCP | Proyecto Curricular Particular |
| MEN | Ministerio de Educación Nacional |
| ACODESI | La Asociación de Colegios Jesuitas de Colombia |

INTRODUCCIÓN

Este proyecto curricular nace a partir de la reflexión de las actitudes y las maneras de resolver los problemas de ciertos jóvenes en esta sociedad colombiana ya que generan algunos tipos de violencia y agresividad; ahí emerge una problemática y es la que pretendo resolver con este trabajo. Esas reacciones tienen factores tales como la falta de oportunidades, el mal aprovechamiento del tiempo libre, valores agregados como la cercanía a contextos donde se consume droga o alcohol; pero algo que tienen en común todos estos ítems es la falta de educación desde la casa y luego en la escuela fundada en los valores sociales.

La posible solución que se planteó consiste en utilizar los juegos autóctonos de nuestra región y enfocarlos para fomentar tres valores fundamentales en toda sociedad los cuales son el respeto, la tolerancia y el trabajo en equipo y de alguna manera posibilitar la mejora de las relaciones interpersonales de la población a la que mi proyecto está enfocado.

JUSTIFICACIÓN

Al evidenciar este tipo de conductas, y mirando un poco más allá, las consecuencias que generan se hacen unos planteamientos en busca de las posibles soluciones que se le puede dar a esta problemática social eligiendo el juego tradicional como medio para lograr el fin esperado: fomentar el respeto, la tolerancia y el trabajo en equipo.

Trabajar el juego, y más aún, el juego tradicional desde la educación física posibilita un acercamiento a los gustos e intereses del estudiante, ya con esta ventaja, el orientar ésta práctica libre, espontánea y desinteresada como define el juego Cagigal, (1996) a promover un respeto por la vida propia y la de los demás, la tolerancia de las ideas, pensamientos, maneras de ser de los otros individuos y un trabajo en equipo que facilita llegar de mejor manera a un fin que puede beneficiar a todos los integrantes en una población vulnerable que carece de oportunidades para la mejora de calidad de vida, de recursos físicos y económicos es una intención que emana un significado social del profesor de educación física. ¿Cómo se puede llegar a cumplir esta meta? La mejor manera de fomentar el trabajo en equipo en los estudiantes se da a partir de proponer situaciones problemáticas donde el curso, o el grupo deba dar respuesta de la mejor manera posible a la misma, involucrando a todos los actores participes.

1. FUNDAMENTACIÓN CONTEXTUAL

1.1. Marco legal. A continuación se enunciarán todo lo respectivo a la estructura legal, todas las leyes y normas que se aplicaron en este proyecto.

La Ley General de Educación genera unos fines de la educación que se deben garantizar en cualquier ámbito de educación formal.

1.1.1 Ley General de Educación.

Artículo 5º. Fines de la educación. De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

1. El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos.
2. La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad.
12. La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre.

Artículo 10º. Educación Formal: Se entiende por educación formal aquella que se imparte en establecimientos educativos aprobados, en ciclos lectivos, con pautas curriculares, conducentes a grados y títulos.

1.2. Macrocontexto.

1.2.1 Estado del arte. En la búsqueda de aproximaciones al trabajo que realice encontré tres propuestas curriculares que trabajan varios ítems que se abordan en mi proyecto pero no abarca su totalidad.

Uno de ellos fue hecho en el programa de Educación Física de la Universidad Pedagógica Nacional en el año 2002 por los licenciados Alexander Capera y Sandra Liliana Urbina, el nombre de este proyecto es: *“Juegos tradicionales de las comunidades negras del pacífico nariñense, un aporte a la educación física a la cátedra afrocolombiana.”* Este documento me parece interesante mencionarlo ya que de alguna manera enumera y señala varios juegos tradicionales propios de nuestra cultura colombiana que trabajé en mi proyecto curricular.

El siguiente documento fue hecho en el mismo lugar pero en el año 2002 por Leonardo Rodríguez, su título es: *“La educación física como estrategia para fomentar los valores de la cooperación, tolerancia y convivencia en el colegio Parroquial Nuestra Señora.”* Es pertinente nombrarlo ya que su intencionalidad también es, abordando la totalidad de la educación física, fomentar ciertos valores

importantes para que la sociedad viva y disfrute los espacios públicos de la mejor manera posible.

La última referencia tomada para este trabajo también hace parte de la Universidad Pedagógica Nacional pero del año 1990; es una de las primeras propuestas curriculares, su autor es Omar Alberto Mosso Chávez y se titula *“El juego y la recreación como medios de socialización”* Si bien lo que se quiere con mi proyecto es generar relaciones humanas y sociales basadas en el respeto y la tolerancia esta propuesta lo hace posible añadiéndole un factor importante como lo es la recreación; algo que me parece innovador en mi planteamiento es que fue implementado en poblaciones vulnerables que carecen en la mayoría de los casos de oportunidades para mejorar la calidad en la que están viviendo.

2. PERSPECTIVA EDUCATIVA

2.1 Enfoque Transdisciplinar.

En el presente proyecto se propuso a trabajar las dimensiones del ser humano como lo señala ACODESI en su texto publicado el 20 de abril de 2003 donde se mencionan ocho aspectos importantes para el desarrollo y formación integral del ser humano las cuales son la dimensión ética, espiritual, cognitiva, afectiva, comunicativa, estética, corporal y sociopolítica.

Sin dejar de lado las restantes, esta propuesta hace hincapié en tres dimensiones fundamentales para la realización satisfactoria de la misma estas son:

- Dimensión cognitiva: Es referida a la posibilidad que tiene el sujeto de aprehender conceptualmente la realidad que le rodea, formulando teorías sobre la misma, de tal manera que no solo comprenda la realidad sino que interactúa con ella para transformarla.
- Dimensión comunicativa: Esta dimensión es el compilado de habilidades del ser humano que le hacen encontrar sentido y significado de sí mismo y representarlos a través del lenguaje para así lograr interactuar con los demás.
- Dimensión corporal: Es la condición humana que le permite al sujeto manifestarse con y desde su cuerpo, ser presencia física para el otro y estar presente en los procesos de formación y desarrollo físico y motor.

