

Juegos tradicionales para fomentar lo socioemocional

Manuela Rodríguez Domínguez

Wendy Juliana Chacón Cruz

Trabajo de Grado presentado como requisito para optar al título de Licenciadas

Tutor de Proyecto de Grado

Juan Manuel Villanueva

Licenciatura en Educación Física

Facultad de Educación Física

Universidad Pedagógica Nacional

Bogotá D.C - Colombia

2022

Dedicatoria

Este proyecto va dedicado principalmente a mis papas por el acompañamiento brindado, por las palabras guiadas para querer salir adelante tras cada día vivido, por la ayuda, la entrega y dedicación.

También un agradecimiento autónomo por no rendirme en momentos que sentía cansancio y angustia, en momentos en donde el cansancio del trabajo y el estadio podían más y solo decía no puedo más, felicitaciones autónomas por no dejar nada atrás y de lo contrario querer ser mejor cada día.

También un agradecimiento muy especial a mi hermano Jonathan que a pesar de la distancia siempre ha estado para apoyarme, escucharme, aconsejarme y estar para mí cuando lo necesito, por sus palabras de aliento, por reconocer cada una de mis metas por más mínimas que fueran, por siempre recordar que cuento con su apoyo por muy lejos que esté, a él gracias por enseñarme que hay que estudiar y trabajar para que en un corto tiempo se pueda disfrutar del esfuerzo que se cosechó.

También, agradecerle a mi pareja quien en ocasiones veía mi angustia, mi frustración, mi cansancio, pero estuvo conmigo para apoyarme y darme motivación para poder cumplir esta meta.

Por último, a mi compañera de PCP quien en ocasiones ya no teníamos fuerzas, pero logramos sacar el proyecto adelante. GRACIAS

Wendy Juliana Chacón Cruz

Dedicatoria

Dedico este proyecto principalmente a mis padres, quienes han sido el pilar más importante en cada uno de mis logros, quienes a lo largo de mi vida han velado por mi seguridad, bienestar y formación como profesional, así como también me inculcaron valores para hacer de mí una persona íntegra en todos los aspectos de la vida.

A mi hermana por acompañarme en los momentos buenos y malos, por ayudarme, apoyarme y aconsejarme cuando más lo necesito, por recordarme siempre lo que soy capaz de hacer y con amor ayudarme cuando más lo necesito.

A todas aquellas personas que han estado presentes en mi vida, se han sentido orgullosos y han sido testigos de todo el esfuerzo y sacrificio que han hecho parte de mi proceso de formación para culminarlo de la mejor manera.

Y finalmente agradecer a la vida por permitirme culminar y lograr este nuevo triunfo lleno de aprendizajes, fortaleciendo la confianza y las capacidades en mí misma, demostrando que todo lo que me propongo lo puedo lograr.

Manuela Rodríguez Domínguez

Agradecimientos

Agradecemos principalmente a cada uno de los estudiantes de grado Octavo (802) de la Institución Educativa Fagua de Chía, por haber sido parte de este proceso de formación profesional, dejándonos aportar un grano de arena lleno de empatía, vivencias y diversas experiencias, tanto para los estudiantes como para nosotras.

Agradecemos a nuestros padres por acompañarnos durante este largo proceso, gracias a ellos por confiar y creer en nosotras cada día, a nuestros compañeros y amigos quienes también fueron partícipes de este logro, por la confianza brindada y su apoyo incondicional en esta etapa de nuestras vidas.

Agradecemos a los docentes que fueron una guía en nuestro proceso para poder ejercer esta bonita profesión llena de nuevos aprendizajes, quienes fortalecieron nuestras capacidades académicas y profesionales, trazando en nosotras nuevos conocimientos para que así mismo estos sean transmitidos a los demás; y a cada una de las personas mencionadas, que nos brindaron su amor y su apoyo.

Resumen

La pérdida de identidad de los juegos tradicionales, se ven afectados directamente por los cambios sociales a través del tiempo, es por esto que se propone una idea de cómo por medio de estos juegos los estudiantes puedan generar una acción libre de su cuerpo saliéndose de la rutina que llevan en su día a día, de manera que se permita el intercambio de emociones y se logren fomentar valores en la comunidad estudiantil, así como también a partir de las experiencias vividas, se siga promoviendo la importancia de los mismos, evocando la identidad que tanto se ha perdido.

Palabras claves: Juegos tradicionales, educación física, emociones, valores, socioemocional, habilidades motrices.

Abstract

The loss of identity of traditional games, are directly affected by social changes over time, which is why we propose an idea of how through these games students can generate a free action of your body out of the routine they carry in their day to day, so as to allow the exchange of emotions and are able to promote values in the student community, as well as from the experiences lived, continue to promote the importance of them, evoking the identity that has been lost so much.

Key words: Traditional games, physical education, emotions, values, socioemotional, motor skills.

Contextualización

Para dar fin al ciclo de profundización II, correspondiente a los semestres VIII, IX y X, con el propósito de presentar un proyecto curricular apoyado desde el tutor y su complementación con el Taller de confrontación. Así como, el apoyo legal desde la Ley de educación que pueda sustentar la propuesta planteada, dando a conocer a partir de la misma que tipo de ser humano se quiere conformar. Es por esto, que en este nuevo ciclo se toma la decisión de cambiar y mejorar la propuesta que se venía implementando el ciclo anterior, la cual apuntaba a la modalidad de inclusión (discapacidad); en esta intervención se trabajó con un niño de 8 años, con discapacidad de desarrollo a nivel global obteniendo resultados satisfactorios, aunque no completos por las diversas circunstancias presentadas.

De esta manera se decide cambiar la propuesta, puesto que el estudiante ya no podía realizar diferentes actividades y no contaba con el espacio que nos brindó, de esa manera el proyecto toma un nuevo rumbo dirigido a los Juegos tradicionales, el cual busca fomentar el aprendizaje socioemocional. La intervención se realizará en la zona rural del municipio de Chía en la Institución Educativa Fagua, cuenta con estudiantes acogidos por el ICBF en situación de vulnerabilidad, con un tipo de educación es formal, el cual consiste en un modelo de educación tradicional.

La intervención del proyecto será realizada en el curso octavo (802), con el fin de recoger la cantidad de datos necesario para poder sostener la propuesta y de esta manera dar un comparativo de cómo los estudiantes generan experiencias y vivencias por medio de los juegos tradicionales a trabajar.

Índice

Dedicatoria.....	3
Agradecimientos	4
Resumen	5
Abstract.....	6
Contextualización	7
Lista de Figuras.....	10
Lista de siglas.....	11
Introducción.....	12
Justificación	14
Planteamiento del problema.....	15
Problema	15
Pregunta Problemática	15
Objetivos.....	16
Objetivo general.....	16
Objetivos específicos	16
Estado de arte.....	17
A nivel Local	17
A nivel Nacional	17
A nivel Internacional	18
Ley de educación	19
El juego.....	23
Juegos tradicionales	24
¿Qué beneficios tiene el juego?	25
Socioemocional.....	26
Perspectiva Educativa.....	27

Yermis.....	27
Captura la bandera	28
Habilidades a desarrollar	30
Perspectiva humanística.....	31
Ideal de ser humano	32
Enfoque Pedagógico	33
Zona de desarrollo proximal	34
El andamiaje como recurso de aprendizaje.....	35
¿Qué es el aprendizaje socioemocional?.....	35
El aprendizaje socioemocional desde la educación física.....	36
Currículo	38
Currículo emancipador	39
Tendencia de la educación física	41
El juego en la educación física	42
Implementación	42
Sesiones	45
Anexos	50
Diarios de campo	50
Evidencias fotográficas.....	65
Evaluación	68
Criterios de evaluación	72
Conclusiones.....	75
Recomendaciones	75
Referencias	77

Lista de Figuras

Figura 1	Primera sesión	45
Figura 2	Segunda sesión	45
Figura 3	Tercera sesión.....	46
Figura 4	Cuarta sesión	46
Figura 5	Quinta sesión	47
Figura 6	Sexta sesión	47
Figura 7	Séptima sesión.....	48
Figura 8	Octava sesión.....	48
Figura 9	Novena sesión	49
Figura 10	Décima sesión	49

Lista de siglas

UPN - Universidad Pedagógica Nacional

LEF - Licenciatura en Educación Física

PCP – Proyecto Curricular Particular

EF – Educación Física

Introducción

El proyecto curricular presente tiene como fin, dar a conocer el valor de las emociones, las experiencias y las habilidades básicas motrices de cada uno de los estudiantes por medio de los juegos tradicionales, y como ellos pueden apropiarse de lo que se ha dejado de practicar dándole la importancia que se requiere.

Frente a los juegos tradicionales, se desea realizar una intervención educativa, para que esta sea vista a partir de las habilidades desarrolladas y reflejadas por los juegos y como estos pueden ayudar a mejorar las habilidades básicas motrices, así como también ver reflejada la motricidad fina y gruesa. Es por esto, que se hace necesario la implementación de los juegos para que los mismos estudiantes puedan mejorar de manera gratificante sus movimientos, dándoles a entender la importancia que tiene la palabra tradición y como ellos mismos pueden apropiarse de lo que no se conoce hoy en día o de lo que se ha dejado de practicar, con ello se quiere lograr mantener viva la identidad de los juegos evocando la importancia de los mismos.

Encontramos diferentes herramientas las cuales nos pondrá en una situación crítica y reflexiva, con lo cual se quieren fortalecer las dimensiones corporales y socioemocionales del alumno, llegando a su comprensión a partir de la vivencia, la experiencia y el aprendizaje que el mismo ha tenido a través del proceso, y como estos han contribuido al desarrollo intelectual y físico del individuo, siendo destacados.

Se tendrá en cuenta lo que cada individuo vivió y como a partir de ellos entiende y comprende la vivencia que ha tenido en función de las ideas y pensamientos por medio de la percepción que

se adquiere después de la participación en uno de los juegos tradicionales, permitiendo de esta manera que se fomenten las relaciones interpersonales y en su defecto la diversidad cultural

A causa de lo anterior, el individuo está expuesto a nuevos pensamientos, puesto que, al haber observado y experimentado las diversas actividades planteadas, se hace indispensable saber y entender, si esto ocasiona que se tenga una idea clara de los juegos y de cómo este contribuye de manera positiva, para que en la práctica de las diversas actividades y los efectos que se generan, se vea reflejado en cada uno de los partícipes del proceso, bien sea de manera individual o colectiva en su mayoría.

Justificación

El estudio de este proyecto curricular se basa en los juegos tradicionales y cómo incide lo socioemocional en el alumnado, a través de esta propuesta se darán aportes a las habilidades básicas motrices de cada estudiante y qué influencia tienen estos juegos en las emociones de cada alumno.

El proyecto curricular rescata y prioriza las diferentes prácticas y habilidades que han traído los juegos tradicionales desde la antigüedad, se darán procesos y actividades de autonomía donde el estudiante sea capaz de resolver diferentes situaciones creando en los estudiantes un desarrollo moral, donde se fortalezca su autoestima, el respeto, el compañerismo, la interacción con el otro, el trabajo en equipo.

Nos enseña a reconocer al otro y reconocerse a sí mismo, aportando a una integración donde se vea el beneficio propio y el común, desde las vivencias, las experiencias y el entorno que el alumno ha vivido.

Los juegos tradicionales siempre han estado inmersos en la vida cotidiana del ser humano, cabe resaltar que se ha perdido el valor del juego y la recreación, se enfatizó más en la tecnología y la poca actividad física, con este proyecto se observa los niños y niñas del grado octavo los cuales se les plantea diversas estrategias para su desenvolvimiento en los diferentes juegos propuestos, y en las diferentes variantes que estos conllevan y proponen, se hace énfasis en el conocimiento que tiene el alumno y como este es capaz de resolver y/o analizar las diferentes situaciones que se ponen desde sus diferentes vivencias y experiencias. Es importante que los niños y las niñas aprendan a reconocerse a sí mismos y a dar valor a sus habilidades, aumentando su seguridad personal, y autoestima, las motivaciones fortalecen sus emociones, transmiten valores y principios que estos potencian la vida social de la persona.

Planteamiento del problema

Problema

Se puede evidenciar que los y las estudiantes de grado octavo (802) tienen una relación con sus amigos más cercanos y no se abren a otros espacios o a la interacción con más personas, aun cuando estudian en el mismo salón, negándose a la posibilidad de crear nuevas experiencias, vivencias y emociones. Es por esto por lo que, uno de los aspectos más significantes, pero poco trabajadas son las habilidades socioemocionales, ya que al ser estas un vínculo estrecho entre las emociones y la comunicación, no son potenciadas como deberían serlo para que los individuos puedan relacionarse con su entorno social, puesto que es una de las edades donde resulta más productivo adquirir este tipo de habilidades.

