

El juego: Una herramienta que posibilita la formación integral del ser humano

Jhon Alexander Bernal Chaparro

2008220079

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA

PROYECTO CURRICULAR LICENCIATURA EN EDUCACION FÍSICA

Bogotá, D.C.

Diciembre 2015

El juego: Una herramienta que posibilita la formación integral del ser humano

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

Autor: Jhon Alexander Bernal Chaparro

Tutora: Lic. Anamaría Caballero

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA

PROYECTO CURRICULAR LICENCIATURA EN EDUCACION FÍSICA

Bogotá, D.C.

Diciembre 2015

DEDICATORIA

A mi familia quienes me han brindado su apoyo desde siempre, especialmente mis padres quienes con su ejemplo me han enseñado a ser mejor ser humano, gracias a ellos hoy soy quien soy, a mi esposa y mi hija quienes son mi mayor motivación de alcanzar las metas y superar las dificultades.

AGRADECIMIENTOS

A la vida por darme la oportunidad de cumplir mi sueño de ser educador, a mis profesores quienes con sus conocimientos y enseñanzas lograron orientar mi formación, a mis compañeros y amigos que con cada experiencia vivida contribuyeron a consolidar esta propuesta, finalmente agradezco a todas las personas que me rodearon ya que de ellas aprendí independientemente de la situación.

RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE

1. Información General	
Tipo de documento	Trabajo de grado
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central.
Título del documento	El juego; una herramienta que posibilita la formación del ser humano.
Autor (es)	Bernal Chaparro, Jhon Alexander
Director	Caballero, Anamaría
Publicación	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2015. 79 p.
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional UPN.
Palabras Claves	SER HUMANO INTEGRAL; APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO; JUEGO; EDUCACIÓN FISICA; CANALES DE DESARROLLO.

2. Descripción
<p>Este trabajo de grado nace desde el análisis y la reflexión del papel que cumple el juego en el contexto escolar, y la incidencia que tiene éste en la formación y desarrollo del ser humano. La escuela ha relegado el juego como estrategia pedagógica vital para llegar al aprendizaje; descuidando su naturaleza y alcance, esto en gran medida se debe al paradigma que vive y ha vivido a través del tiempo, un paradigma de tipo cognitivo que se ha encargado de nutrir y llenar al estudiante de información desconectada a su realidad cotidiana.</p> <p>Visto de esta manera, la idea de pretender incidir en la formación integral del ser humano parte de reconocer que en la actualidad hay una perdida en cuanto a su condición como humano, esto en gran parte se deba a los modelos políticos y económicos; los cuales conciben al ser humano no como un todo compuesto de múltiples dimensiones (Personal-social, corporal, comunicativa, artística, cognitiva), si no como un elemento fundamental para el sostenimiento y fortalecimiento de sus intereses.</p>
3. Fuentes
<p>Amar. J. y Abello, R. (2004). <i>Desarrollo infantil y construcción del mundo social</i>. Barranquilla: Ediciones Uninorte.</p> <p>Ausubel, D. (1983). <i>Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo</i>. México: Trillas.</p>

- Bronfenbrenner, U (1987). *La Ecología del Desarrollo Humano*. Madrid: Paidós.
- De Zubiría, M. y De Zubiría, J. (1987). *Fundamentos de pedagogía conceptual*, Bogotá: Plaza y Janes.
- Moor, P. (1981). *El juego en la educación*. Barcelona: Herber.
- Parlebas, P. (2001). *Léxico de Praxiología Motriz. Juegos, deporte y sociedad*. Barcelona: Paidotribo.
- Piget, J. (1994). *La formación del símbolo*. Bogotá: FCE.
- Vigotsky, L. S (1989). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.