El ideal de hombre que se busca con este proyecto hace referencia a alguien que

sea capaz de relacionarse interpersonalmente con el otro, de poder interactuar consigo mismo, con los demás y con el ambiente que lo rodea basados en el respeto y la tolerancia, dejando así una semilla en la persona que brotará y le ayudará en un futuro a ser mejor persona y ocupar un lugar en esta sociedad.

El ocupar un lugar en esta sociedad no se limita simplemente al hecho de vivir en ella, sino de ser un participante activo en las decisiones que se tomen, siendo una persona que busque el bien común y logre dar soluciones propicias a cada una de las problemáticas que estén presentes en la comunidad donde habita.

2.1.1 Teoría de desarrollo humano. La teoría de desarrollo humano a trabajar en esta propuesta responde a la pregunta de ¿Qué influye en el desarrollo de la persona para que sea lo que es? Urie Bronfenbrenner parte del supuesto de que los ambientes naturales son la fuente principal de influencia sobre los sujetos en desarrollo. Un ambiente es definido como un conjunto de estructuras anidadas, cada una dentro de la siguiente, interactuando entre sí para intervenir en el desarrollo del sujeto.

Hace hincapié en dos ítems bastante importantes, el primero es que el ambiente donde crezca o permanezca el sujeto es la fuente principal de las personas en desarrollo, y la segunda es que hace cierta crítica a algunas teorías de desarrollo humano que se desarrollan en ambientes artificiales de laboratorios, que son muy diferentes a los de la vida real.

El autor Bronfenbrenner creó ciertas capas para el desarrollo, la primera de ellas es el microsistema, que son los alrededores inmediatos de la persona, como lo es la familia, los compañeros de clase, del jardín, que de alguna manera influyen en el temperamento, los hábitos, las capacidades y las características del sujeto.

La segunda capa ambiental es el mesosistema, que se refiere a las conexiones o interrelaciones que se pueden dar entre microsistemas como los hogares, las escuelas, los grupos del barrio; en esta capa varios autores han identificado una característica fundamental y es que los niños que han establecido relaciones seguras y armónicas con los padres tienen mayores probabilidades de ser aceptados por sus compañeros y de disfrutar amistades cercanas de apoyo durante la niñez y adolescencia.

La tercera es el exosistema que son los ambientes y contextos de los que los niños y adolescentes no hacen parte, pero los cuales, de alguna manera influyen en su desarrollo, como lo son los ambientes de trabajo del padre.

La cuarta capa ambiental es el macrosistema que son los contextos culturales o subculturales, o económicos, sociales en los que están inmersos los demás contextos anteriormente nombrados, el macrosistema es una ideología amplia de cómo deben ser tratados los niños, qué se les debe enseñar, las metas por las que deben esforzarse, esto, obviamente está marcado por los valores y sistemas manejados por cada cultura o sociedad en general.

Por último el autor incluye una dimensión temporal, el cronosistema que está referido a los cambios en el niño ya sean ecológicos, biológicos, cognoscitivos que se generan a lo largo del tiempo.

2.2 Enfoque pedagógico.

El currículo desde el modelo pedagógico social que abordé para la implementación de mi proyecto curricular se plantea como la formulación de posibles soluciones a los problemas evidenciados en la sociedad, a partir de una observación a la realidad que se vive en el contexto determinado desde la educación se logre transformar esa sociedad para que todos vivan un momento mucho mejor.

2.2.1 El modelo pedagógico social. Este modelo plantea formar seres humanos autónomos y críticos frente a su papel en la sociedad, teniendo como base sólida la creatividad y la postura reflexiva que van en busca del cambio de las necesidades ya sean culturales, económicas, políticas, sociales y educativas.

Flórez (1994) señala que *“este modelo busca el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico-reflexivo que permiten al estudiante participar activamente en procesos de transformación de la sociedad. Estimula la crítica del conocimiento, de la ciencia, sus textos y sus fuentes de manera permanente. Se fundamenta en el aprendizaje coparticipativo y en la reflexión crítica de las propias creencias y juicios.”*

El aprendizaje de los estudiantes se edifica desde los problemas de la vida diaria, la postura crítica frente a la sociedad y la política buscando un desarrollo óptimo del sujeto en la sociedad, para que se pueda acomodar a ella y de cierta manera busque transformarla con una visión de cambio e innovación de acuerdo a las necesidades que se están viviendo en el momento.

La investigación desde este modelo logra mejorar los aprendizajes en cuanto a la relación del mundo de la escuela al mundo de la vida real, también permite fortalecer todas esas puestas en escena de propuestas y proyectos creados por los estudiantes teniendo en cuenta las necesidades que se vivan en la época; toda esa experiencia que el estudiante tiene en el colegio en su relación con los compañeros, con los profesores, padres de familia y directivos hace posible que el estudiante la maneje en pro del servicio a su comunidad para transformarla y hacerla más justa y vivible.

Los escenarios sociales lograr propiciar momentos para que los estudiantes trabajen en forma colaborativa y logren resolver circunstancias problémicas que no podrían resolver solos. El trabajo en equipo incita la crítica mutua, ayuda a los sujetos a perfeccionar su trabajo y a apoyarse en los otros para comprometerse en la solución de los problemas de la comunidad.

2.2.2 El modelo didáctico espontaneísta-activista. Según Porlan y Martin, (1991) este modelo didáctico busca como fin educar al sujeto haciéndolo parte de la realidad inmediata que le rodea, haciendo referencia a que el contenido que es

verdaderamente importante que ha de ser aprendido es la expresión de sus intereses y experiencias y este está presente en el entorno en el que vive.