Por el contrario, cuando no son adquirida en estos años del colegio, las habilidades socioemocionales se verán reflejadas en la adultez, afectando directamente la comunicación con los demás.

Pregunta Problemática

¿Cómo los estudiantes pueden manejar situaciones socioemocionales a través del juego?

Objetivos

Objetivo general

Implementar un proyecto curricular, como un plan de mejoramiento para fomentar las habilidades socioemocionales, a través de los juegos tradicionales, permitiéndole de esta manera al individuo distinguir sus emociones en los diversos escenarios.

Objetivos específicos

- Elaborar un plan de mejoramiento para las habilidades (lanzar y recepcionar) y emociones a través de los juegos tradicionales.
- Analizar autónomamente las emociones negativas presentadas en el momento.
- Reconocer en qué medida los estudiantes aprenden las alternativas de los juegos propuestos.

Estado de arte

A nivel Local

Proyecto curricular particular - PCP *Juegos tradicionales para fomentar el respeto, la tolerancia y el trabajo en equipo en población vulnerable*. Realizado por: Mauricio Sabogal Rodríguez (2013).

Este proyecto curricular particular se toma como referencia ya que hace un análisis de una problemática social existente la cual tiene que ver con las actitudes y maneras de resolver las problemáticas de la vida diaria de los niños, la falta de oportunidades, y cómo por medio de los juegos se pueden fomentar los valores, partiendo de lo anterior se relaciona con el proyecto ya que este está enfocado en las experiencias y vivencias sociales como mecanismo de compañerismo y comunicación, creando emociones positivas, liberando impulsos, asumiendo roles y aprendiendo sobre comportamientos esenciales para la vida diaria.

A nivel Nacional

Trabajo de grado – Pregrado La educación física, a través de los juegos tradicionales como medio para fortalecer los valores del respeto y la tolerancia dentro del aula en los estudiantes del grado séptimo de la jornada de la mañana en la institución educativa playa rica en la ciudad de Villavicencio. Realizado por: Rafael Cañón y Andrés Zapata (2019).

En el anterior proyecto de grado se da una importante relevancia sobre los juegos ya que se estima que estos acompañan al ser humano desde que nace, los juegos tradicionales dan buenas bases estratégicas tanto en la pedagogía como en la vida diaria de las personas, estimula

habilidades, capacidades físicas e intelectuales que se tienen, fomentando así su proceso integral, fortalece los valores éticos y morales, da una formación empática ya que no solo se dará en un ámbito escolar, sino también familiar, o donde se encuentre. La relación que tiene con el proyecto de grado se da porque tiene un valor importante en las emociones, las vivencias y experiencias que tienen los estudiantes, se quiere promover los diferentes valores y las capacidades de cómo se siente, cómo ve al mundo, a su entorno y cómo es su relación con lo que lo rodea, se da un auto reconocimiento, crea autonomía y libertad.

A nivel Internacional

Revista *Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas*. Realizado por: María Regina Öfele. (1999)

Se toma la revista ya que muestra el juego a partir de las vivencias negativas o positivas que se han tenido sobre estas, se dice que el juego es el primer lenguaje del niño, de cómo el juego ha ido marcado la vida del ser humano en cada una de las etapas, y cómo por medio de este el hombre se logra expresar y se desenvolver desde su propia esencia y creencias, allí en el juego no se quiere transformar a la persona, de tal manera se quiere que sea libre y no cambie su pensamiento, con el juego se da una relación con la educación y el aprendizaje, ya que se determina la formación del sujeto donde es capaz de aprender conceptos y desarrollar habilidades, se reconoce y da cuenta de que puede o no lograr, con el proyecto curricular se busca estimular las emociones positivas, enriqueciendo su propio desarrollo emocional, donde el niño aprende se conoce así mismo, se desarrolla con los otros y en el entorno en el que se encuentra, como resultado general una inteligencia emocional.

Ley de educación

1. Ley 98 de 2007

“Por la cual se declaran los juegos tradicionales de la calle y rondas infantiles, expresión cultural y lúdica tradicional de las diferentes comunidades del pueblo colombiano y se dictan otras disposiciones.” (Ley N° 98, 2007)

Artículo 1°. La presente ley tiene por objeto declarar los Juegos Tradicionales de la Calle y Rondas Infantiles, como una herramienta pedagógica y alternativa de recreación popular, así como de la expresión cultural y lúdica tradicional del pueblo colombiano.

Artículo 2°. *Planes y programas de recreación.* El Gobierno Nacional y los entes territoriales en la elaboración de los Planes y programas de recreación tendrán en cuenta los juegos tradicionales de la calle y rondas infantiles, una herramienta pedagógica y alternativa de recreación popular, a fin de fortalecer la expresión cultural y lúdica tradicional como un contenido más para la estructuración de los mismos.

Artículo 3°. *Promoción.* Los entes oficiales y privados encargados de dirigir programas de recreación en todo el territorio nacional deberán promover y estimular en la comunidad la práctica de los juegos y rondas tradicionales de la calle.

En la anterior ley se quiere impulsar los juegos tradicionales, mostrando que se pueden mejorar diferentes habilidades y capacidades que tienen los niños, ayudando a su propio desarrollo y al desenvolvimiento que tiene cada uno de los partícipes en el contexto que se encuentran, los juegos tradicionales ayudan al aprendizaje y les permite potenciar su imaginación

esto a través del lenguaje oral y corporal, lidiando con las propias emociones con las que se encuentra cada uno llevando así a la comprensión y empatía con el entorno.

2. Ley 181 de 1995

“Por la cual se dictan disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la Educación Física y se crea el Sistema Nacional del Deporte.” (Ley N° 181, 1995)

La anterior ley se involucró en el proyecto curricular de manera que los juegos tradicionales tienen como fin, que el individuo pueda realizar una actividad en sus tiempos libres, con el objetivo de que este sea placentero, teniendo como enfoque principal las emociones, también sus intereses propios puedan partir de allí para su propio desarrollo desde la recreación y las vivencias propias.

3. Sentencia C-449/03

“El fomento de la recreación y la práctica del deporte es uno de los deberes que corresponden al Estado dentro del marco del Estado social de derecho, en virtud de la función que dichas actividades cumplen en la formación integral de las personas, la preservación y el desarrollo de una mejor salud en el ser humano y que tal obligación se ve acentuada tratándose de los niños, respecto de quienes la Constitución ha previsto una protección especial en el artículo 44 donde se reconoció explícitamente la recreación como uno de sus derechos fundamentales” (Corte Constitucional. Sentencia 449, 2003)

La anterior sentencia se enfoca en la recreación y la formación integral de las personas, desarrollando así de una manera individual desde sus propias experiencias y tomando decisiones propias frente a sus intereses, fomentando principalmente valores y generando una participación activa en cuanto a su desarrollo íntegro y el desarrollo de la personalidad.

4. Constitución política de Colombia (1991)

Artículo 2: “El Estado garantiza las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra”. (Constitución política de Colombia, 1991).

Artículo 6: “La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.”

En los dos anteriores artículos de la constitución se toma la educación como derecho de las personas, todos tienen accesibilidad a ella, esto para incrementar sus niveles de conocimientos, volviendo al ciudadano partícipe de su propio desarrollo personal, social e intelectual, reconociéndose por medio de sus diferentes habilidades y de cómo este se relaciona con el entorno en el que se encuentra.

5. Ley 115 de febrero 8 de 1994

Artículo 1: “Objeto de la ley. La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes.” (Ley N° 115, 1994)

Artículo 5: “Fines de la educación. De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo los fines de desarrollo de la personalidad, la formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, la formación para facilitar la participación de todos en las decisiones y la formación en el respeto a la autoridad legítima y a la ley.”

La anterior ley trata del desarrollo integral de las personas, fomentando los valores individuales y procesos que se tiene a la hora de relacionarse con el entorno en el que se encuentra, los valores se promoverán en cada individuo para su vida y su desarrollo personal.

El juego

El Juego es una actividad intrínsecamente motivadora, mediante la cual el profesor enseña y el alumno aprende por sí solo o con ayuda, los objetivos planteados.

Según Omeñaca, R, y Ruiz Omeñaca, J.V. (1998), las características fundamentales del juego son (Muñoz, 2008):

- **Placentero:** Debe producir satisfacción a quien lo practica y no suponer en ningún caso, motivo de frustración o fracaso.
- **Natural y motivador:** El juego es una actividad motivadora, por tanto, la práctica de forma natural.
- **Liberador:** Hay que entender el juego como una actividad libre, voluntaria, donde nadie está obligado a jugar.
- **Mundo aparte:** La práctica del juego evade la realidad, introduciendo al niño y/o adulto en un mundo paralelo y de ficción, que le ayuda a lograr satisfacciones que en la vida normal no alcanzan.
- **Creador:** La práctica del juego favorece el desarrollo de la creatividad y espontaneidad.
- **Expresivo:** Es un elemento favorecedor de la exteriorización de sentimientos y comportamientos que en situaciones normales mantenemos reprimidos.
- **Socializador:** La práctica de muchos juegos favorece el desarrollo de hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo.

Con esto se puede decir que el juego tiene diferentes propósitos como social, cultural, práctico. Entre otros, de esa manera se abarca el juego como un juego recreativo donde se ve de manera autóctono, popular y tradicional, definiéndolo también como un método espontáneo y

natural donde se crean aprendizajes ayudando a generar la aceptación del estudiante fomentando relaciones socio afectivas, el juego también se basa en tener unas reglas establecidas donde se debe de ver reflejado el respeto de estas.

El juego ayuda a que se genere una exploración del espacio y conocimiento del cuerpo para que pueda crear una autonomía donde pueda sentir una libertad en el ambiente y de esa manera liberar esas tensiones que se acumulan de la rutina.

Juegos tradicionales

Se conoce como juegos tradicionales aquellos juegos que son típicos de un país, región o ciudad, donde no se involucre algún tipo de juego tecnológico sino sólo sea necesario el cuerpo y recursos donde puedan ser reutilizados. Ejemplo piedras, tablas, botellas, tapas. Etc. Los juegos tradicionales dan un paso a permitir que haya un conocimiento de las raíces culturales contribuyendo a la cultura del país y en donde se recogen diferentes experiencias de diferentes generaciones, dando una fuente de conocimiento, tradiciones y cultura.

Ahora bien, es importante conocer el origen de los juegos tradicionales y si fueron creados en Colombia o fueron originados de otro país.

Yermis es un juego popularmente conocido en las calles de Colombia desde hace 60 años originario de San Andrés y Providencia, normalmente suele jugarse en calles y zonas verdes donde se pueda correr libremente, este juego es una mezcla entre béisbol, bolos y quemados.

Captura la bandera es un juego conocido por robar o conseguir la bandera del equipo contrario, se juega por dos equipos con 5 o más participantes, no hay límite de personas. En la clase de educación física se pueden reemplazar los materiales por conos, platillos o cualquier

otro elemento que se pueda observar y transportar fácilmente, se debe de buscar un lugar amplio para que se pueda correr ya que también abran diferentes obstáculos para que se haga un poco más difícil el juego

También es de suma importancia el saber porque son conocidos como juegos populares y reciben este nombre porque los juegos se extendieron por diferentes ciudades, países y regiones dando gran acogida en los barrios populares y donde había gran presencia de ellos no solo en los mencionados anteriormente sino también del yermis, escondidas, congelados, ponchados, bolos, gallina ciega, entre otros.

¿Qué beneficios tiene el juego?

El juego fortalece las destrezas, habilidades, valores, sentidos y actitudes, estas para un desarrollo integral proporcionando vínculos, lo que quiere decir que haya una relación con el otro y con el medio externo, donde el respeto y los valores tengan un valor importante. Aparte porque los juegos están pasando por diferentes generaciones, lo que los abuelos les enseñaron a los padres, lo que los padres les enseñan a los hijos y lo que la educación quiere que se mantenga para no perder esas tradiciones, estos juegos también son un ejemplo para alejar del niño de un aparato tecnológico, donde pueda experimentar y tener diferentes vivencias.

Los juegos reúnen distintas áreas como son lo psíquico y lo corporal, estas dos áreas son una misma construcción, es por esto que cada uno de los niños juegan dependiendo su personalidad y sus capacidades, ayuda a su desarrollo cognitivo y hace que estimule diversas capacidades ya sean la memoria, la creatividad, la imaginación, y esto hace que por medio del juego genere un aprendizaje significativo.