4. Contenidos

- 1. Fundamentación contextual.** Presenta la ubicación de la problemática, su contexto y objeto de estudio, el porqué del estudio e investigación sobre la incidencia de la aplicación del juego en el desarrollo integral del sujeto, seguido del marco legal en el cual se tuvo en cuenta las leyes que favorecen al menor en el contexto de la educación y el juego.
- 2. La perspectiva educativa.** Nos muestra el camino por donde el proyecto se direcciona por lo que se trabaja en un ideal de hombre, una teoría de desarrollo humano, teoría de aprendizaje, modelo pedagógico, tendencia de la educación física y desarrollo de conceptos tanto de juego, currículo, educación educación física y evaluación.
- 3. Diseño de implementación.** Al establecer el diseño micro-curricular de una sesión de clase en el área de la educación física con una serie de variables, Justamente lo que se pretende es generar una propuesta diferente en cuanto a la concepción tradicional de educación física del hacer por hacer.
- 4. Ejecución piloto.** Para este aspecto se tuvo en cuenta las necesidades, intereses y problemáticas reflejadas dentro y fuera del aula de clase, de manera que se articulara con el diseño microcurricular y así poder generar una propuesta coherente.
- 5. Análisis de la experiencia.** Entender al ser humano en su totalidad implica desplegar sobre él todas nuestras condiciones como docentes, por lo tanto aprendimos que antes de cuestionar debemos comprender sus necesidades, igualmente aprendimos que antes de reprimir y señalar debemos valorar sus esfuerzos, al igual que de juzgar y recriminar a entender sus realidades.

5. Metodología

La metodología aplicada al desarrollo del microcurrículo da al estudiante las herramientas suficientes para que su aprendizaje se dé al igual que su desarrollo, esta metodología gira en torno a la reflexión sobre el proceso por medio del juego, en esa medida el estudiante al tener la posibilidad de explorar por medio del juego, genera engramas de reflexión frente a su proceso de aprendizaje y posterior desarrollo. Hay que tener en cuenta que el docente debe tener un papel participativo como facilitador de dichos procesos.

6. Conclusiones

El hecho de atrevernos con propuestas diferentes como la de entender al ser humano desde una perspectiva de totalidad, implica comprender que dicho ser va más allá de lo meramente corporal, por lo tanto con este tipo de proyectos buscamos aproximarnos al concepto de ser humano como corporeidad, de manera que sobre él convergen sentimientos, miedos, alegrías, amor, felicidad, frustración, espiritualidad, relaciones, cognición y todo ese entramado que lo ubica como una complejidad y a la vez una totalidad.

El juego y las diferentes situaciones que lo rodean fue nuestro derrotero el cual marco el camino en nuestras prácticas de intervención, al igual se convirtió en nuestra principal herramienta pedagógica, humanística y disciplinar. Ya que con el valor que le dan sus diferentes teorías logro canalizar todas nuestras intenciones y transformarlas en hechos contundentes de situaciones reales en los estudiantes, esto se evidencio en gran medida en sus maneras de comunicarse, relacionarse, tratarse y una serie de aprendizajes más que dan cuenta de que la elaboración y puesta en escena de estos proyectos evidentemente valen la pena, en la medida en que se concibe otro tipo de sociedad, educación, educación física, hombre, etcétera.

Elaborado por:	Bernal Chaparro Jhon Alexander		
Revisado por:	Anamaría Caballero		
Fecha de elaboración del Resumen:	1	12	2015

INDICE GENERAL

	pp.
RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN (RAE)	iii
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTOS	vii
ÍNDICE GENERAL	viii
LISTA DE ILUSTRACIONES	xi
LISTA DE SIGLAS	xii
INTRODUCCIÓN	1
JUSTIFICACIÓN	3
1. CONTEXTUALIZACIÓN	5
1.1. Marco legal.	5
1.1.1. Derechos de los niños	5
1.1.2. Ley 115 de febrero 8 de 1994	6
1.1.3 Plan Decenal de Educación	7
1.2. Antecedentes	8
2. PERSPECTIVA EDUCATIVA	11
2.1. El juego	11
2.1.1. Finalidades del juego	13
2.1.2. Tipos de juegos	13
2.1.3. Aportes del juego al desarrollo del individuo	15
2.2. Enfoque humanista	16
2.2.1. Ideal de ser humano	16
	VIII

2.2.2. Teoría de desarrollo humano	17
2.3. Enfoque pedagógico	22
2.3.1. Concepto de educación	22
2.3.2. Concepto de educación física	23
2.3.3. Modelo pedagógico	25
2.3.4. Teoría de aprendizaje	28
2.4. Enfoque disciplinar	31
3. DISEÑO DE IMPLEMENTACIÓN	35
3.1. Justificación	35
3.2. Objetivos	36
3.2.1. General	36
3.2.2. Específicos	36
3.3. Planeación general	36
3.4. Contenidos	37
3.5 Metodología	37
3.6. Evaluación	38
4. EJECUCIÓN PILOTO	40
4.1. Microcontexto	40
4.1.1. Aspectos educativos	40
4.1.2. Población	41
4.2. Microdiseño	42
4.2.1. Plan de clases o sesiones	43
5. ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA	59
5.1. Aprendizajes como docente	59
	IX