Desde este modelo, se considera mucho más importante que el estudiante aprenda a observar, a descubrir, a buscar información, que el propio aprendizaje de los contenidos “presentes” en la realidad; esto es acompañado del fomento de algunas actitudes como la curiosidad por el entorno donde vive, cooperación y trabajo en equipo.

El centro de atención en el proceso educativo pasa de ser -los contenidos y el profesor- a ser -el aprendizaje y el estudiante-, dado que él puede aprender por sí mismo, de forma natural y abierta; el profesor ya no es el transmisor de conocimientos, ahora ejerce una función de líder social y afectivo. La escuela es definida como la facilitadora del aprendizaje “natural” de los estudiantes, por lo tanto se debe respetar su desarrollo espontáneo.

2.2.3 La tendencia de la educación física. La sociomotricidad de Pierre Parlebas, profesor de educación física, sociólogo, psicólogo y lingüista francés, hace referencia a una interacción en la que participa más de un sujeto, fundamentalmente en los juegos y deportes colectivos en donde el autor resalta que los resultados son mucho más enriquecedores.

Planteado de esa forma, los grupos se subdividen en dos:

- Interacción sociomotriz de Antagonismo: Se da cuando los deportes o juegos contemplan adversarios o contrincantes.
- Interacción sociomotriz de Cooperación: Se da cuando por el contrario, los participantes se complementan y ayudan durante el tiempo que transcurra la actividad.

Esta tendencia se basa en el término acción sociomotriz que es definida como el resultado de una relación interactiva entre un individuo y otro. Para Parlebas la acción motriz es el común denominador que da identidad, unidad y especificidad a la educación física; que enmarca una gama de actividades entre las cuales están el deporte, los juegos tradicionales, los ejercicios de gimnasia, actividades libres, entre otras.

La educación física es concebida como una práctica pedagógica que se basa en el conocimiento científico, cuyo enfoque está mediado por movimiento y la interacción; en donde lo significativo e importante de cada práctica estará centrado en las manifestaciones visibles del comportamiento motor sin dejar de lado el sentido relacional y táctico que se presentan en la realización de cada una de las actividades.

2.2.3.1 Objetivo general. El objetivo general de esta tendencia de la educación física es el de cooperar en la formación de la personalidad del sujeto, tomando como herramientas la inteligencia motriz y la interactividad, por medio de la educación física.

2.2.3.2 Objetivos específicos. Son cuatro los objetivos específicos que se señalan dentro de la sociomotricidad:

- Contribuir al desarrollo de la personalidad de la persona.
- Desarrollar las capacidades motrices y emocionales propias del sujeto.
- Utilizar la acción motriz como herramienta para posibilitar la interactividad entre los participantes de cada actividad.
- Desarrollar un gusto por la práctica de la actividad física.

Según la Bogotá Humana del alcalde Gustavo Petro, (2012) los tres valores son definidos de la siguiente manera:

2.3 El respeto. Este valor tiene como intención tratar humanamente a las personas; reconocer que el otro, desde el punto de vista de la especie, es tan real y semejante a nosotros, y a la vez, si se lo considera como individuo, bastante diferente.

Respeto consiste en ponerse en el lugar del otro para comprenderlo desde adentro y adoptar, siquiera por un momento, esa otra perspectiva. Significa valorar a los otros como sujetos de derechos, los cuales no sólo merecen nuestro reconocimiento, sino que deben ser protegidos y garantizados por medio de nuestras acciones.

2.4 La tolerancia. Es el respeto y la aceptación de los otros, con sus virtudes y defectos; es la aprobación de el sin número de culturas, religiones y maneras de ser que existen en este mundo como formas de expresión de personas civilizadas.

Tolerancia es aceptar reconocer el derecho que cada individuo tiene de expresar cómo se está sintiendo, cómo desea vivir y cómo observa el mundo que lo rodea. Hace referencia a respetar los valores esenciales de las personas y reconocer dichos valores en cada una de ellas.

2.5 El trabajo en equipo. Es coordinar e integrar esfuerzos entre varias personas que se necesitan entre sí para lograr un resultado; es embarcarse en una misma causa.

Para que haya trabajo en equipo no es suficiente con que nos identifiquemos con los objetivos, las metas y las normas acordadas; es preciso, además, que compartamos unos valores y principios éticos mínimos. Este valor necesariamente exige solidaridad, vocación de servicio, equidad, autonomía, respeto, responsabilidad, participación, diálogo, concertación y autodesarrollo.

2.6 Los juegos tradicionales.

Según Lavega Burgués y Salvador Olaso (2007). Los juegos tradicionales poseen una inmensa riqueza pedagógica ya que estimulan capacidades y actitudes en torno a la solidaridad, cooperación, honradez, deseo de superación, compañerismo, respeto, etc. Esto hace que los juegos autóctonos se conviertan en un recurso apropiado para suplir la falta de material en algunos centros de educación, ya que en la mayoría de ellos no se usa ningún material, y dado el caso de que lo requiera, se

puede encontrar en el campo o en la calle. Otro punto a favor es que estos juegos suelen ser aceptados de manera inmediata por los niños.

Los juegos populares contienen características que se ajustan a las definiciones más actuales de juego y a las teorías de desarrollo evolutivo del sujeto; el juego es un impulso vital, que es expresado como actividad libre y espontánea, placentera y gratuita, es una fuente de satisfacción, es descubrimiento, curiosidad, iniciativa; el juego adquiere en la niñez un valor psicopedagógico notable ya que permite un armonioso crecimiento del cuerpo, de la afectividad, la inteligencia, la creatividad y la sociabilidad, siendo la fuente más importante de progreso y aprendizaje.