Es un facilitador ya que permite al estudiante expresar y dar su máximo potencial en cada intención y actividad que vaya a realizar, aprende sobre los valores y también le permite socializar con su entorno, desarrollando una identidad propia y potenciando las habilidades que tienen, explorando la realidad y aprendiendo a tomar decisiones propias.

Socioemocional

Teniendo en cuenta los juegos tradicionales y la relación con las habilidades socioemocionales, es indispensable que el individuo a través de la práctica pueda controlar sus conductas y emociones negativas para que así sea más fácil la enseñanza y el aprendizaje entre docente-estudiante.

Perspectiva Educativa

Yermis

- Propósito del juego:

Enseñar desde el juego los valores como el respeto, la tolerancia, el compañerismo, la amistad y la comunicación.

- Objetivo del juego:

Eliminar al equipo contrario para que no tenga la oportunidad de armar la torre de tapas.

- Juego:

Para dar inicio con el juego se deben de conformar dos equipos sin límite de personas, cada equipo cumple con un rol el cual un equipo es quien poncha al otro para evitar que estos puedan armar la torre de tapas y el otro es quien evita ser ponchado para armar la torre de tapas.

Normalmente las tapas son de lata y la torre suele ser de 12 tapas, se juega con una pelota que no sea pesada ni dura para que no haya afectaciones o lesiones en el cuerpo de la persona. Una vez los grupos estén conformados empieza el juego con variaciones de roles, es decir el equipo que no derribe las tapas cambia de rol, el juego puede variar sus condiciones como, por ejemplo: limitar el espacio para correr, poner lugares específicos en la parte del cuerpo para ser ponchado, entre otros, el juego como tal lleva sus propias reglas las cuales son:

- El equipo que poncha no puede caminar con la pelota, ya que cuenta únicamente si la pelota es pasada entre compañeros donde ambos estén corriendo o buscando una estrategia para ponchar.

- El equipo que está a la defensiva es decir los que arman la torre suelen usar palos para cubrir su cuerpo y que al lanzar la pelota el palo pueda servir de ayuda para botar la pelota.
- Se usan unas palabras claves para que el equipo que está ponchando pueda mantenerse quieto o parar una vez sean mencionadas; estas palabras son (ni un paso más ni un paso menos)
- Habilidades y destrezas al desarrollar este juego:
 - Lanzamiento y percepción
 - Correr
 - Desplazamiento

Captura la bandera

- Propósito del juego:

El propósito del juego es invadir el territorio del otro equipo para así poder robar su bandera y obtener el punto.

- Objetivo del juego:

Jugar con estrategia para robar la bandera del equipo contrario y llevarla a su propio territorio.

- Juego:

Cada equipo debe de cubrir su bandera o por lo tanto no dejar que el otro equipo invada su territorio, cada equipo busca una estrategia entre ellos para saber cómo capturar la bandera del equipo contrario, es decir el equipo debe de contar con las habilidades que tiene cada participante para así tener una buena estrategia, los practicantes son “arrestados” cuando sean cogidos y deberán de ser enviados a la cárcel hasta que se cumpla el objetivo o de lo contrario hayan tomado la bandera. Cada juego cumple con unas reglas estipuladas las cuales son:

- Delimitar el espacio entre cada territorio.
- Cada equipo debe de seleccionar dos personas que son los guardianes, lo cual cumplen con el rol de cuidar la bandera y no dejar que los otros integrantes entren a su territorio.
- Cada equipo debe distinguirse con algún color.
- Para que algún integrante pueda volver a unirse al juego si ha sido arrestado debe de ser llevado a su propio territorio para que pueda volver al juego.

- Físicos motrices:

- Percepción espacio temporal
- Habilidades motrices básicas
- Capacidades físicas básicas

Habilidades a desarrollar

En los juegos se quiere evidenciar que habilidades motrices se tienen desde la educación física, vistos desde el yermis y captura la bandera. Una de las habilidades locomotrices más vistas en estos juegos es la de:

Según Slocum y James, correr: Es una ampliación natural de la habilidad física de andar, correr es una realidad, una serie de saltos muy bien coordinados en los que el peso del cuerpo, primero se sostiene en un pie luego lo hacen en el aire y después vuelven a sostenerse en el pie contrario y así para volverlo hacer en el aire, esto ayuda al desarrollo locomotor humano como una capacidad para coordinar los movimientos rápidos que se requieren para dar la zancada al correr y mantener el equilibrio en el proceso (Babarro, 2010).

Según lo señalado por Bañuelos (1984), saltar: Es una habilidad motriz la cual nos eleva del suelo superficie mediante la flexión extensión de los miembros inferiores manteniendo elevados en el aire durante un periodo de tiempo y volviendo a tocar el suelo para finalizar, esto ayuda a la mejora de la coordinación, la resistencia cardiovascular y muscular, ayuda a la capacidad pulmonar, y a nivelar los altos niveles de estrés (Trujillo, 2010).

Otras de las habilidades no locomotrices que se encuentran en estos juegos son: inclinarse, estirarse, girar, levantar, son aquellas las cuales el cuerpo no necesita generar un desplazamiento, pero influye una mayor exigencia, estas habilidades son las encargadas de la movilidad de extremidades sin someter al individuo a desplazarse (Garzón, 2016). Manipulación y contacto: recepcionar, atrapar y lanzar son aquellos movimientos en donde la acción principal se centra en el manejo de un objeto, donde se usa para parar y controlar una pelota o un objeto aéreo o en reposo.

Perspectiva humanística

Erik Erickson nos menciona ocho etapas que se evidencian a lo largo de la vida, las cuales son.

- 1) Desconfianza básica vs confianza básica (0 a 18 meses)
- 2) Autonomía vs vergüenza y duda (18 a 3 años)
- 3) Iniciativa vs culpa (3 a 6 años)
- 4) Laboriosidad vs inferioridad (6 a 12 años)
- 5) Identidad vs confusión de roles (adolescencia)
- 6) Intimidad vs aislamiento (adultez temprana)
- 7) Generatividad vs estancamiento (adultez media)
- 8) Integridad del yo vs desesperación (adultez tardía)

De esta manera nos ubicamos en la etapa 5 donde para Erickson la identidad del yo se promueve en las interacciones sociales y que están en constante cambio con las nuevas vivencias y experiencias que se adquieren a través de las interacciones diarias con los demás. De esa manera se pueden generar motivos de competencias donde se motivan conductas y acciones donde se orienta en dos puntos conceptuales. (Web del Maestro CMF, s.f.).

- **Competencias:** Cada etapa de la teoría pone interés en cómo adquirir competencias en un área de la vida, si la etapa se maneja bien la persona se sentirá satisfecha y segura, de lo contrario si hay un mal gestionamiento va a surgir un sentimiento de inadecuación.

- **Conflictos:** Las personas experimentan en cada etapa un conflicto que sirve como punto de inflexión en su desarrollo, dichos conflictos se centran bien en el desarrollo de una cualidad psicológica.

Esta etapa hace referencia a saber quiénes somos y como se logra encajar en la sociedad, siendo así la manera de tomar todo lo que se ha adquirido en la vida y poder lograr una autoimagen unificada donde se le de valor correspondiente.

Ideal de ser humano

Para Erickson en su teoría “la tarea primordial es lograr la identidad del yo y evitar confusión de roles”. De esta manera se logra que se pueda dar significado a saber quiénes somos y cómo encajamos en una sociedad a medida que las relaciones con los demás cada vez son más frecuentes y que de ser así en todo momento estamos en constante relación (Web del Maestro CMF, s.f.).

De esta propuesta, se orienta por la apuesta a un ser humano en desarrollo de la personalidad y de esta manera logre ser un ser humano crítico reflexivo frente a su proceso, donde por medio de los juegos tradicionales sea una ayuda para poder identificarse ya que se crean relaciones interpersonales, al hablar de relaciones interpersonales apunta la idea a crear interacción, amistad, respeto, empatía y valores, de esta manera en diferentes entornos se manifiesta que las niñas y los niños solo interactúan con sus amigos más cercanos, así mismo se deben de integrar nuevas estrategias donde puedan adquirir nuevos conocimientos que puedan favorecer las relaciones entre los alumnos, docentes y familia. Por lo contrario, se plantea que con los juegos se puedan generar esas relaciones que los alumnos necesitan para que de esa manera también

puedan buscar su identidad, siendo así que los juegos tradicionales sean posibilitadores de valores como respeto, empatía, honestidad y tolerancia. Enfatizando que desde lo observado se han perdido ciertos valores y que los estudiantes cada vez logran ser más individuales y preocuparse por su propio bienestar, de esta manera se busca que estos valores perduren en nuestra sociedad para seguir formándonos y seguir relacionándonos con los otros ya que los juegos dan esa posibilidad de poder tener distintas interacciones.

De ser así se necesita un soporte de cómo el docente puede desarrollar dicha propuesta de enseñanza - aprendizaje y para esto se debe de mencionar un modelo pedagógico que orienta cómo hacerlo.

Enfoque Pedagógico

El modelo pedagógico que se abordará para el proyecto curricular se basa en la teoría constructivista de Vygotsky, en el cual se implementa el entorno social y cultural en el proceso de aprendizaje, donde el maestro figura un papel importante como un elemento para la construcción en el desarrollo cognitivo del sujeto. De esta manera el docente es posibilitador a que se creen esas relaciones entre docente alumno entendiendo que no todas las personas aprenden de la misma manera y que de esa manera el docente cuenta con la capacidad para enseñar de diferentes maneras lo que se pretenda dar a entender entendiendo así la rápida solución a problemas. (Guerrero, 2019)

En la realidad, es de saber que no todos pueden tener acceso a una educación ya sea por las condiciones económicas, sociales o políticas; por eso se pone a priori el derecho a la educación donde se refleje la inclusión social.

Para tomar como soporte el PCP va direccionado al modelo social donde por medio de los juegos tradicionales se puedan generar nuevas experiencias y vivencias que puedan servir para facilitar el desarrollo del aprendizaje y donde también se puedan dar mejoría a ciertas habilidades motrices.

El docente debe de tener las capacidades para poder evidenciar las habilidades motrices a trabajar teniendo en cuenta que los cuerpos son diferentes; de allí parte el rol docente- estudiante y que el rol del docente es de suma importancia ya que su objetivo es el modelo formativo dentro del proceso de aprendizaje de esa manera se verá la solución a problemas que se puedan presentar ya sea de forma colectiva o individual, partiendo así que en los juegos a trabajar serán de constante relación y comunicación de los unos con los otros el docente brinda el espacio de reflexión, de preguntas de soluciones. En busca de que el estudiante pueda adquirir su propio conocimiento a través de los estímulos que el docente dará y a través de las experiencias que éste adquiera de sí mismo y en relación con sus compañeros, siendo así se deben de tener en cuenta los siguientes conceptos:

Zona de desarrollo proximal

Se habla de ZDP en la construcción de aprendizaje de los procesos y a los resultados en la solución de las situaciones, dentro de esta existe la posibilidad de que pueda resolver situaciones que estén afines al nivel de su desarrollo, sin embargo hay otros que estarán afuera de su alcance lo cual va a requerir de una ayuda externa y, aquí es donde el maestro define su ZDP donde estimula su desarrollo cognitivo de forma directa o indirecta conduciendo a las necesidades de cada sujeto a través de los procesos de andamiaje.

El andamiaje como recurso de aprendizaje.

El rol del maestro es de suma importancia ya que su objetivo es el modelo formativo dentro del proceso de aprendizaje, quiere decir que el “andamiaje” responde a la labor de acompañamiento para que este sirva de apoyo en la construcción del conocimiento.

Este proceso de andamiaje puede estar dirigido por un tutor, padres, maestro, compañero o cualquier otra persona, el objetivo principal es poder ser un mediador de los recursos para así poder dirigir los procesos hasta que el sujeto pueda ejecutar la acción por cuenta propia.

¿Qué es el aprendizaje socioemocional?

Son aquellas competencias sociales y emocionales donde pueden relacionarse con las habilidades que sirven para reconocer y manejar emociones, la preocupación por el otro, tomar decisiones responsables y establecer relaciones positivas. Esta relación les permite tener comunicación y conectar con los demás ayudándolos también a conectarse consigo mismos, a tener confianza, resolver conflictos y que puedan lograr sus metas, según estudios se ha mostrado que un adecuado desarrollo socioemocional en los primeros años de vida se asocia entre otras variables a un mejor desarrollo del lenguaje, pensamiento y habilidades sociales; una mejor adaptación al contexto de educación inicial y escolar.