5.2. Incidencias en el contexto y en las personas	60
5.3. Recomendaciones	61
REFERENCIAS	62
ANEXOS	64
A. Fotografías	64

LISTA DE ILUSTRACIONES

	pp
ILUSTRACIÓN	
1. Teoría ecologista de desarrollo humano	18
2. Relaciones existentes en la educación física	26
3. Elementos del modelo pedagógico dialogante	28
4. Aspectos relevantes del aprendizaje significativo	31
5. Esquema de contenidos	37

LISTA DE SIGLAS

UPN	Universidad Pedagógica Nacional
LEF	Licenciatura en Educación Física
EF	Educación Física
PCP	Proyecto Curricular Particular
MEN	Ministerio de Educación Nacional
PNUD	Proyecto de Naciones Unidas para el Desarrollo

INTRODUCCIÓN

***“El arte más importante del maestro
es saber despertar en sus estudiantes la
alegría de crear y conocer”
Albert Einstein***

El siguiente Proyecto Curricular Particular (PCP) se propone contribuir a la formación de experiencias y aprendizajes de tipo significativo las cuales sean el derrotero hacia el desarrollo integral del ser humano, por tal motivo se acude al juego como una herramienta fundamental para lograr los objetivos propuestos. Al igual que el lenguaje es una constante antropológica para todas las civilizaciones: es inconcebible una etapa de desarrollo sin juego. El juego ocupa dentro de los medios de expresión un lugar privilegiado, no solo es diversión o pasatiempo, es el puente que conecta el aprendizaje con la misma vida.

Por otro lado al desconocer el papel del juego en la incidencia y desarrollo del individuo la escuela limita sus dimensiones, potencialidades y alcances las cuales se reflejan en una sociedad insensible, egoísta, oportuna y demás. Por tal motivo la apuesta pedagógica gira en torno a propiciar espacios lúdicos dentro del contexto de la escuela que reconozcan las características y potencialidades del sujeto, al igual que promuevan el desarrollo armónico e integral de los sujetos a través de actividades intencionadas.

El trabajo está dividido en:

Primero se presenta la ubicación de la problemática, su contexto y objeto de estudio, el porqué del estudio e investigación sobre la incidencia de la aplicación del juego en el desarrollo integral del sujeto, seguido del marco legal en el cual se tuvo en cuenta las leyes que favorecen al menor en el contexto de la educación y el juego,

En segundo lugar la perspectiva educativa nos muestra el camino por donde el proyecto se direcciona por lo que se trabaja en un ideal de hombre, una teoría de desarrollo humano, teoría de aprendizaje, modelo pedagógico, tendencia de la educación física y desarrollo de conceptos tanto de juego, currículo, educación, educación física y evaluación.

En la tercera parte el diseño de implementación, el cual trata acerca de la metodología en la que se trabajara las planeaciones, contenidos y evaluación a desarrollar en las diferentes sesiones de intervención, igualmente la ejecución piloto y para finalizar el análisis de la experiencia, conclusiones y demás.

JUSTIFICACIÓN

Esta apuesta pedagógica es producto de la construcción interdisciplinar partiendo de la concepción de juego como herramienta pedagógica en busca de la formación integral del sujeto, se basa en la reflexión y sistematización de los conocimientos y experiencias adquiridas durante la formación como docente en educación física.

Igualmente se propone a través de los componentes disciplinar, humanístico y pedagógico, transformar la concepción tradicional de educación física en los diferentes escenarios, en esa medida la apuesta pedagógica se asume por medio de juego y las situaciones que lo rodean con el ánimo de contribuir a la formación.