Estos, son fruto de la sabiduría del pueblo, del deseo de la vida de muchos hombres, niños y niñas que al pasar el tiempo, van captando la belleza y la dureza de la vida, y la van atrapando en pequeños juegos que son el símbolo de sus vivencias y sus largas jornadas de convivencia, eso se ve evidenciado en las letras y canciones de los juegos ya que se pueden encontrar elementos característicos de la época donde surgieron, muchos hablan de guerra, hambre, orfandad, etc.

Algunas de las características del juego son:

- Se puede practicar durante toda la vida, si bien algunas personas lo consideran una actividad propia de la infancia.

- Es algo innato.

- Organiza las acciones de un modo propio y específico.

- Ayuda a conocer la realidad.

- Permite al niño afirmarse.

- Favorece el proceso socializador.

- Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.

- En el juego el material no es indispensable.

- Tiene unas reglas que los jugadores aceptan.

- El juego es útil y es necesario para el desarrollo del niño en la medida en que éste es el protagonista.

- Proporciona una fuente de placer y satisfacción.

- Comporta la oportunidad de expresar sentimientos y emociones.

- Favorece la descarga de energías y tensiones, facilitando la manifestación y superación de conflictos.

- Estimula la formación del pensamiento simbólico. Posibilita la adquisición del dominio corporal e intelectual.

- Favorece la adquisición de la competencia lingüística tanto para el que escucha como para el que habla.

- Estimula la imaginación y creatividad.

- Posibilita el desarrollo del ingenio y curiosidad base de cualquier aprendizaje.

- Incentiva el descubrimiento del placer por la búsqueda y la investigación.

- Es un elemento de transmisión de valores y pautas de comportamiento social.

3. DISEÑO DE IMPLEMENTACIÓN

3.1 Justificación. Este proyecto curricular nace a partir de una problemática que se evidencia en la sociedad colombiana, y es la intolerancia y el irrespeto. El hecho de que una persona responda con una agresividad desmedida ante el menor estímulo es una situación grave que hay que atender y darle posibles soluciones desde nuestra perspectiva de la educación física.

Pienso que si se educa a la persona desde el respeto, la tolerancia, la cooperación y el trabajo en equipo posibilitando la expresión de sus deseos, de sus pensamientos, de sus experiencias desde la práctica agradable de la educación física, como los juegos tradicionales o propios de la cultura colombiana el estudiante buscará una solución a las situaciones que se le presenten en la vida diaria que no conlleve a la violencia ya sea física o verbal.

Una ventaja que encontré al momento de seleccionar los juegos tradicionales como medio para fomentar estos valores es que los estudiantes tienen estas prácticas interiorizadas desde que son niños, ya que son propios de la cultura y están intrínsecos en la niñez desde edades tempranas; aparte de tener presentes los juegos hay un gusto desarrollado por los mismos, que es interesante utilizar como herramienta para el fin que se quiere.

3.2Objetivos

3.2.1 General. Lograr en el estudiante una cultura de la no utilización de la violencia verbal o física como medio para la solución de problemas de la vida diaria e incentivar los aspectos comunicativos y colaborativos del mismo.

3.2.2 Objetivos específicos.

- Incentivar la cooperación y el trabajo en equipo como medio para conseguir las metas propuestas de manera más eficiente y oportuna. Así mismo, lograr trasladar esas aptitudes de solución de problemas o tareas en el colegio a la comunidad donde habitan.
- Reconocer al compañero de clase como un ser que siente, piensa y actúa diferente y respetar esas posturas.
- Motivar la comunicación entre todos los integrantes de la clase basada en el respeto de las ideas postuladas por el otro.
- Posibilitar que los estudiantes encuentren el gusto por la actividad física y la utilicen como medio para fomentar una cultura comunicativa y afectiva entre los participantes de una actividad específica.

3.3 Planeación general. A continuación se plantea la manera como se distribuyo el tiempo de intervenciones en el colegio Gabriel Betancourt Mejía.

| Sesión | Contenidos |
|--------|--|
| 1 | Diagnóstico del grupo. |
| 2 | Los valores intrínsecos en el juego. |
| 3 | Los valores intrínsecos en el juego. |
| 4 | Propuestas de juegos tradicionales de los estudiantes I. |
| 5 | Propuestas de juegos tradicionales de los estudiantes II. |
| 6 | Festival de juegos autóctonos en el colegio. |
| 7 | Los valores intrínsecos en el juego. |
| 8 | Los valores intrínsecos en el juego. |
| 9 | Socialización final de los resultados y despedida del colegio. |

3.4 Metodología. La línea metodológica que se optó trabajar con los estudiantes que participaron en la implementación de este proyecto está referida al aprendizaje basado en problemas, como se sabe, este método consiste en diseñar problemas reales en escenarios y/o situaciones diferentes y el estudiante debe encontrar una salida o solución a los mismos.

Es interesante esta propuesta ya que busca desarrollar en el sujeto las habilidades de comunicación entre los implicados en dicha situación problemática, el trabajo en equipo colaborativo, la investigación y selección de información y también propiciar el autoestudio y el autoaprendizaje teniendo como apoyo el profesor.

¿Por qué la idea de escoger esta metodología? Básicamente porque los estudiantes en su vida real están expuestos a situaciones y vivencias que les exigirán escoger una salida o solución adecuada; el individuo al tener ya, una experiencia previa en la

escuela de lograr darle respuesta a una circunstancia en específico, sabrá cómo reaccionar ante la misma en la vida real.