Según Salovey y Mayer (1997). La inteligencia Emocional y la Educación de las emociones desde el Modelo de Mayer y Salovey, el conjunto de habilidades relacionadas con el procesamiento emocional de la información, definiéndose como la habilidad para percibir, asimilar, comprender las propias emociones y las de los demás, promoviendo un crecimiento emocional e intelectual (Extremera & Fernández, 2005).

El aprendizaje socioemocional desde la educación física

La educación física es uno de los factores con más importancia para trabajar lo emocional en los niños y niñas pues con base a esto se puede decir que a través del juego y de las actividades que se realizan los niños y las niñas tienen muy presente sentimientos como felicidad, tristeza, enojo, miedo, intriga. Entre otros.

Esto sin dejar a un lado que también se presentan sentimientos como competitividad, éxito, fracaso, solidaridad, compañerismo, entre otros cuantos que ayudan a que haya un auto-reconocimiento de las emociones donde desempeñan el papel de ser parte de una sociedad.

Dicho lo anterior lo que se busca actualmente es poder generar una libertad en la clase de educación física desde un saludo, es decir que no sea el típico saludo de extender el brazo, sino que los estudiantes puedan tener diferentes tipos de expresión siguiendo los parámetros que el maestro indica, ejemplo: choque de palmas, abrazo, choque de puños, entre otros; es decir que las emociones empiezan desde algo “simple” como es el saludo y que con algo básico se generan diferentes emociones.

Esta práctica se evidencia desde la resolución de problemas de los estudiantes, donde el juego es motor generando estímulos y vivencias que pueden favorecer al desarrollo para utilizar ya sea en presente o futuro, por ello es importante que desde la escuela haya un impacto sobre la educación emocional.

Según Bisquerra (2003, p.8) afirma que: “la educación emocional es una innovación educativa que se justifica en las necesidades sociales”. Por tanto, se considera que esto pretende dar respuesta a un conjunto de necesidades sociales que no quedan lo suficientemente entendidas

en la educación formal. Así, la finalidad de la educación emocional es el desarrollo de competencias emocionales que contribuyan a mejorar el bienestar personal y social (Álvarez, 2020).

Partiendo de esto se busca promover una educación para que el alumnado pueda enfrentarse a una sociedad donde pueda cumplir un rol a la solución de problemas que puedan presentarse en presente y futuro involucrando sus emociones para que pueda buscar un control de aquellas que no favorecen su rendimiento físico o mental, para dar soporte a las construcción de estas metodologías es de importancia basarse en un currículo que nos ayude a evidenciar las prácticas y donde tenga un orden lógico de los procesos que se llevarán a cabo.

Currículo

Según la ley 115 de 1994

- ARTÍCULO 76. Currículo es el conjunto de criterios, planes de estudio, programas, metodologías y procesos que contribuyen a la formación integral y a la construcción de la identidad cultural nacional, regional y local, incluyendo también los recursos humanos, académicos y físicos para poner en práctica las políticas y llevar a cabo el proyecto educativo institucional (Ley N° 115, 1994).

Con base a las prácticas que se están llevando a cabo se planean diferentes metodologías para poner en escena los componentes, reglas y técnicas de los juegos a trabajar, una secuencia donde se realizará en diferentes sesiones para cumplir con los objetivos propuestos.

El currículo es una estructura organizada de conocimientos que se desarrollan a través de las asignaturas que conforman un plan de estudio, donde todos los procesos contribuyen a la formación integral y a la construcción de la identidad cultural, incluyendo los recursos humanos, académicos y físicos para poner en práctica las políticas y llevar a cabo el proyecto educativo institucional, donde se evidencian un conjunto de experiencias de aprendizaje, visualiza una serie de procesos los cuales deben pasar los educandos, es la estructura esencial de una asignatura ya sea de colegio o instituto tecnológico o universidad.

Consiste en planteamientos concretos, que están inmersos los objetivos donde se ve el para qué y qué se quiere lograr con el proyecto, cuál es la orientación del docente; construcción del conocimiento, donde se propone a través de diversos elementos del currículo, experiencias significativas de aprendizaje para el alumno para que esté pueda desarrollar habilidades básicas para aprender a aprender con contenidos, que engloban la información que se dará a conocer en

el programa que responde el que, con el fin de lograr el propósito educativo, teóricos o prácticos, metodología, forma de que los contenidos son abordados y los objetivos se alcancen, viene del cómo, que son el tipo de documento que planifica el aprendizaje y presenta la descripción precisa de los objetivos, contenidos, actividades y estrategias de evaluación que se tendrá en cuenta en las tareas que el docente ejecuta la aproximación adecuada para así facilitar el aprendizaje, la evaluación, el análisis y mide los avances de los estudiantes del programa, donde se tiene en cuenta el estilo y el ritmo, da cuenta lo que ocurre durante y después.

El currículo educativo con objetivos, contenidos, metodologías y evaluación, son útiles para que los estudiantes se orienten para aprender más y los docentes desarrollan más fácil su labor, que es la hoja de ruta, para lograr el fin del aprendizaje como un sistema, su estructura por medio de perfiles, objetivos, contenidos, estrategias y evaluación.

Para este PCP, es importante guiarse de un currículo, ya que por medio de este se le da organización y lineamiento a lo que se quiere conseguir y lograr, tomando esto como un elemento enriquecedor como guía para estructurarlo, y así generar una ayuda con el proceso enseñanza-aprendizaje del alumno.

Currículo emancipador

Se relaciona con la autonomía y la responsabilidad, es un acto donde cada uno descubre su propia voz, según Grundy se goza de la libertad de expresión, igualdad y equidad. Es crítico y autocrítico, donde es libre de exponer sus ideas y forma parte activa en la construcción de su propio conocimiento (1991).

Interés por la autonomía y la libertad racionales, que emancipan a las personas de las ideas falsas, de las formas de comunicación distorsionadas la acción social humana y de las formas coercitivas de la relación social que limitan a los grupos sociales.

En este enfoque se encuentran dos cualidades principales las cuales son la autonomía y la responsabilidad, donde las personas se capacitan de manera individual y grupal para así hacerse cargo de sus vidas, se trata de una interacción constante entre la acción y la reflexión donde se va configurando una construcción social en el mundo social y cultural.

El currículum emancipador se determina como aprendices partícipes activos, la experiencia de aprendizaje debe ser significativa y es orientado hacia el sentido crítico, se trabaja de manera conjunta docente, estudiante donde por medio del diálogo y la negociación se da un aprendizaje como acto social y la enseñanza como un proceso de aprendizaje.

De lo anterior, el currículo emancipador le aporta al PCP, en que el estudiante se convierte en participante y creador activo de su propio conocimiento se vuelve autónomo, y por lo tanto su aprendizaje se vuelve independiente, tiene la capacidad de tener libertad en la toma de decisiones adquiriendo un rol crítico, y esto da lugar a tener una óptima reflexión en cuanto a la problemática o necesidad que se tiene en el contexto que se está viviendo o aprendiendo.

En consecuencia, de lo anterior el docente en el currículo emancipador busca principalmente facilitar espacios de reflexión, donde se le facilite al alumno tener conciencia de lo que pasa a su alrededor.

Tendencia de la educación física

La sociomotricidad de Pierre Parlebas es la finalidad educativa es un compromiso que contempla la motricidad desde la corporeidad del ser humano, que siente, piensa, actúa, se relaciona y se mueve con el fin de desarrollar más su carácter de humano. (Ossorio, 2005)

Parlebas menciona que la sociomotricidad hace referencia a una interacción en la que participa más de una persona, especialmente en los juegos y deportes colectivos en donde los resultados son mucho más enriquecedores, en este caso el grupo se subdivide en:

- **Interacción Sociomotriz de Antagonismo:** Cuando los deportes contemplan adversarios o contrincantes.
- **Interacción Sociomotriz de Cooperación:** Cuando, por el contrario, los participantes se complementan y auxilian durante la actividad.

Según la ley 115 del 1994 la Educación Física es una asignatura fundamental y obligatoria que contribuye, al igual que las demás áreas, a la formación integral de la población estudiantil.

De lo mencionado anteriormente, nos da el soporte legal para la implementación de nuestra investigación partiendo de que se hará en un entorno de educación formal, así mismo se considera que la educación física es una asignatura donde los estudiantes pueden relacionarse y socializar con una o más personas donde se vea la intervención de enseñanza aprendizaje desde lo afectivo, social y cultural.

Partiendo así, desde los juegos se quiere dar ese soporte de enseñanza aprendizaje para que los estudiantes puedan manifestar diferentes emociones e implementar valores, el juego es un mediador para dar solución a los problemas que se presentan actualmente en el entorno social y

escolar, de esta manera también se pretende fortalecer ciertas habilidades básicas donde los estudiantes presentan dificultades.

El juego en la educación física

Según Pachón en el documento El juego en el ámbito disciplinar de la educación física y la formación de sus docentes (2016): Gruppe (1976) dice que “el juego representa una forma de realizarse el hombre a sí mismo” (p. 56), y Cagigal (1996) se refiere al juego como un modo de ser humano, lo cual sustenta citando a Huizinga: “El juego constituye una categoría primaria de la vida” (p. 24).

De ese modo el juego se plantea como un propósito formativo que se debe de implementar en las clases de educación física a tal modo que tenga una finalidad de resultado como efectos formativos, el juego permite dar esa humanización para que el hombre pueda ser su propia meta, aquí forma su propia formación de carácter pedagógica donde se reflejan la toma de decisiones, establecer relación y asumir posturas. El juego (MEN, 2010) se asume como una de las dimensiones antropológicas (las otras dos son el cuerpo y el movimiento) desde las cuales se fundamentan las competencias específicas en la educación física. Así mismo, el juego es presentado como “condición de existencia del hombre, que lo hace creativo y le posibilita la invención” (MEN, 2010, p. 27).

Implementación

Esta construcción metodológica está orientada desde tres campos; pedagógico, humanístico y disciplinar donde orienta las conductas del sujeto.

El planteamiento de la propuesta se llevó a cabo con tal fin de reconocer las emociones que se vivenciaron en el momento y como podían ser resueltas por voluntad propia cuando esta se

involucra de manera negativa resaltando también los valores para que estas acciones tengan una repercusión en su día a día y no solo puedan quedarse en el momento o en el ámbito educativo, por eso al finalizar cada sesión se daba una reflexión de cómo fue su comportamiento en la práctica y qué aspectos se podrían mejorar.

Al inicio de la implementación fue de agrado saber que los estudiantes estaban trabajando con el profesor de educación física los juegos tradicionales lo que para nosotras fue en medida “fácil” poder hacer práctica de ellos, la intención venía en que nosotras lleváramos diferentes alternativas y modos para jugar lo que los estudiantes no conocían y fue nuevo para ellos aun así se acomodaron a estas variantes lo que hacía que el juego se realizaría con total agrado, aunque para los estudiantes aún se visualizaba esa educación física de darles un balón y hacer práctica de fútbol lo que en diferentes ocasiones se generaban conflictos ya que pedían con insistencia el dejarlos jugar a lo cual fue necesario aclarar ese tipo de situaciones desde un principio en donde fueron entendiendo poco a poco que en la clase de las docentes no se iba a permitir esa actividad, explicando también que solo íbamos a estar una hora acompañándolos lo que se quería generar nuevas experiencias a partir de los juegos.

Al pasar las primeras 5 sesiones se empezaron a presentar diferentes afectaciones para poder realizar las sesiones debido que este tenía actividades preparadas para una competencia de baile y aviones en la cual estaban participando lo cual nos retrasó en las planeaciones que teníamos ya que poco a poco se veía el avance de los estudiantes en entender el juego con las alternativas que se dieron y la mejora de habilidades.

Debido a esto solo se pudo hacer práctica de un solo juego tradicional el cual fue yermis, cabe rescatar que la idea principal era poder hacer práctica de tres juegos los cuales eran: yermis,

captura la bandera y triqui con una alternativa de las profesoras. Como se mencionó anteriormente con base a las actividades planeadas por el colegio no fue posible poderlos realizar todos lo que se decidió darle prioridad al principal juego “yermis” donde con este se hicieron prácticas alternas para la mejora de habilidades tales como lanzamiento y percepción a lo que también fue involucrado el juego en equipo y compañerismo.