Al desconocer el papel del juego en la incidencia y desarrollo del individuo la escuela limita sus dimensiones, potencialidades y alcances las cuales se reflejan en una sociedad insensible, egoísta, oportuna y demás, con respecto a lo anterior la importancia del proyecto es que a partir de él se genere una propuesta que brinde la posibilidad de confrontar el paradigma actual de educación, esta propuesta establece relaciones entre los cambios curriculares y la formación integral de los individuos a pesar de la insistencia por parte de las instituciones en la homogeneización del comportamiento y del pensamiento frente a situaciones dadas desde la misma cotidianidad del individuo en este caso del estudiante.

1. CONTEXTUALIZACIÓN

1.1. Marco legal

Con el deseo de contribuir al cumplimiento de la norma establecida en la constitución política de Colombia de 1991, con respecto al desarrollo de la expresión del individuo, este proyecto está encaminado a fomentar un desarrollo de tipo integral en el sujeto en este caso en el estudiante, a través del juego.

Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integración física, la salud, la seguridad, tener una familia, la educación, la cultura, la recreación y la libre expresión. La familia, la sociedad y el Estado tienen la obligación de asistir y garantizar el desarrollo pleno e integral del niño, el docente puede contribuir desde el aula para que el niño forme su propia personalidad, actúe en forma crítica, autónoma y exprese libremente sus ideas.

1.1.1. Derecho de los niños.

En el artículo 5 de la constitución política colombiana de 1991 se tiene en cuenta; El niño para el pleno y armonioso desarrollo, necesita amor y comprensión al amparo y bajo la responsabilidad de sus padres o en todo caso en un ambiente de afecto y seguridad moral y material, igualmente el niño tendrá derecho a recibir educación, que será gratuita y obligatoria; la instrucción que permita cultura general, oportunidades para desarrollar sus aptitudes y su sentido de responsabilidad moral y social a fin de que sea un miembro útil de su familia y de la sociedad. El interés del niño debe ser el principio de quienes tiene la

responsabilidad de su educación y orientación; dicha responsabilidad incumbe, en primer término a sus padres. Así mismo

El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación, la sociedad y las autoridades públicas se esforzaran por promover el goce de este derecho. (Constitución política colombiana de 1991, artículo 6°)

Es necesario brindar al niño ese ambiente de seguridad emocional tanto en el hogar como en la escuela, teniendo en cuenta sus intereses, no olvidando el aspecto de la recreación y el juego tan limitada hoy en día.

1.1.2. Ley 115 de febrero 8 de 1994.

En la ley de educación, título II, Capítulo I, sección primera, Educación Formal, (art. 14 b), referente a la enseñanza obligatoria, menciona que en todos los establecimientos oficiales o privados es obligatorio cumplir con: “El aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, recreación y deporte formativo, para lo cual el gobierno promoverá y estimulara su difusión y desarrollo”. De acuerdo a la ley general de educación, Título II, Capítulo I, sección tercera, Educación básica, (art. 21 i), dentro de los objetivos específicos de la educación básica en primera medida se contempla: “El conocimiento y ejercitación del propio cuerpo, mediante la práctica de la educación física, recreación y deporte adecuados a su edad y conducentes a un desarrollo físico y armónico. (i), La formación para la participación y organización infantil y la utilización adecuada del tiempo libre”.

1.1.3. Plan Decenal de Educación.

Los propósitos planteados en este, contemplan la necesidad de que la educación es el medio privilegiado por el cual la sociedad contribuye al desarrollo físico, estético, de los individuos; preparándolos para el trabajo, el disfrute de los bienes materiales y culturales, que sirven para mejorar la calidad de vida de los colombianos.

En el Plan Decenal de Educación en su séptima estrategia, literal b, hace referencia a la recreación, el deporte el juego, el cuidado del cuerpo, la cultura física, la utilización de la infraestructura recreacional y deportiva.

El autor de este PCP ve la necesidad de cuestionar algunos aspectos contenidos en el marco legal, por ende a todos los individuos no se les respetan sus derechos fundamentales, como la libertad de expresión, cuando se censura cualquier opinión, se le persigue cuando no está de acuerdo con lo que plantea el gobierno y otros grupos sociales, se atenta contra la integridad física y moral. Y qué decir del acceso a la educación, cuando no todos pueden ingresar al sistema educativo. Se ofrecen tantas cosas que en realidad se cumplen con muy pocas.

Se plantea el derecho a la lúdica y el juego, la cual se ve vulnerada ya que en algunos establecimientos educativos no se le da el lugar adecuado que debería tener dentro del currículo, desmeritando su función y subvalorando sus alcances, es así como los recursos económicos y humanos son muy limitados para su difusión y pleno desarrollo.