3.5 Evaluación. Como en todo proceso educativo, es necesario evaluar el alcance de la intervención docente para que en la medida en que sea necesario, adecuar las opciones recogidas al trabajo realizado. Y sin embargo, una pregunta que surge de inmediato es: ¿Se pueden evaluar los valores? ¿Existen instrumentos válidos y fiables que recogen hasta qué punto los alumnos han adquirido esos valores que se están promoviendo? Si bien algunos autores se muestran escépticos a este respecto (Gutiérrez, 2003; Tinajas, Tinajas y Arrontes, 1995), otros, por el contrario ofrecen toda una gama de técnicas (Bolívar, 1995). Las que mejor se adaptan al contexto de la Educación Física, por su funcionalidad en el uso, son: el diario de campo (algo que se presenta como novedad en este instrumento es la posibilidad de incluir alternativas a las conductas que se presentan en la clase), las listas de control, los diarios de clase y las entrevistas. En todo caso, no se puede dejar de lado que la evaluación de los valores y actitudes es un tema complejo, ya que en muchas ocasiones responde a criterios subjetivos y poco sistemáticos (Prat y Soler, 2003).

4. EJECUCIÓN PILOTO

En el siguiente capítulo se dará a conocer todos los aspectos relacionados con la población donde se realizó la intervención de esta propuesta curricular, las fechas, y cada acción que se ejecutó a lo largo de las nueve sesiones.

4.1. Microcontexto.

4.1.1. Población. Las prácticas se llevaron a cabo en el Colegio Gabriel Betancourt Mejía sede B con el curso 701 en la jornada mañana los días viernes de 9:00 am a 11:30 am. El grupo está formado por 37 estudiantes, 20 niños y 17 niñas entre los 13 y 15 años.

4.1.2. Aspectos educativos.

Nombre de la institución: Gabriel Betancourt Mejía – Sede B

Localidad: Kennedy

Barrio: Tintala. - Calle 8 A Bis # 94 – 72 Bogotá D.C.

Jornada: Mañana y Tarde

- **Misión.** El Colegio Gabriel Betancourt Mejía del Distrito Capital, propende por la formación de líderes reflexivos, críticos, creativos, y emprendedores, que contribuyan a la positiva transformación de la sociedad mediante el adecuado

desarrollo del pensamiento, la adquisición de procesos comunicativos humanizantes y el uso apropiado de las tecnologías de la información.

- **Visión.** El Colegio Gabriel Betancourt Mejía del Distrito Capital, será reconocido en el año 2017 como una institución formadora de ciudadanos íntegros, emprendedores y con alto sentido social, preparados para enfrentar los desafíos de la sociedad del siglo XXI a través del desarrollo de procesos comunicativos humanizantes y el uso apropiado de las tecnologías de la información.

- **Objetivos.** Ofrecer los espacios, recursos y laboriosidad pedagógica pertinente para el desarrollo de las habilidades de pensamiento, competencias y formación axiológica de cada uno de los integrantes de la comunidad educativa Gabrielista.

- Desarrollar la competencia comunicativa y el liderazgo del estudiante, de manera que pueda interactuar eficazmente con los diferentes estamentos de la sociedad, participando y contribuyendo activamente en la transformación de su comunidad.

- Involucrar al estudiante en el entorno social y productivo con acciones que impliquen el liderazgo de proyectos comunitarios, que conlleven al desarrollo social y personal.

- Generar espacios de convivencia pacífica entre todos los estamentos de la comunidad educativa, que fomente la autoestima, la tolerancia el reconocimiento del otro, y el respeto.

- Impulsar procesos de construcción de conocimiento que se encaminen al fortalecimiento social, cultural y moral propiciando la consolidación de experiencias, estrategias y saberes acordes con las exigencias personales, sociales y educativas.

- Orientar los valores y principios institucionales en la comunidad educativa, de manera que contribuyan a fomentar el sentido de pertenencia a su entorno familiar, institucional, social y Cultural.

- Propiciar la continuidad y permanencia del estudiante que ingresa a la institución, a través de un sistema de evaluación y promoción de calidad, en el que participen activamente todos los estamentos de la comunidad educativa.

- Promover y generar una cultura ambiental, que contribuya a la preservación de los recursos naturales y al mejoramiento de la calidad de vida.

- Comprometer a la comunidad educativa en el rescate de la cultura de la efectividad, los valores la sensibilidad y la responsabilidad del hombre y la mujer como seres humanos.

- Cumplir con las disposiciones de la legislación educativa vigente en torno al mejoramiento de la gestión de las instituciones escolares con el propósito de optimizar el proceso de aprendizaje y contribuir con el bienestar de la comunidad educativa.

- Fomentar el respeto a los derechos humanos, a los símbolos patrios, a la familia, al entorno y a la institución Gabrielista.

- **Propósito.** El Colegio Gabriel Betancourt Mejía IED orienta su acción pedagógica hacia el desarrollo integral de niños, jóvenes y adultos autónomos, facilitadores de la convivencia pacífica, líderes de proyectos comunitarios y comprometidos con la transformación de su entorno social y productivo a través de la observación crítica, la comunicación efectiva y la investigación-acción frente al conocimiento y a los hechos que rodean su vida.

- **Valores.**

- **Responsabilidad Autónoma:** Es la capacidad que posee la persona para realizar sus deberes y responder por sus propios actos. La persona responsable cuida de los detalles, ofrece garantía en todo lo que hace, es amiga de la excelencia y antagonista de la mediocridad.

- **Autoestima:** Es la conceptualización y aceptación positiva de sí mismo; cuando hacemos uso del valor de la autoestima valoramos nuestra imagen como persona y entendemos que somos miembro importante de la sociedad.

- **Justicia y equidad:** Desde el principio de la dignidad humana, todos poseemos los mismos derechos y desde este punto de vista nos corresponde no causar daño a otro, asegurar y defender a todos por igual con imparcialidad.

- **Honestidad:** Es la actuación razonable, ética, honrada y justa de la persona que no pretende aprovecharse de la confianza, la inocencia o la ignorancia de otras.