En las primeras 2 sesiones de trabajo solo se hizo práctica de juegos y rondas con los niños de este curso ya que las niñas estaban en una práctica de baile por la competencia que se les acercaba, este implicó modificar las sesiones ya que no se contaba con la inasistencia de las niñas del curso lo que fue conveniente realizar cambios para que ellas no se perdieran de los actividades que se realizaron, en la tercera intervención las niñas se nos pudieron unir, cabe resaltar que las docentes no sabían en qué sesión las niñas iban a estar por lo que dieron espera a las dos primeras sesiones para saber si podían unirse al grupo o de lo contrario empezar con las actividades que se tenían preparadas desde el inicio.

Por recomendaciones del profesor las sesiones deben de tomar más minutos en cuanto al estiramiento y calentamiento donde se indicaba que los y las estudiantes estaban llevando una vida sedentaria y el docente del colegio tenía como objetivo hacer reflexionar sobre llevar una vida saludable a lo cual acude a nosotras para que ese calentamiento y estiramiento tuviera más rigurosidad lo cual se involucra a los estudiantes para que cada uno diera un ejemplo para que el resto lo pudiera realizar, con base a esto se empezaron a disminuir los minutos en la quinta sesión en cuanto a la práctica, de ese modo en la sesión séptima y octava se implementa la evaluación con base a las actividades que se han venido trabajando durante las clases anteriores, se acude a dos sesiones puesto que el colegio no contaba con el material suficiente lo que las docentes acudieron a un material externo para poder realizar dicha evaluación.

Sesiones

Figura 1

Primera sesión

INSTITUCIÓN EDUCATIVA FAGUA					
SESION	10-ago				
DOCENTES	Juliana Chacon- Manuela Rodriguez				
PARTICIPANTES	Grado: Octavo				
OBJETIVO GENERAL	Conocimiento frente a las rondas				
OBJETIVOS ESPECIFICOS	Conocer la población, presentación.				
CONTENIDO	Rondas, juegos ludicos				
MATERIAL	cancha				
DURACION	1 hora.				
	Contenido	TIEMPO	EJERCICIO	DIAGNOSTICO	CAPACIDADES
INICIAL	¿Qué son rondas y por que deberian de realizarse en la clase de EF	10 min	Calentamiento, estiramiento, ronda al pin al pon.	Observación -participativa	Correr, saltar, desplazamiento, reconocimiento del espacio, temporo-espacial
CENTRAL	Generar experiencias y compañerismo	40 min	El lobo esta en el bosque, si tu tienes muchas ganas..	Observación	Correr, percepción, desplazamiento
FINAL	Vuelta a la calma, reflexión de la sesión	10 min	Caminata diferentes velocidades	Observación	Caminar
OBSERVACIONES					

Elaboración propia

Figura 2

Segunda sesión

INSTITUCIÓN EDUCATIVA FAGUA					
SESION	17-ago				
DOCENTES	Juliana Chacon- Manuela Rodriguez				
PARTICIPANTES	Grados: octavo				
OBJETIVO GENERAL	Introducción a los juegos				
OBJETIVOS ESPECIFICOS	Juegos				
CONTENIDO	juegos ludicos				
MATERIAL	pelota liviana				
DURACION	1 hora				
	CONTENIDO	TIEMPO	EJERCICIO	DIAGNOSTICO	CAPACIDADES
INICIAL	Saludo de bienvenida, retroalimentacion de lo visto en la clase anterior, explicacion de los juegos que se realizaran con alternativas	10 min	Calentamiento, estiramiento, congelados bajo tierra.	Observación - participativa	Correr, saltar, estrategia, compañerismo
CENTRAL	Por qué los juegos son importantes en la clase de EF	40 min	Ponchados, congelados bajo tierra, la lleva	Observación	Correr, lanzamiento, percepción, desplazamiento
FINAL	Vuelta a la calma, reflexión de la sesión	10 min	Caminata leve mantenido la respiracion	Observación	Caminar
OBSERVACIONES					

Elaboración propia

Figura 3*Tercera sesión*

INSTITUCIÓN EDUCATIVA FAGUA					
SESION	24/08/2022				
DOCENTES	Juliana Chacon- Manuela Rodriguez				
PARTICIPANTES	Grados: Octavo				
OBJETIVO GENERAL	Apropiación de los juegos tradicionales				
OBJETIVOS ESPECIFICOS	Entender las diferentes alternativas planteadas por las docentes.				
CONTENIDO	Juegos tradicionales				
MATERIAL	tapas y pelota liviana				
DURACION	1 hora.				
	CONTENIDO	TIEMPO	EJERCICIO	DIAGNOSTICO	CAPACIDADES
INICIAL	Explicación de los juegos tradicionales, su origen y el por qué se esta implementando con ellos.	10min	Calentamiento- estiramiento, primer practica de los juegos.	Observación - participativa	correr, lanzar, recepcionar
CENTRAL	practica de yermis.	40min	Reglas, tecnicas, alternativas...	Falencias en lanzamiento y estrategias	correr, lanzar, recepcionar
FINAL	Vuelta a la calma - reflexion de la sesion	10min	Telefono roto	Observación - participativa	Atención
OBSERVACIONES					

Elaboración propia

Figura 4*Cuarta sesión*

INSTITUCIÓN EDUCATIVA FAGUA					
SESION	31/08/2022				
DOCENTES	Juliana Chacon- Manuela Rodriguez				
PARTICIPANTES	Grados: Octavo				
OBJETIVO GENERAL	Mejorar habilidad en lanzar y recepción				
OBJETIVOS ESPECIFICOS					
CONTENIDO	Juegos				
MATERIAL	Tapas, una pelota				
DURACION	1 horas				
	CONTENIDO	TIEMPO	EJERCICIO	DIAGNOSTICO	CAPACIDADES
INICIAL	Saludo, retroalimentacion de la clase anterior, juego para entrar en calor.	10min	Telefono roto con numeros	Observación - participativa	
CENTRAL	Juegos para fortalecer la habilidad motriz basica de lanzar y recepcionar. Práctica de yermis	40min	Actividad para fortalecer el lanzamiento, se divide el grupo en dos donde se deben de ubicar en un hilera en diferentes metros (esto lo va indicando las docentes) de alli deben ubicar su mirada al objetivo para así poder tener un buen lanzamiento, se inicia primero con un metro de distancia, luego 6mts y por ultimo de 20mts.	Fortalecer las habilidades de lanzar, recepcionar y autonomia para mejorar emociones.	Lanzar y recepcionar, oculo-manual
FINAL	Ronda para volver a la calma y retroalimentación	10min	Sapo, sapito	Observación - participativa	Emociones

Elaboración propia

Figura 5*Quinta sesión*

INSTITUCIÓN EDUCATIVA FAGUA					
SESION	07/09/2022				
DOCENTES	Juliana Chacon- Manuela Rodriguez				
PARTICIPANTES	Grados: Octavo				
OBJETIVO GENERAL	formar de lanzar				
OBJETIVOS ESPECIFICOS	aprendizaje de las maneras de lanzar				
CONTENIDO	Habilidades				
MATERIAL	Pelotas				
DURACION	1 hora				
	CONTENIDO	TIEMPO	EJERCICIO	DIAGNOSTICO	CAPACIDADES
INICIAL	Saludo, retroalimentacion de lo aprendido las sesion anterior, juego para entrar en calor.	10min	Telefono roto	Atencion	
CENTRAL	Practica de yermis para ver que mejoras han obtenido los estudiantes.	40min	Yermis y sus alternativas. Fortalecimiento de lanzamiento ahora con la mano izquierda	Empiezan a ver mejoras en cuanto a la manera de lanzar con mano dominante	Lanzar, correr
FINAL	Vuelta a la calma, reflexion de lo apredido	10min	la batalla del calentamiento	Observación - participativa	
OBSERVACIONES					

Elaboración propia

Figura 6*Sexta sesión*

INSTITUCIÓN EDUCATIVA FAGUA					
SESION	14/09/2022				
DOCENTES	Juliana Chacon- Manuela Rodriguez				
PARTICIPANTES	Grados: Octavo				
OBJETIVO GENERAL	Tipos de pases				
OBJETIVOS ESPECIFICOS	Conocer la variedad de pases				
CONTENIDO	Habilidades				
MATERIAL	Pelotas, cancha				
DURACION	1 hora				
	CONTENIDO	TIEMPO	EJERCICIO	DIAGNOSTICO	CAPACIDADES
INICIAL	Saludo, retroalimentacion de lo aprendido las sesion anterior, juego para entrar en calor.	10 min	Tipo relevos el cual se escribe un numero o una palabra al compañero y corren para saber quien es el equipo ganador	Atención	Memoria, agilidad, velocidad
CENTRAL	Practica de yermis, conocer variedad de alternativas en los pases, ejercicios de pase y corte	40 min	Pase y corte, lanzamientos cortos, medios y largos, tipo trenza	Mejorias en los pases de corto, mediano y largo alcance	Lanzar, correr
FINAL	Vuelta a la calma, reflexion de lo aprendido	10 min	Ronda cabeza, hombros, rodillas y pies con diferentes velocidades	Observacion participativa	Emociones
OBSERVACIONES					

Elaboración propia

Figura 7*Séptima sesión*

INSTITUCIÓN EDUCATIVA FAGUA					
SESION	21/09/2022				
DOCENTES	Juliana Chacon- Manuela Rodriguez				
PARTICIPANTES	Grados: Octavo				
OBJETIVO GENERAL	Practica de yermis				
OBJETIVOS ESPECIFICOS	Evidenciar lo practicado en las sesiones				
CONTENIDO	Juego practico				
MATERIAL	Cancha, pelotas, conos				
DURACION	1 hora				
	CONTENIDO	TIEMPO	EJERCICIO	DIAGNOSTICO	CAPACIDADES
INICIAL	Saludo, retroalimentacion de lo aprendido las sesion anterior, juego para entrar en calor.	10 min	Pared, conejo, escopeta	Atencion, estrategia	
CENTRAL	Practica de yermis	40 min	Juego de yermis, planteamiento de estrategias, diferentes equipos y variantes para que todos los alumnos sean participes de la actividad	Estrategias, empatia	Correr, saltar, lanzar, atrapar
FINAL	Vuelta a la calma, reflexion de la sesion	10 min	Caminata por velocidades	Observacion participativa, reflexion conjunta	Emociones
OBSERVACIONES					

Elaboración propia

Figura 8*Octava sesión*

INSTITUCIÓN EDUCATIVA FAGUA					
SESION	28/09/2022				
DOCENTES	Juliana Chacon- Manuela Rodriguez				
PARTICIPANTES	Grados: Octavo				
OBJETIVO GENERAL	Yermis				
OBJETIVOS ESPECIFICOS	Variedad de estrategias				
CONTENIDO					
MATERIAL	Cancha				
DURACION	1 hora				
	CONTENIDO	TIEMPO	EJERCICIO	DIAGNOSTICO	CAPACIDADES
INICIAL	Saludo, retroalimentacion de lo aprendido las sesion anterior, juego para entrar en calor.	20 min	Relevos varias dinamicas, salto en un pie, en cuatro apoyos, una mano y un pie	Atencion, estrategia	
CENTRAL	Practica de yermis	25 min	Se da la sesion de yermis para hacer variedad de equipos, se forman equipo masculino y femenino, luego se intercambian, pasado un tiempo se reducen los jugadores y se forman mas equipos para la optima participacion de cada uno de ellos y así poder hacer una evaluacion de cada uno de los participantes.	Compañerismo, actitud, la mejora en los lanzamientos y la resistencia cada vez es mas evidente	Emociones
FINAL	Vuelta a la calma, retroalimentacion	15 min	Se hace una fila y se enumeran, el docente dara un numero aleatorio y el que tiene ese numero debe salir a velocidad de acuerdo como sea indicado, ya sea en cuatro apoyos, arrodillados, pasando debajo de las piernas del compañero	Observacion participativa	Emociones, capacidades basicas
OBSERVACIONES					