Una buena educación debe partir de las vivencias que el estudiante conoce a través de su experiencia, para que encuentre alternativas de solución a problemas que posiblemente surjan en el contexto de su cotidianidad, la educación debe brindar las posibilidades en donde el sujeto se desarrolle con libertad y construya su propio conocimiento.

1.2. Antecedentes

- **“Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial en el distrito. Secretaria de educación, alcaldía mayor de Bogotá 2008-2011”.** El Distrito Capital presenta este documento de lineamiento pedagógico y curricular para la Educación Inicial producto de la construcción conjunta entre la Secretaría Distrital de Integración Social y la Secretaría de Educación del Distrito, partiendo de la concepción de la Educación Inicial como un proceso de desarrollo histórico y como una construcción colectiva, basada en la reflexión y sistematización de experiencias y con el aporte de los Conocimientos que proporcionan la investigación, la teoría y la práctica. Se asume la Educación Inicial como aquella que se dirige a los niños y niñas en la primera infancia, acorde con los requerimientos y demandas del desarrollo del niño y la niña, por lo cual es válida en sí misma y no solo como preparación para la educación formal. Se entiende, entonces, que la Educación Inicial obedece a un enfoque que busca garantizar los derechos y potenciar el desarrollo de niños y niñas.

Este proyecto que se gestó desde la alcaldía mayor de Bogotá en procura de desarrollar un ser integral desde los lineamientos curriculares en la primera infancia, le contribuirá al desarrollo de este proyecto en la investigación de 5 canales de desarrollo, los cuales se retomaran en este proyecto en búsqueda de la formación integral del individuo a través del juego. Estos cinco canales de desarrollo o dimensiones son:

- Dimensión corporal.
- Dimensión personal- social
- Dimensión comunicativa
- Dimensión artística
- Dimensión cognitiva

- **“Desarrollo multidimensional del ser como base para su crecimiento personal” (Reyes Castaño, Sergio Alfonso; 2013. Universidad Pedagógica Nacional).** Uno de los proyectos más actuales que se encontró dentro de la licenciatura y del cual se apoyara desde las ideas desarrolladas; propone un desarrollo del ser desde sus dimensiones humanas para poder construir así un sujeto que se reconozca consigo mismo y con su entorno, buscando como finalidad el crecimiento personal. En este proyecto encontramos la importancia de trabajar las dimensiones del ser articulándolo al lineamiento curricular propuesto desde la alcaldía mayor de Bogotá.

2. PERSPECTIVA EDUCATIVA

2.1. El juego:

*“Sólo juega el hombre cuando es hombre en todo el sentido de la palabra y es plenamente hombre solo cuando juega”.
Schiller.*

El juego ha sido un tema reiterativo en la educación por su naturaleza, carácter mediador y facilitador de procesos de aprendizaje, así mismo, forma parte de la actividad lúdica en los niños, afirmando su personalidad, su creatividad, enriqueciendo sus vínculos y manifestaciones sociales; es además el medio más afectivo por el cual el educador conoce a sus alumnos, por esta razón la función o papel que cumple dentro del desarrollo de esta propuesta curricular, es de actividad rectora en la construcción de la idea de ser humano integral a la cual se pretende llegar, ya sea como herramienta o como alternativa pedagógica, el interés por abordar el juego y las situaciones que lo rodean en esta apuesta pedagógica se debe en gran importancia, al valor formativo que le dan sus diferentes teorías.

Es una actividad espontánea y libre del hombre en su contexto cultural y social. Se puede afirmar que es el medio por el cual manifestamos nuestras inquietudes, necesidades, nuestra independencia, la vinculación al mundo circundante, por el cual descubrimos y aprendemos.

Dice Schiller: El hombre es completamente hombre cuando está jugando. Todo juego tiene repercusiones y todo juego presupone una situación en la cual nace y de la cual depende la posibilidad de su existencia, así mismo el juego realmente tiene un significado para la vida, si se quiere adquirir una esencia del juego, ante todo tenemos que percatarnos del juego infantil.