- **Dignidad y respeto:** Es la capacidad de reconocimiento y valoración de las personas, de sus actos, pensamientos y sentimientos. Es el entendimiento y la contemplación ante las individualidades y las diferencias de todos los seres humanos.

- **Lealtad:** Es la virtud de guardar fidelidad en torno a los ideales, los principios éticos y morales, la amistad, la palabra y la verdad personal o colectiva.

- **Solidaridad y Fraternidad:** Es brindar lo mejor de sí, desinteresadamente para el beneficio de los demás. Es alcanzar la felicidad a través del bienestar del otro; despertando la confianza en él en el compañero utilizando el dialogo sincero y el acompañamiento, justo en el momento indicado.

4.2. Microdiseño

4.2.1. Cronograma.

| Fechas | Aspectos realizados. |
|---------------------------------------|---|
| 30 Agosto | Presentación con el grupo 701. |
| Del 6 Septiembre al 25 de Octubre. | Implementación del Proyecto Curricular Particular |
| Del 25 de Octubre al 16 de Noviembre. | Escritura final del documento escrito. |
| Del 16 al 23 de Noviembre. | Socialización final. |

4.2.2. Plan de clase o sesiones.

PLAN DE CLASE

Colegio: Gabriel Betancourt Meija Sede B Curso: 701 Jornada Mañana Clase No: 1 de 9 Fecha: 30 de agosto de 2013

Profesor: Mauricio Saboqal Rodriguez Tema: Diagnostico del grupo.

Objetivo: Conocer e identificar el grupo con el que se ejecutará el proyecto.

| | | |
|---------------------|---|-----------------|
| FASE INICIAL | Presentación del profesor, la intención con mi presencia allá y las actividades que se realizaran. | MATERIAL |
| FASE CENTRAL | <p>Se explicará una breve actividad que consiste en enumerar a todo el curso de la siguiente manera:</p> <p>Presidente, Vicepresidente, Secretario, 1, 2, 3, 4, 5, 6, etc.</p> <p>La idea es que con cierto la persona diga el número que le corresponde y posteriormente pronunciara otro número para que esa persona haga lo mismo. Después de aproximadamente 19 minutos, se hará lo mismo pero con el nombre de cada uno.</p> | |
| REFLEXIÓN | La propuesta de trabajar juegos tradicionales con la intención de fomentar ciertos valores les gustó a los estudiantes dado que como me decían ellos, estaban un poco cansados de la monotonía que usa la profesora titular con ellos. | |

PLAN DE CLASE

Colegio: Gabriel Betancourt Meija Sede B Curso: 701 Jornada Mañana Clase No: 2 de 9 Fecha: 6 de septiembre de 2013

Profesor: Mauricio Saboqal Rodriguez Tema: Los valores intrínsecos en el juego.

Objetivo: Propiciar espacios para el trabajo en grupo para lograr una determinada meta.

| | | |
|---------------------|--|-----------------|
| FASE INICIAL | Se jugará la lleva con diferentes variantes para elevar la temperatura corporal, y posteriormente se ejecutará la movilidad articular respectiva. | MATERIAL |
| FASE CENTRAL | <p>Se harán grupos de cuatro personas ubicados en las esquinas de un cuadrado para realizar un mini torneo de encostados.</p> <p>A la señal, los numero uno saldrán en los costales, lo entregarán en la estación dos y así sucesivamente hasta llegar al número cuatro.</p> <p>La siguiente actividad consiste en armar dos equipos en una cancha de mini fútbol, la anotación valdrá en el momento que un integrante del otro equipo ingrese en la cancha contraria, la manera de evitar un gol, será tocándolo con la mano ya que deberá devolverse a su campo.</p> | 10 costales. |
| REFLEXIÓN | La actitud frente a esta clase es interesante, el deseo de superación y de colaborar con el equipo para llegar al fin que se quiere es muy notorio; algunos chicos usaron palabras soeces, y se les aclaró que ese fue uno de los acuerdos al inicio de mi intervención; no expresarse vulgarmente. | |

PLAN DE CLASE

Colegio: Gabriel Betancourt Meija Sede B Curso: 701 Jornada Mañana Clase No: 3 de 9 Fecha: 13 de septiembre de 2013

Profesor: Mauricio Saboqal Rodriguez Tema: Los valores intrínsecos en el juego.

Objetivo: Motivar y cooperar con los miembros del grupo.

| | | |
|---------------------|---|---|
| FASE INICIAL | Se jugará congelados con diferentes variantes para elevar la temperatura corporal, y posteriormente se ejecutará la movilidad articular respectiva. | MATERIAL |
| FASE CENTRAL | Se jugará yermis, con las reglas básicas que se aplican en los barrios. Acuerdos previos: No se vale ponchar en la cara ni en las partes íntimas. | 12 tapas de gaseosa, 28 bastones, 1 pelota de goma. |
| REFLEXIÓN | El yermis es uno de los juegos tradicionales preferidos por los estudiantes, al terminar el juego es importante escuchar las opiniones de cada uno de los niños; la mayoría de las intervenciones hacían hincapié a que, trabajando todos juntos hacia una meta es más fácil llegar a conseguirla, el ambiente que se vive en el grupo es agradable. Con varias intervenciones, se llegó a los acuerdos que en las próximas dos sesiones, los estudiantes planteen las actividades a realizar. | |

PLAN DE CLASE

Colegio: Gabriel Betancourt Meija Sede B Curso: 701 Jornada Mañana Clase No: 4 de 9 Fecha: 20 de septiembre de 2013

Profesor: Mauricio Saboqal Rodriguez Tema: Los valores intrínsecos en el juego. "Los estudiantes proponen"

Objetivo: Valorar la creatividad de los estudiantes al planear una actividad general para la clase.