Elaboración propia

Figura 9*Novena sesión*

INSTITUCIÓN EDUCATIVA FAGUA					
SESION	05/10/2022				
DOCENTES	Juliana Chacon- Manuela Rodriguez				
PARTICIPANTES	Grados: Octavo				
OBJETIVO GENERAL	Resolución de problemas				
OBJETIVOS ESPECIFICOS	Se da una variedad de problemáticas, se busca la estrategia para la solución de estos				
CONTENIDO	Juegos				
MATERIAL	Cancha				
DURACION	1 hora				
	CONTENIDO	TIEMPO	EJERCICIO	DIAGNOSTICO	CAPACIDADES
INICIAL	Saludo, retroalimentación de lo aprendido las sesión anterior, juego para entrar en calor.	20 min	Tomar un pie del compañero de adelante y por obstáculos pasar hasta la meta	Estrategia, concentración	
CENTRAL	Actividades coordinativas	30 min	Evaluación de habilidades y participación de los estudiantes, mientras cada uno de los estudiantes pasaba los otros hacían las siguientes actividades, nudo humano, todos se toman de las manos en diferentes direcciones y no se pueden soltar hasta que se desamarran, se hacen filas y se pasa un aro por medio de estos sin tocar al compañero hasta que llegue al final, no dejarse tocar los tobillos entre los compañeros	Se evidencia el trabajo en equipo, la capacidad de pensar en el otro y la estrategia que tienen para la resolución de las diferentes problemáticas	Velocidad, fuerza
FINAL	Vuelta a la calma, reflexión	10 min	Con el compañero hacer una imitación, en forma de espejo todo lo que le haga yo lo represento	Atención	Emociones
OBSERVACIONES					

Elaboración propia

Figura 10*Decima sesión*

INSTITUCIÓN EDUCATIVA FAGUA					
SESION	19/10/2022				
DOCENTES	Juliana Chacon- Manuela Rodriguez				
PARTICIPANTES	Grados: Octavo				
OBJETIVO GENERAL	Captura la bandera				
OBJETIVOS ESPECIFICOS	Introducción al juego				
CONTENIDO	Juegos tradicionales				
MATERIAL	Cancha, distintivo de cada equipo				
DURACION	1 hora				
	CONTENIDO	TIEMPO	EJERCICIO	DIAGNOSTICO	CAPACIDADES
INICIAL	Saludo, retroalimentación de la clase anterior, explicación del juego captura la bandera.	20 min	Movilidad articular, sapo sapito sapo	Atención	
CENTRAL	Práctica inicial captura la bandera	30 min	Captura la bandera, reglas, diferentes alternativas, estrategias.	La resistencia y la estrategia juegan un papel fundamental para este juego	Correr, coordinación, velocidad, resistencia
FINAL	Vuelta a la calma, reflexión de lo aprendido durante	10 min	El puente esta quebrado	Observación participativa	
OBSERVACIONES					

Elaboración propia

Anexos

Diarios de campo

CATEGORÍAS	DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
Rol docente	<p>Las docentes dieron el saludo, su presentación, de dónde venían y que se iba a trabajar con ellos, empezó con un estiramiento y luego con movimientos articulares. Por motivos de las estudiantes de este curso quienes se encontraban en una práctica de baile se tuvo que modificar las dos primeras sesiones, con base a esto la primera sesión se llevó a cabo de sólo rondas y explicando por qué son importante incluirlas en la clase de EF, las rondas que se realizaron fueron el lobo está en el bosque y si tú tienes muchas ganas de... Una vez finalizada la sesión se da vuelta a la calma con caminata en diferentes</p>	<p>Es importante que las docentes tomen un carácter fuerte desde la primera sesión puesto que al trabajar solo con los chicos quieres hacer practica de solo fútbol.</p>

	<p>velocidades y una reflexión de lo que fue la sesión de ese día.</p>	
Rol estudiante	<p>Los estudiantes tomaron una actitud positiva desde el primer encuentro, pero en ocasiones se distraen bastante o no atendían a las indicaciones a lo que había momentos que tocaba alzar la voz para llamar la atención de los estudiantes.</p>	<p>Cada persona pone sus límites para llegar o poder realizar algo, a Joaquín no se le puede exigir algo hasta que él lleve un respectivo proceso, considero que la manera en la que él lo hace está bien ya que no se está exponiendo su cuerpo a alguna lesión.</p>

CATEGORÍAS	DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
Rol docente	<p>Se dio el saludo de bienvenida y retoma para hacer una retroalimentación de lo que fue la sesión anterior, luego de ello se pasó al calentamiento y estiramiento. Se pasa a la práctica donde se verán algunos juegos tales como la lleva,</p>	<p>En cada sesión se le pide la opinión a los estudiantes ya que para nosotras es de importancia el conocerlas, algunos nos decían que porque éramos tan serias y otros nos decían que la clase</p>

	<p>ponchados y congelados bajo tierra, como se puede observar desde un inicio se han traído actividades o juegos que tengan un hilo conector, en este caso ponchados es otra alternativa para dar mejoría a las habilidades. Una vez terminado se hace vuelta a la calma y se hace la reflexión de la clase.</p>	<p>se llevará de manera chévere en palabras de ellos y se pedía que se fuera más específico lo que decían que la clase se llevaba diferente y era de agrado</p>
<p>Rol estudiante</p>	<p>Los estudiantes demuestran actitud para las actividades que se han llevado, aunque siguen con la insistencia de que se les deje jugar fútbol lo que una vez más se resalta que esto no se va a permitir, no porque no sea parte de poder hacer una sesión sino porque las docentes tienen otras propuestas. En ese modo nos piden dar inicio con yermis aun sin importar que las niñas no estén en la clase lo que algunos de ellos</p>	<p>Cuando se menciona que jugar sin las niñas sería mejor nos hace pensar que a lo mejor los niños y niñas no se llevan bien o hay conflictos dentro de ellos lo que nos pone como aviso el tener aún más presente a las niñas.</p>

	responden que sería mejor ya que sin ellas se jugaría mejor.	
--	--	--

CATEGORÍAS	DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
Rol docente	Se da el saludo de bienvenida, se realiza la retroalimentación de la sesión anterior, se procede al estiramiento y calentamiento, empezamos con la primer sesión de yermis donde se da la primer práctica como ellos lo saben, luego de ello se les empieza a dar indicaciones de alternativas a este juego donde en primera instancia se veía que se les dificulta acomodarse o acordarse de las indicaciones que se les había dado, en una de ellas se presenta conflicto con unos estudiantes donde desde el primer impacto vemos cómo se involucran las emociones tales como enojo y rabia, unas por perder	Los estudiantes nos decían que las nuevas alternativas eran bastante nuevas para ellos, por lo que nos pedían paciencia para que ellos se pudieran acomodar a las indicaciones. Lo que como autorreflexión nos pareció contundente poder ser parte de la práctica para que ellos observan cómo se realizaba y pudieran aplicarlo desde una apropiación

	<p>el juego y otros por ganarla o externas ya sea por compañeros que hacían “trampa”.</p>	
Rol estudiante	<p>En esta sesión ya está la presencia de las chicas lo que fue bastante conflictivo ya que los niños hacen comentarios machistas tales como “usted no juega” “quítense que usted es mala” entre otro, lo que no se veía la inclusión en el juego. De esta manera se presentaban emociones negativas de ira por parte de las chicas al ver los comentarios que sus compañeros hacían.</p>	<p>En primer medida se vio que los y las estudiantes no tenían la suficiente habilidad para poder hacer un buen lanzamiento y tumbar las tapas con eficacia, lo que se debía de dar fortalecimiento a esas habilidades y otro punto que se nos presentó era poder hacer inclusión en las actividades ya que los niños no tiene presente a las niñas.</p>

CATEGORÍAS	DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
Rol docente	<p>Se da inicio al saludo, la retroalimentación de la sesión anterior, estiramiento y</p>	<p>Fue necesario que las docentes se involucraran en la práctica para que hubiese</p>

	<p>calentamiento. Se procede a la práctica para dar mejoría a la habilidad de lanzar y recepcionar en donde los estudiantes se ubican en una fila, unos a un lado y otros al lado, en donde deben de pasarse la pelota en zigzag, esto donde su mirada la tiene que ubicar en el objetivo para que la pelota llegue a su destino, acá deben de ubicar también la fuerza con que lanzar y la manera de lanzar, explicado que hay distintos modos de hacer lanzamiento, acá a l estudiantes que se les dificulta el lanzar por fuerza o una mala técnica, indicándoles primero hacerlo con la mano dominante.</p>	<p>una mejor visualización de lo que se pretendía hacer lo que a los estudiantes les pareció más agradable que las docentes estuviesen ahí.</p>
<p>Rol estudiante</p>	<p>Los estudiantes muestran disposición y ganas de mejorar en la habilidad que tienen falencias, pero una vez más nos encontramos con esa poca</p>	<p>Se veía poca participación por parte de las chicas ya que sentían esa exclusión por parte de los chicos</p>

	participación de las chicas ya que por parte de los chicos se veía esa exclusión.	sintiendo enojo frente lo que sucedía, por lo que fue necesario hacer una charla para que esto tuviera una solución.
--	---	--

CATEGORÍAS	DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
Rol docente	Se da el saludo, se hace retroalimentación de la sesión anterior y los aspectos por mejorar, se inicia con el calentamiento y estiramiento. Se procede a dar inicio a la práctica con la misma secuencia que se estaba llevando la sesión anterior pero esta vez con la mano menos dominante, nos ubicamos de la misma manera que la sesión anterior y se procede hacer lanzamientos desde diferentes distancias haciendo que cada vez sea más difícil, una vez esto se procede	Como bien se a mencionado para los estudiantes es importante que las docentes los acompañe para que haya un mejor entendimiento de las prácticas

	hacer práctica de yermis para que las chicas se integren.	
Rol estudiante	Después de la charla anterior se va viendo el cambio de los chicos hacia las chicas, cabe resaltar que no es del todo pero es un paso para reconocer errores y querer mejorarlos, las actitud por parte de los dos va cambiando y ya se empiezan a ver cambios.	A pesar de que se dio un paso es importante seguir fortaleciendo la inclusión para que haya una mejor actitud de los estudiantes.

CATEGORÍAS	DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
Rol docente	Las docentes dan el saludo inicial, junto con el profesor del área de educación física, se da inicio con la bienvenida a la sesión y posterior a esto se da una breve introducción a lo que será la sesión del dicho día, empieza la parte práctica la cual es un tipo de relevos, donde el docente da la indicación de cómo y cuándo	Es notoria que la participación conjunta docente- estudiante, ayuda a la cooperación activa de todos en la clase.

	<p>salen los estudiantes para así llegar a la meta, en la parte central de la actividad se da la indicación de hacer un tipo de pase corte, el cual consiste en pasar la pelota en la dirección que indica la docente y luego correr tras de ella para recibir y volver a pasar, tipo trenza, al finalizar se da una vuelta a la calma con una ronda en distintos tiempos, se da una reflexión participativa de la actividad, el cual los docentes y estudiantes hablan de la sesión y de cómo se sintieron</p>	
<p>Rol estudiante</p>	<p>Los estudiantes están más activos y atentos, lo que se realizó en esta sesión es de diferentes velocidades, la actitud frente a la actividad fue positiva y las chicas en esta ocasión fueron más activas al momento de realizar estas actividades.</p>	<p>En el caso de esta sesión las chicas tuvieron mayor participación, por lo tanto ayudaron a los compañeros que se sentían un poco perdidos.</p>

CATEGORÍAS	DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
Rol docente	<p>La sesión de inicio con un saludo y una pequeña reflexión de la clase anterior, se procede a dar un calentamiento de más tiempo ya que esto fue solicitado por el docente, las docentes se toman más tiempo en la primera parte ya que es importante un buen calentamiento y un estiramiento correcto, para entrar en calor y tener un momento de participación colectiva con los demás compañeros de grupo se da inicio con un juego de integración, en la parte central de la sesión se continúa con la práctica de yermis para así evidenciar las capacidades que se han venido trabajando en las sesiones anteriores, por lo tanto se generar variantes, para que así el alumno sea capaz de resolver y generar estrategias con su equipo, la parte</p>	<p>Las docentes fueron partícipes de la sesión, se integraron en los equipos y eso motiva a los estudiantes a resolver, se daba un tiempo determinado para hablar y generar estrategias, eso hizo que se diera una participación activa por parte de todos los alumnos.</p>

	<p>final para volver a la calma se da espacio a hacer caminatas a diferentes velocidades y se finaliza con una pequeña reflexión por parte de docentes estudiantes.</p>	
Rol estudiante	<p>Se le da un papel importante a la participación activa de las chicas, ellas eran la que defendían el área y también lanzaban por lo tanto tenían una responsabilidad importante en el juego y eso hacía que estuvieran más activas al momento de la práctica.</p>	<p>En el momento de la reflexión final de la sesión las chicas estuvieron más participativas que lo habitual ya que sabían que el juego estuvo encargado por ellas.</p>

CATEGORÍAS	DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
Rol docente	<p>Se da inicio a la sesión con un saludo por parte de las docentes, se procede a dar una retroalimentación de lo que fue la clase anterior y posterior a esto se da un inicio a un calentamiento el cual fue dirigido por los mismo estudiantes, ellos tuvieron una</p>	<p>Los estudiantes cuando nos ven nos suelen preguntar qué haremos en la sesión, algunos se motivan con nuestra llegada y sobre todo las chicas quieren tener una</p>

<p>participación activa para empezar la sesión, posterior a esto se da inicio con un juego de integración el cual es relevos, con diferentes variantes, salían a correr como la docente les indicará y así podría salir el compañero hasta llegar al último, en la parte central de la sesión se da inicio al juego de yermis, con variante de equipo grandes o pequeños para dar una mayor evidencia de la participación de cada uno de los estudiantes, en esta sesión se evalúa, las habilidades trabajadas y la participación de los estudiantes, para finalizar la clase y volver a la calma, se hacen otro tipo de relevos el cual se enumeran los estudiantes y salen el número con la variante que les indica la docente para así llegar a la línea final, se da una reflexión</p>	<p>conversación con las docentes.</p>
--	---------------------------------------

	participativa y se da evidencia de cómo fue la sesión.	
Rol estudiante	Las sesiones se han vuelto más participativas por parte de los estudiantes ya que no piden que se juegue fútbol, si no que la mayoría siempre dice que quieren hacer un tipo de “desempate” de la sesión anterior.	La participación por parte de los estudiantes ha sido de agrado, todos los estudiantes o la mayoría suele preguntarnos que si vamos a volver y que la sesión les ha gustado.