El niño es el único que sabe jugar aun; nosotros los adultos apenas sabemos jugar o solo en situaciones en las que no sabemos que estamos jugando y de las que creemos que nos debemos avergonzar, cuando nos percatamos de ellas, a medida que el niño crece, con mayor claridad aparece el deseo y la voluntad, el deseo y la afinidad, reconociendo y comprendiendo el verdadero sentido del juego infantil que se encuentra aún por desarrollar y concediéndole su verdadera importancia. (Moor, 1981, p. 116).

Además es una acción libre ejecutada dentro de sí y como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo puede absorber por completo al jugador sin que haya en ella ningún interés ni obtenga provecho alguno, es así que por medio del juego se pueden conocer los alcances y delimitaciones de los seres humanos al interactuar con el medio que lo rodea.

El juego origina cultura y la cultura juego, el juego por excelencia es transmitido de generación en generación, a través de él se establecen relaciones sociales, pues allí, es donde el sujeto comienza a relacionarse con los demás, aprende y descubre nuevas cosas; diferentes de las que lo rodean y es en él

donde muchas veces descubre que además de recibir también debe dar, compartir; es decir, es la primera instancia en la que se puede interactuar con los demás seres humanos. Tonucci (2003) dice que “A través del juego, el niño descubre el mundo, sus misterios y sus leyes, pone a prueba sus propios conocimientos y sus propias capacidades, aprende a conocer a los demás” (p.56).

A continuación encontramos las finalidades del juego con relación a los diferentes canales de desarrollo del ser humano.

2.1.1. Finalidades del juego.

- El juego tiene como finalidad contribuir al desarrollo del individuo por medio de las actividades físicas y recreativas, para contribuir en el proceso de su formación como ser humano.
- Encausar a un desarrollo armónico de sus propiedades y cualidades físicas, en el fortalecimiento de hábitos y valores morales.
- Permitir la relación con los demás por medio del trabajo colectivo reconociendo y respetando la otredad.

2.1.2. Tipos de juegos.

- **Juegos funcionales.** En este tipo de juegos la actividad del sujeto se centra en el reconocimiento del cuerpo, su entorno y en el funcionamiento del organismo, se incluye objetos como una manera de relación y dominio del espacio y del tiempo.

Estos juegos cumplen un rol importante en toda su etapa de afirmación de su personalidad, desarrollo de los esquemas de asimilación, por medio de ellos se van adquiriendo los elementos básicos de las relaciones interpersonales y de la complementariedad de los roles sociales.

- **Juegos libres.** Todos los juegos espontáneos que aparecen en los primeros años, se caracterizan por la naturalidad en los movimientos y la libertad en su escogencia de acuerdo con gustos y habilidades de cada sujeto.
- **Juegos educativos.** Se puede considerar en este grupo todos aquellos juegos que poseen un carácter formativo, generalmente son sugeridos y orientados por docentes.
- **Juego de reglas.** Son aquellos cuyo desarrollo son basados en normas o reglas las cuales son conocidas y aceptadas con anterioridad por los jugadores o que se establecen por los participantes en el momento de iniciar la actividad, implica un trabajo de organización previa.
- **Juegos pres deportivos.** Son aquellos juegos que se basan en la asimilación y reconocimiento de una práctica deportiva especializada, sus reglas pueden ser flexibles y su desarrollo se realiza con el objetivo de inducir al estudiante en el mundo del deporte.
- **Juegos deportivos.** Son todos aquellos juegos en donde se involucra la competencia tanto individual como colectiva, están sujetos a reglamentos establecidos y requieren por parte de los participantes el

dominio de una serie de habilidades las cuales determinan el tipo de deporte practicado.

2.1.3. Aportes del juego al desarrollo del individuo.

Es importante resaltar las influencias que el juego tiene en el proceso evolutivo del sujeto, constituyendo así un fundamento indispensable en el desarrollo de la cultura