| | | |
|---------------------|---|-----------------|
| FASE INICIAL | Se jugará pato, pato ganso para elevar la temperatura corporal, y posteriormente se ejecutará la movilidad articular respectiva. | MATERIAL |
| FASE CENTRAL | Con respeto a lo acordado, los estudiantes propusieron jugar, como actividad principal rescata la bandera a cinco puntos. Los estudiantes diseñaron las dos banderas a utilizar y las reglas del juego. | 2 banderas. |
| REFLEXIÓN | Al momento en que a los estudiantes se les da la confianza para que expresen sus deseos, y planteen algunas de las cosas que quieren realizar, se logran cosas realmente gratas; ellos, según me comentó la monitora, estuvieron durante toda la semana buscando juegos que les gustaría que se aplicaran en la sesión. | |

PLAN DE CLASE

Colegio: Gabriel Betancourt Meija Sede B Curso: 701 Jornada Mañana Clase No: 5 de 9 Fecha: 27 de septiembre de 2013

Profesor: Mauricio Saboqal Rodriguez Tema: Los valores intrínsecos en el juego. "Los estudiantes proponen"

Objetivo: Valorar la creatividad de los estudiantes al planear una actividad general para la clase.

| | | |
|---------------------|--|---------------------|
| FASE INICIAL | Se jugará al gato y al ratón para elevar la temperatura corporal, y posteriormente se ejecutará la movilidad articular respectiva. | MATERIAL |
| FASE CENTRAL | Con respeto a lo acordado, los estudiantes propusieron jugar, como actividad principal quemados. Las reglas que se propusieron fueron que no se debían lanzar las pelotas a la cara o a las partes íntimas. | 10 pelotas de goma. |
| REFLEXIÓN | Es interesante como en cada juego propuesto por el profesor, o por los estudiantes la inclusión al sexo femenino es notoria; otro aspecto a rescatar es que a pesar de haber juegos de contacto o de lanzamiento de objetos, nunca la intención es de agredir al otro físicamente. | |

PLAN DE CLASE

Colegio: Gabriel Betancourt Meija Sede B Curso: 701 Jornada Mañana Clase No: 6 de 9 Fecha: 4 de octubre de 2013

Profesor: Mauricio Saboqal Rodriguez Tema: Los valores intrínsecos en el juego. Festival de juegos en el colegio.

Objetivo: Ayudar y colaborar en la organización de un festival de juegos tradicionales en el colegio.

| | | |
|---------------------|--|-----------------|
| FASE INICIAL | Como nota de cuarto periodo, los estudiantes, acompañados por la profesora titular de educación física y por mí, debieron organizar un festival de juegos tradicionales para el colegio. | MATERIAL |
| FASE CENTRAL | Las actividades que se organizaron fueron las siguientes: Cucunuba. Bingo. Rana. Tiro al Blanco. Tumbar los conos. 3, 6,9 con canicas. (Hueco) | |
| REFLEXIÓN | Se vivió una especie de bazar en el colegio donde cada curso podía pasar y participar en las actividades que más le llamarán la atención. | |

PLAN DE CLASE

Colegio: Gabriel Betancourt Meija Sede B Curso: 701 Jornada Mañana Clase No: 7 de 9 Fecha: 11 de octubre de 2013

Profesor: Mauricio Saboqal Rodriguez Tema: Los valores intrínsecos en el juego.

Objetivo: Fortalecer las habilidades comunicativas y sociales del estudiante.

| | | |
|---------------------|--|--------------------|
| FASE INICIAL | Se cantará la ronda de "El lobo" como actividad de entrada en calor y se realizará la movilidad articular. | MATERIAL |
| FASE CENTRAL | Se planteó la actividad de remacho; se llevara a cabo de la siguiente manera: Con la lista en mano, el profesor llamará a dos personas que se deben coger de la mano y con una pelota de goma deberán ponchar al resto del grupo mientras ellos pasan por 8 bases establecidas antes de llegar a la meta. | 2 pelotas de goma. |
| REFLEXIÓN | Sin mencionar los acuerdos previos, los estudiantes respetaron la integridad física de los demás compañeros, es agradable ver la alegría y la disposición que ellos ponen al ejecutar cada actividad. | |

PLAN DE CLASE

Colegio: Gabriel Betancourt Meija Sede B Curso: 701 Jornada Mañana Clase No: 8 de 9 Fecha: 18 de octubre de 2013

Profesor: Mauricio Saboqal Rodriguez Tema: Los valores intrínsecos en el juego.

Objetivo: Darle a conocer al estudiante juegos nuevos, y utilizarlos como medio para promover los valores mencionados.

| | | |
|---------------------|--|------------------------------|
| FASE INICIAL | Se jugará la cola del dragón como actividad de entrada en calor y se realizará la movilidad articular. | MATERIAL |
| FASE CENTRAL | Como actividad final, se presentó la actividad Kid Ball, como una nueva alternativa de juego. Tiene la misma estructura del beisbol, pero en vez de bate, pelota y manillas, se puede jugar pateando un balón o lanzando un disco (Frisbie). | 3 pelotas de goma, 2 discos. |
| REFLEXIÓN | Los estudiantes caen en cuenta de que esta es la última clase práctica y los gestos de agradecimientos son satisfactorios; algunos se sienten un poco tristes al saber que ya se acaba la intervención del proyecto, sin embargo yo les anuncié que iría una vez más para despedirme del colegio y socializar algunos aspectos evidenciados. | |

PLAN DE CLASE

Colegio: Gabriel Betancourt Mejía Sede B Curso: 701 Jornada Mañana Clase No: 9 de 9 Fecha: 25 de octubre de 2013

Profesor: Mauricio Saboqal Rodríguez Tema: Los valores intrínsecos en el juego.