CATEGORÍAS	DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
Rol docente	Se da un saludo inicial por parte de las docentes y posterior a esto se da inicio a la retroalimentación de la sesión, se sigue con la calificación de habilidades y participación ya que nos tomó dos sesiones porque el colegio nos brinda muy pocos recursos, por lo tanto se tuvo que dividir la calificación en dos sesiones para visualizar bien a cada uno de los	Las docentes dan los parámetros para la sesión y mientras esperan el llamado los estudiantes practican lo que será evaluado, los demás estudiantes realizan otras actividades propuestas por las docentes.

	<p>estudiantes, se empiezan a hacer variedad de actividades para los estudiantes y como no se cuenta con muchos recursos, las docentes generan alternativas, se vuelve a la calma con el juego de espejos y representan cada uno lo que el compañero está haciendo.</p>	
Rol estudiante	<p>Los estudiantes estuvieron con buena actitud, algunos estuvieron dispersos ya que a la hora de la evaluación se citaban a cierto grupos y todos querían mirar cómo realizaban la actividad los demás compañeros.</p>	<p>La participación frente a la evaluación fue grata, los estudiantes estuvieron atentos y se vio que se esforzaron al momento de realizar las actividades que se indican.</p>

CATEGORÍAS	DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
Rol docente	<p>Se inicia la sesión con un saludo, posterior a esto se da una retroalimentación de las sesiones anteriores y se habla de las</p>	<p>Las docentes en el transcurso de la sesión estuvieron hablando con los estudiantes de cómo se</p>

<p>actividades que se han venido realizando en el transcurso de las sesiones, se da paso al calentamiento y estiramiento, el cual está dirigido por los mismos estudiantes, para primer juego de integración se juega con diferentes variantes, sapo sapito sapo, en la parte central se da la presentación al segundo juego el cual es captura la bandera, se explica de qué se trata el juego, se dan las reglas, las alternativas y las estrategias que pueden usar para ello, se da inicio a la práctica donde se evidencia que los hombres son más activos ya que les gusta correr más, por el contrario la estrategia de los equipos era que las chicas iban a cuidar su distintivo y así los hombres iban a el equipo contrario a robarles el de ellos, la parte final para volver a la calma se hace por medio del</p>	<p>sentían con las dinámicas propuestas y fue de agrado saber que les gustaba la variedad de contenido y actividades que se proponen.</p>
--	---

	<p>puente está quebrado, por ultimo una reflexión del nuevo juego y de cómo se sintieron.</p>	
Rol estudiante	<p>En este juego las chicas estuvieron menos activas, se enfocan en cuidar la base, por el contrario los chicos estaban con una actitud positiva y estaban motivados para cuidar su equipo y así poder ganarle al contrincante.</p>	<p>Es interesante como las chicas toman la decisión de cuidar la base y que los compañeros salgan por el distintivo, se sentía como un tipo de protección a lo que es de ellas y trabajaban conjuntamente para no dejarse quitar lo que era del equipo.</p>

Evidencias fotográficas







Evaluación

La evaluación es un factor importante para poder visualizar los alcances que se tuvo con base a la práctica entendiendo así que esto puede llevar modificaciones debido a la práctica, para el PCP se toma la evaluación cualitativa en cuanto al esfuerzo que cada estudiante obtuvo para que sus habilidades tuvieran un mejoramiento progresivo y pudieran dar solución a las emociones negativas que se presentaban en el momento, como bien se dijo anteriormente no solo es un proceso que se regule en el momento sino que este tenga repercusión en su vida. En cuanto a la evaluación cualitativa basándose desde el modelo social creando una relación entre docente y alumno para generar ese proceso de enseñanza aprendizaje cumpliendo con las zonas de desarrollo como lo plantea el autor. Teniendo en cuenta lo anterior para el PCP el componente evaluativo se encamina a propiciar espacios para el estudiante donde pueda resolver sus problemas con ayuda del docente y del trabajo en equipo con sus compañeros.

Para poder determinar la evaluación cualitativa en primera instancia se realizaron entrevistas en donde los estudiantes responden preguntas dirigidas a sus emociones y las fortalezas y debilidades en cuanto a las habilidades, con base a ello la evaluación se llevó a cabo en las sesiones séptima y octava siendo la décima la reflexión en cuanto a su proceso, sin olvidar que al terminar cada sesión se realizaba una reflexión de cómo veía su proceso y si se veían mejoras.

En cuanto a la evaluación, partiendo de la entrevista realizada, la cual tiene como objetivo saber la percepción que el alumno tiene de sí mismo (percepción de emociones), y como estos se expresan a nivel individual y/o colectivo en los diferentes espacios escolar y en el hogar.

La entrevista está dividida en tres partes: a nivel personal, a nivel colectivo y a nivel del diario vivir, con sus preguntas correspondientes.

ENTREVISTA - PERCEPCIÓN	
Las preguntas que se encuentran a continuación tienen como objetivo saber la percepción que tienen de sí mismos	
Nombre(s) y Apellido(s) *	¿Qué me gustaría mejorar a nivel personal? *
Texto de respuesta corta	Texto de respuesta larga
EN EL COLEGIO	
Descripción (opcional)	
A NIVEL PERSONAL	¿Me es fácil relacionarme con mis compañeros? Justifique su respuesta *
Descripción (opcional)	Texto de respuesta larga
¿Cómo me describo como persona? *	¿Me es fácil relacionarme con mi familia? Justifique su respuesta *
Texto de respuesta larga	Texto de respuesta larga
¿Cómo soy yo? *	¿Qué es lo que más me cuesta? *
Texto de respuesta larga	Texto de respuesta larga
¿Qué diría de mi manera de ser? *	¿Qué es lo que me gusta encontrar en las personas? *
Texto de respuesta larga	Texto de respuesta larga
¿Cuáles son mis mayores fortalezas o virtudes? *	¿Cómo son las personas que me caen bien? *
Texto de respuesta larga	Texto de respuesta larga
¿Cuáles son mis mayores dificultades a nivel personal? *	¿Qué es lo que no me gusta de los demás? *
Texto de respuesta larga	Texto de respuesta larga

<p>¿Cuáles son los defectos que no me gustan de las otras personas? *</p> <p>Texto de respuesta larga</p>	<p>Deporte favorito *</p> <p>Texto de respuesta corta</p>
<p>A DIARIO VIVIR</p> <p>Descripción (opcional)</p>	<p>Actividades favoritas en mi tiempo libre *</p> <p>Texto de respuesta larga</p>
<p>Actividades que más disfruto *</p> <p>Texto de respuesta larga</p>	<p>Temas de mi interés en clase *</p> <p>Texto de respuesta larga</p>
<p>Actividades más fáciles *</p> <p>Texto de respuesta larga</p>	<p>Que habilidad me gustaría desarrollar *</p> <p>Texto de respuesta larga</p>
<p>Actividades o unidades didácticas mas difíciles *</p> <p>Texto de respuesta larga</p>	<p>GRACIAS POR LA VALIOSA COLABORACIÓN</p> <p>Descripción (opcional)</p>
<p>Juego favorito *</p> <p>Texto de respuesta corta</p>	

Por otro lado, se da un abrebocas para conocer a partir de las respuestas del diagnóstico, cuáles son las emociones más frecuentes en los estudiantes de octavo (802). El diagnóstico está enfocado en la inteligencia emocional, buscando de esta manera tres dimensiones claves que son: Atención, Claridad y Reparación. Para esta encuesta se tienen 5 posibles respuestas que son:

- A) Nada de acuerdo
- B) Algo de acuerdo
- C) Bastante de acuerdo
- D) Muy de acuerdo
- E) Totalmente de acuerdo

Desde la primera sesión, se tiene en cuenta el comportamiento que el estudiante tiene consigo mismo y con el de sus compañeros al momento que se hace la práctica, evidenciando de esta

manera si se ve reflejada alguna mejora o si por el contrario se debe dar solución a las emociones negativas que se presentan en el momento.

24 PREGUNTAS PARA EVALUAR SU INTELIGENCIA EMOCIONAL

Leer las siguientes afirmaciones sobre las emociones y sentimientos e indique el grado de acuerdo o desacuerdo con respecto a las mismas.

1. **MUCHO DE ACUERDO**
 2. **ALGUNO DE ACUERDO**
 3. **BASTANTE DE ACUERDO**
 4. **POCO DE ACUERDO**
 5. **TOTALMENTE DE ACUERDO**

No existen respuestas correctas, marcar la que se aproxime a su preferencia.

111

Presto mucha atención a los sentimientos.

Opción 1 X
 Opción 2 X
 Opción 3 X
 Opción 4 X
 Opción 5 X

Añadir opción o añadir respuesta "Otro"

Normalmente me preocupo mucho por lo que siento. *

Opción 1
 Opción 2
 Opción 3
 Opción 4
 Opción 5

112

Normalmente dedico tiempo a pensar en mis emociones. *

Opción 1
 Opción 2
 Opción 3
 Opción 4
 Opción 5

113

Pienso que merece la pena prestar atención a mis emociones y estado de ánimo. *

Opción 1
 Opción 2
 Opción 3
 Opción 4
 Opción 5

114

Dejo que mis sentimientos afecten mis pensamientos. *

Opción 1
 Opción 2
 Opción 3
 Opción 4
 Opción 5

115

Pienso en mi estado de ánimo constantemente. *

Opción 1
 Opción 2
 Opción 3
 Opción 4
 Opción 5

116

A menudo pienso en mis sentimientos. *

Opción 1
 Opción 2
 Opción 3
 Opción 4
 Opción 5

117

Presto mucha atención a como me siento. *

Opción 1
 Opción 2
 Opción 3
 Opción 4
 Opción 5

118

Tengo claros mis sentimientos. *

Opción 1
 Opción 2
 Opción 3
 Opción 4
 Opción 5

119

Frecuentemente puedo definir mis sentimientos. *

Opción 1
 Opción 2
 Opción 3
 Opción 4
 Opción 5

120

Casi siempre se como me siento. *

Opción 1
 Opción 2
 Opción 3
 Opción 4
 Opción 5

121

Normalmente conozco mis sentimientos sobre las personas. *

Opción 1
 Opción 2
 Opción 3
 Opción 4
 Opción 5

122

A menudo me doy cuenta de mis sentimientos en diferentes situaciones. *

Opción 1
 Opción 2
 Opción 3
 Opción 4
 Opción 5

123

Siempre puedo decir como me siento. *

Opción 1
 Opción 2
 Opción 3
 Opción 4
 Opción 5

124

A veces puedo decir cuales son mis emociones. *

Opción 1
 Opción 2
 Opción 3
 Opción 4
 Opción 5

125

Puedo llegar a comprender mis sentimientos. *

Opción 1
 Opción 2
 Opción 3
 Opción 4
 Opción 5

126

Aunque a veces me siento triste, suelo tener una visión optimista. *

Opción 1
 Opción 2
 Opción 3
 Opción 4
 Opción 5

127

Aunque a veces me siento triste, procuro pensar en cosas agradables. *

Opción 1
 Opción 2
 Opción 3
 Opción 4
 Opción 5

<p>Quando estoy triste, pienso en todos los placeres de la vida. *</p> <p><input type="radio"/> Opción 1</p> <p><input type="radio"/> Opción 2</p> <p><input type="radio"/> Opción 3</p> <p><input type="radio"/> Opción 4</p> <p><input type="radio"/> Opción 5</p>	<p>Si doy demasiadas vueltas a las cosas, complicándolas, trato de calmarme. *</p> <p><input type="radio"/> Opción 1</p> <p><input type="radio"/> Opción 2</p> <p><input type="radio"/> Opción 3</p> <p><input type="radio"/> Opción 4</p> <p><input type="radio"/> Opción 5</p>	<p>Tengo mucha energía cuando me siento feliz. *</p> <p><input type="radio"/> Opción 1</p> <p><input type="radio"/> Opción 2</p> <p><input type="radio"/> Opción 3</p> <p><input type="radio"/> Opción 4</p> <p><input type="radio"/> Opción 5</p>
<p>Intento tener pensamientos positivos, aunque me sienta mal. *</p> <p><input type="radio"/> Opción 1</p> <p><input type="radio"/> Opción 2</p> <p><input type="radio"/> Opción 3</p> <p><input type="radio"/> Opción 4</p> <p><input type="radio"/> Opción 5</p>	<p>Me preocupo por tener un buen estado de ánimo. *</p> <p><input type="radio"/> Opción 1</p> <p><input type="radio"/> Opción 2</p> <p><input type="radio"/> Opción 3</p> <p><input type="radio"/> Opción 4</p> <p><input type="radio"/> Opción 5</p>	<p>Quando estoy enfadado intento cambiar mi estado de ánimo. *</p> <p><input type="radio"/> Opción 1</p> <p><input type="radio"/> Opción 2</p> <p><input type="radio"/> Opción 3</p> <p><input type="radio"/> Opción 4</p> <p><input type="radio"/> Opción 5</p>