Objetivo: Despedida del colegio y socialización de los resultados obtenidos.

| | | |
|---------------------|---|-----------------|
| FASE INICIAL | Saludo con los estudiantes y entrega de una hoja en blanco. | MATERIAL |
| FASE CENTRAL | <p>La idea de la entrega de la hoja en blanco, es que los estudiantes escriban allí, que les gusto, que no les gusto y una opinión acerca de la implementación y ejecución de este proyecto con ellos.</p> <p>Posterior a ello, les di a conocer los objetivos que buscaba con mi presencia allí, y los resultados arrojados por el mismo.</p> | |
| REFLEXIÓN | <p>Las despedidas siempre tienden a tener un tinte nostálgico; esta no fue la excepción.</p> <p>Los chicos se despidieron uno por uno agradeciendo mi presencia allí, por cada una de las actividades realizadas, por como dicen ellos "sacarlos de la monotonía en la que estaban" y por mejorar de alguna manera el ambiente de indiferencia y rose que se estaba viviendo en este curso.</p> | |

5. ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA

5.1. Aprendizajes como docente. Todas las teorías, métodos, modelos, tendencias y demás conceptos y aprendizajes obtenidos en la academia cobran vida en la puesta en escena del hacer docente; en algunos casos hay que, como dijo un profesor algún día *“desaprender lo aprendido”* dado que la escuela brinda en ocasiones situaciones que no se aprendieron a resolver en la universidad y debemos solucionarlas de alguna manera, en esos momentos es donde la creatividad del maestro se pone en marcha y logra resolverlas. Esta misma creatividad, es mucho más evidente cuando los escenarios no cuentan con los materiales o la infraestructura adecuada para la clase de educación física; el docente rebusca las maneras para lograr el objetivo de cada sesión y llevarlas a cabo de la menor manera.

Educar basándose en los valores, sea desde la educación física, desde las ciencias, desde la matemática, es importante, ya que los aprendizajes realmente significativos para el estudiante son los que se pueden aplicar a la vida real, son los que le dan la respuesta o la solución a los problemas que afronta en la vida cotidiana; el hecho de educar por educar, de enseñar algún concepto o tema y dejarlo como el fin de la educación es una postura que no debería existir más, las materias deben ser un medio para lograr en el individuo una mente crítica y reflexiva frente a todos los aspectos de su vida, ese quizá, sea el fin más adecuado para el acto de educar.

5.2. Incidencias en el contexto y en las personas. Al momento de presentar una “novedosa” forma de hacer la clase de educación física –escribo novedosa entre comillas porque, si bien, los juegos tradicionales siempre han existido pero no se aplican de ninguna manera en la escuela, porque resulta más fácil reproducir la manera tradicional- se genera una aprobación, una alegría y un sentimiento de gratitud en los estudiantes dado que ellos están acostumbrados a que en ese espacio se deben presentar pruebas físicas que estén sobre los ítems de aprobación, presentar test físicos, que deben arrojar resultados favorables y en esto repercute la nota de la clase.

Como se explicó a lo largo del documento, los juegos autóctonos están presentes en la cultura desde hace mucho tiempo, y los estudiantes, en su mayoría los jugaron cuando niños; el hecho de utilizarlos como medio para crear en la persona una cultura de respeto y tolerancia posibilita un acercamiento positivo al estudiante que se debe aprovechar de la mejor forma.

5.3. Recomendaciones. Es interesante aquí plasmar algunas recomendaciones que pueden servirle a otros sujetos que escogieron como vida profesional el ser docentes.

- Las clases pueden dejar de ser ese espacio aburrido, monótono, gris al que los estudiantes asisten porque les toca; es necesario entender que el tema, concepto o conocimiento no es sino el medio para lograr en la persona una postura reflexiva frente a la vida.

- Es necesario educar al ser humano para que piense antes de tomar las decisiones, porque cada una de ellas acarrea una consecuencia sea buena o mala.

- El acto docente traspasa los muros del colegio; se es profesor en la calle, en la comunidad, en los barrios, es una labor continua y por eso se debe actuar como tal; en algunos contextos el docente es tomado como el ejemplo a seguir, el guía y es necesario responder con la madurez respectiva ante esa confianza que se le ha dado a esta profesión.

REFERENCIAS

ACODESI. (2003). *La Formación Integral y sus Dimensiones*. Bogotá: ACODESI.

Flórez, R. (2005). *Hacia una pedagogía del conocimiento*. Colombia: McGraw Hill.

Gómez, A. (2005). *La enseñanza y el aprendizaje de los valores en la educación Deportiva. Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*. Vol. 5.

Extraído de: <http://cdeporte.rediris.es/revista/revista18/arteduvalores9.htm>

Lavega, P. & Olaso, S. (2007). *1000 juegos y deportes tradicionales. La tradición jugada*. Barcelona: Paidotribo.

Ley General de Educación en Colombia. (1994). Extraído de:
http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Moreno, G. A. (2008). *Juego tradicional colombiano: una expresión lúdica y cultural para el desarrollo humano*. Colombia: Funámbulos. extraído de:
<http://aprendeonline.udea.edu.co/revistas/index.php/educacionfisicaydeporte/article/viewFile/2250/1811>

Parlebas, P. (2001). *Juegos, deportes y sociedades: léxico de Praxiología motriz*. Barcelona: Editorial Paidotribo.

Perez, M. (1980). *Gimnasia para todos. Tratado de cultura física*. Málaga: Rústica.

Rosales, G. (2006). *Niño – Escuela y Juegos Tradicionales*. Córdoba: Brujas.

Saraví, J. R. (2007). *Praxiología motriz y educación física, una mirada crítica*.
Medellín: Funámbulos.

Secretaria Distrital de Hábitat de Bogotá. *Los valores*. Extraído de:
<http://www.habitatbogota.gov.co/>

Shoffer, D. R. (2000). *Psicología el desarrollo, infancia y adolescencia*. Ciudad de
México: Thomson.