Criterios de evaluación

Para estos criterios, se hace necesario tener en cuenta cada una de las sesiones planteadas, así como la recolección de datos presentados en estas, con el fin de concluir si se lograron los objetivos planteados de este proyecto curricular (PCP) entendiendo así lo siguiente:

- 1) Se reconoció la importancia de las emociones en los juegos.
- 2) Hubo reflexión de los estudiantes frente a la solución de emociones negativas.
- 3) Se generó compañerismo y la inclusión de las compañeras en el juego.
- 4) Se reconoce la importancia del juego en la clase de EF y fuera de ella.
- 5) Se logra dar evidencia al mejoramiento de habilidades y emociones en el juego.

Para poder hacer efectiva la evaluación se tuvieron en cuenta los criterios anteriores y los siguientes.

- 1) Lanzamientos con mano derecha 1.0 - 15 lanzamientos en una distancia de 8m.
- 2) Lanzamientos con mano izquierda 2.5 - 25 lanzamientos en una distancia de 6m.
- 3) Trenza 1.5

1	NOTAS								Lanzamiento mano derecha	10
2									Lanzamiento mano izquierda	25
3	Primer Apellido	Segundo Apellido	Primer Nombre	Segundo Nombre	LMD	LMI	TRENZA	TOTAL	Trenza	15
4	1	AVILA	QUINTERO	EDUVAR	ENRIQUE	0,8	2,1	1,2	41	
5	2	AZOCAR	PACHANO	ISAIAS	PABLO	0,5	1,6	1,1	32	
6	3	BENITEZ	NEIRA	NICOL	VALENTINA	0,5	1,8	0,9	32	
7	4	BERMUDEZ	GARCES	JESUS	SANTIAGO	0,8	1,8	0,8	34	
8	5	BUITRAGO	GARCIA	JUAN	DAVID	0,7	1,5	0,9	31	
9	6	CASTILLO	RICO	ROBINSON	JOSUE	0,8	2,1	0,7	36	
10	7	DAZA	REYES	LISSET	MARIANA	0,4	2,2	1,1	37	
11	8	GAITAN	VARGAS	DEIVID	ANDRES	0,5	1,8	0,5	28	
12	9	GARCIA	LOPEZ	CARLOS	ANDRES	0,6	1,5	1,4	35	
13	10	GARCIA	LOPEZ	JOSE	DAVID	0,7	2,2	0,8	37	
14	11	GARZON	DEAZA	JULIAN	ESTEBAN	10	2,4	0,7	41	
15	12	GIL	MORENO	JHON	EDISON	0,9	2,3	0,9	41	
16	13	HERRERA	VERA	ERWIN	TOMAS	0,2	1,1	1,2	25	
17	14	HURTADO	RICO	MARIO	JOSWAILIN	0,9	1,6	1,3	38	
18	15	IBAÑEZ	CARO	JUAN	JOSE	0,6	1,5	1,4	35	
19	16	LOZADA	PACHON	ABRIL	SAMANTA	0,8	1,8	1,1	37	
20	17	MARIN	SANTAMARIA	DIANA	VALENTINA	0,5	1,4	1,4	33	
21	18	MARTINEZ	CAMACHO	LINA	MARIA	0,7	1,5	1,2	34	
22	19	MESTRA	HERNANDEZ	DANIA	LUZ	0,8	2,5	1,2	45	
23	20	MONTES	MONTES	MARIA	JULIA	0,4	2,2	1,2	38	
24	21	MORA	CARDÉÑO	SARAY	ALEXANDRA	0,3	2,3	1,1	37	
25	22	MUÑOZ	CHARFUELAN	JATSEN	DANIEL	0,6	2,2	0,3	31	
26	23	QUINTERO	DAZA	YOSEF		0,9	1,9	1,1	39	
27	24	RINCON	AVILA	EIRA	ZOFIA	0,5	1,6	1,2	33	
28	25	RODRIGUEZ	JULIO	MIRIAM	ADELA	0,5	1,2	0,9	26	
29	26	ROZO	LINARES	LIZETH	ROSARIO	0,6	2,2	0,7	35	
30	27	SANCHEZ	BALLESTEROS	MARIA	MARTHA	0,5	1,5	0,8	28	
31	28	TRIANA	VANEGAS	HAAROL	SNEIDER	0,3	2,3	1,3	39	
32	29	VEGA	RODRIGUEZ	SERGIO	ESTEBAN	0,7	2,1	1,4	42	

Conclusiones

En primera instancia se concluye que los objetivos propuestos en medida se cumplieron puesto que, los estudiantes tras cada reflexión que se realizaba eran conscientes del comportamiento que presentaban en las clases, de esa misma manera como se representaban las emociones de ira tras perder el juego o de lo contrario no poder realizar con efectividad los ejercicios que se les indicaba, con base a ello se vieron los cambios prolongados tras cada sesión, puesto que el empeño y esfuerzo por mejorar era más notorio.

Estas mejoras fueron vistas, en cuanto al lanzamiento de los estudiantes, en donde se evidenciaba si cada uno de ellos podía realizarlo en diferentes distancias, entendiendo de esa misma manera las diferentes formas de realizar un lanzamiento, cabe resaltar que no se puede indicar que las habilidades tuvieron un mejoramiento en su totalidad puesto que las intervenciones brindadas no eran las suficientes para tal mejoramiento, ya que esto implica más tiempo y un seguimiento más continuo.

Se considera que, para poder lograr más avances en cuanto a estas habilidades, se deben de realizar más intervenciones aprovechando así el vínculo que se generó con los estudiantes, aprovechando la disposición con la que cuentan y la ganas por querer mejorar por sí mismos y en su entorno social.

Recomendaciones

Para los futuros docentes:

- Implementar el juego en sus sesiones, teniendo en cuenta los distintos resultados que el juego tiene, como posibilitador para poder generar relaciones interpersonales, también como un mediador para generar experiencias placenteras queriendo salir de la rutina y poder relacionarse con los demás y consigo mismo.
- Fomentar por medio de los juegos tradicionales las habilidades sociales, enfocados en las edades donde los niños se encuentran en desarrollo, para así poder crear y fortalecer vínculos de amistad con los demás, así como también aprender a respetar los turnos en los distintos juegos y las normas de este.
- Con la interacción de los niños con los diversos juegos, se favorece el acercamiento entre las distintas generaciones, su socialización y la confianza que se gana en cada uno de los mismos.

A la facultad de Educación Física:

- Brindar más espacios de práctica donde los estudiantes puedan dedicar un tiempo considerado libre, sin la necesidad de interrumpir espacios de alguna clase.
- Favorecer el desarrollo y conocimiento de los niños, para que en los distintos escenarios estos puedan disfrutar de los juegos y las recreaciones que vienen orientadas desde los fines educativos de la facultad para conseguir un beneficio óptimo para los mismos.

Referencias

- Álvarez, E. (2020). Educación socioemocional. *ALAS Asociación Latinoamericana de Sociología*. 11 (20), 388-408. <https://bit.ly/3WQPZXE>
- Babarro, J. (2010, 19 de julio). Habilidades motoras básicas locomotrices. *Atención temprana* <http://blogatenciontemprana.blogspot.com/2010/07/habilidades-motoras-basicas.html>
- Cañon, R. (2019). *La Educación Física, a través de los juegos tradicionales como medio para fortalecer los valores del respeto y la tolerancia dentro del aula en los estudiantes del grado séptimo de la jornada de la mañana de la Institución Educativa Playa Rica en la Ciudad de Villavicencio*. [Trabajo de grado]. Universidad de los Llanos.
- Constitución política de Colombia [Const. P.]. (1991). Colombia. Obtenido el 30 de mayo de 2022. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=4125>
- Corte Constitucional [CC], junio 3, 2003. M.P.: A. Tafur. Sentencia 449/03. (Colombia). Obtenido el 30 mayo de 2022). <https://bit.ly/3TqX9ij>
- Extremera, N. & Fernández, P. (2005). La inteligencia Emocional y la Educación de las emociones desde el Modelo de Mayer y Salovey. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*. 19 (3), 63-93. <https://www.redalyc.org/pdf/274/27411927005.pdf>
- Garzón, G. (2016). *Habilidades Básica Locomotrices, no locomotrices y Capacidades Físicas*. [Diapositivas de Prezi]. Prezi. <https://prezi.com/uvmqoocxpmw/habilidades-basicas-locomotrices-no-locomotrices-y-capacid/>
- Grundy, S. (1991). *Producto o praxis del curriculum*: Ediciones Morata. Madrid, España.

- Guerrero, J. (2019, 31 de enero). Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky ¿Cómo aplicarla en el aula?. *Docentes al día*. <https://docentesaldia.com/2019/01/31/teoria-sociocultural-de-lev-vygotsky-como-aplicarla-en-el-aula/#comments>
- Ley 115/94, febrero 8, 1994. Diario Oficial. [D.O.]: 41214. (Colombia). Obtenido el 30 de mayo de 2022. https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Ley 181/95, enero 18, 1995. Diario Oficial. [D.O.]: 41679. (Colombia). Obtenido el 30 de mayo de 2022). https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-85919_archivo_pdf.pdf
- Ley 98/07, agosto 30, 2007. Diario Oficial [D.O.]: (Colombia). Obtenido el 30 de mayo de 2022). <https://vlex.com.co/vid/proyecto-ley-senado-451457538>
- Muñoz, R. (2008). El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje en el área de Educación Física. *Efdeportes*, (126), 1. <https://bit.ly/3UuAAAdN>
- Ossorio, D. (2005). La Ciencia de la Acción Motriz, un paradigma en continua evolución. *Efdeportes*, (85), 1. <https://bit.ly/3Upb35Q>
- Pachón, J. (2016). El juego en el ámbito disciplinar de la educación física y la formación de sus docentes. *Lúdica Pedagógica*. 24. 79-88. <https://1library.co/document/q510d5wy-juego-ambito-disciplinar-educacion-fisica-formacion-docentes.html>
- Regina, M. (1999). Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. *Efdeportes*, (13), 1-2. <https://www.efdeportes.com/efd13/juegtra.htm>
- Sabogal, M. (2013). *Juegos tradicionales para fomentar el respeto, la tolerancia y el trabajo en equipo en población vulnerable*. [Trabajo de grado]. Universidad Pedagógica Nacional.
- Trujillo, F. (2010). Desarrollo de las habilidades básicas locomotrices. *Efdeportes*, (142), 1. <https://efdeportes.com/efd142/desarrollo-de-las-habilidades-basicas-locomotrices.htm>

Web del Maestro CMF. (s.f.). La teoría de Erik Erikson: Las etapas del desarrollo psicosocial.

<https://webdelmaestrocmf.com/portal/la-teoria-de-erik-erikson-las-etapas-del-desarrollo-psicosocial/>