- **El juego en el desarrollo motor.** El juego es un aporte indispensable en las funciones psicomotoras, cumple la función de ajuste de la motricidad tanto fina como gruesa, las cuales ayudan a la maduración del sistema nervioso.
- **El juego en el desarrollo intelectual.** Este se inicia desde las primeras adaptaciones al medio físico, permite entrar en contacto con los objetos y adquirir sus primeras experiencias. Recordemos que según Piaget el niño a través del juego hace gran descubrimiento intelectual al dominar y manipular los juguetes.
- **El juego en el desarrollo afectivo.** Es la libre expresión de los deseos de un niño, a la vez que construye su propio lenguaje de acuerdo a sus necesidades afectivas y carencias emocionales, por medio del juego hace la representación de los personajes en el cual expresa sus sentimientos.
- **El juego en el desarrollo social:** La socialización del individuo inicia desde sus aptitudes de dar, recibir, mostrar compartir, etcétera. Este proceso va madurando al pasar la etapa que según Vigostsky determina como

egocentrismo, igualmente se va nutriendo en la medida en que el sujeto toma contacto con otras personas en su mundo circundante, pues deduce las primeras reglas de comportamiento social.

2.2. Enfoque humanista

2.2.1. Ideal de ser humano.

Antes de plantear un acercamiento al ideal de hombre, es necesario entender la concepción desde el contexto histórico que de hombre se tenía, y es que si analizamos el dualismo planteado por descartes de cuerpo y mente se logra observar que la desarticulación del hombre a nivel histórico ha marcado toda una tendencia de concebirlo por partes. Lo que en la actualidad vemos con las disciplinas de conocimiento, las cuales conciben al hombre como un objeto de estudio, más no como una unidad compacta.

Plantear un ideal de hombre desde un apuesta pedagógica implica pensar en un principio en el reconocimiento del entramado social, biológico, psicológico, cultural, histórico, etcétera. Esto implica que el sujeto inicialmente se reconozca y reconozca su condición como ser humano, visto de esta manera al reconocerse él como sujeto seguramente reconocerá al otro y reconocerá el mundo exterior. La idea de querer formar un ser integral desde el fortalecimiento de sus distintas dimensiones se hace sin pretender segmentar al sujeto, sino reconociendo la diversidad de elementos esenciales al desarrollo. De esta manera Amar y Abello, (2004), afirman que “Las dimensiones del ser humano no deben entenderse como

compartimentos separados, sino como parte de un todo, coexistiendo en cada una de ellas una serie de componentes” (p. 193).

Esto implica no segmentar el ser humano sino desplegar las reflexiones desde las particularidades de cada dimensión, en otras palabras reconocerlo desde sus partes para comprenderlo como un todo con la intención de que cada dimensión del cual está compuesto el ser humano converjan entre si y esto se traduzca en la construcción y consolidación de un hombre que comprende, que reconoce, que siente, que analiza, que expresa, que comunica y una serie de características las cuales hacen de él un hombre íntegro.

2.2.2. Teoría de desarrollo humano

Al hablar de desarrollo humano se hace un reconocimiento a labor de la educación al incluirlo como un elemento fundamental susceptible a fortalecerse continuamente, igualmente el desarrollo humano es un proceso que comienza con la misma vida y termina con ella misma, es multidimensional al igual que multidireccional y está determinado por una serie de factores de tipo biológico, psicológico, social, cultural, histórico etcétera, como nos lo deja ver Bronfenbrenner en su teoría la cual la analizaremos más adelante los diferentes ambientes constituyen formas de comprensión e interacción, presentes en cada momento de la vida del ser humano, con relación a lo anteriormente mencionado dichos ambientes se constituyen en plataformas que determinaran su desarrollo como ser humano. Adicionalmente el Plan de Desarrollo de Naciones Unidas – PNUD (2008), dice que el “El desarrollo humano incluye varios aspectos de la

interacción humana como la participación, la equidad de género, la seguridad, la sostenibilidad, las garantías de los derechos humanos”.

El Desarrollo Humano es entendido desde una diversidad de modelos de desarrollo personal y social los cuales benefician el bienestar de un pueblo o sociedad y en los que en muchos casos se convierten en políticas públicas para el desarrollo de las distintas naciones un ejemplo de estos modelos es el Desarrollo a escala humana elaborado por Manfred Max-Neef, una propuesta que se da en el contexto latinoamericano el cual pretende romper la concepción de desarrollo económico y rescatar el valor de lo humano por medio de la satisfacción de las necesidades humanas Fundamentales; la generación de niveles crecientes de auto dependencia; y la articulación orgánica de los seres humanos con la naturaleza y la tecnología, de los procesos globales con los comportamientos locales, de lo personal con lo social, de la planificación con la autonomía y de la sociedad civil con el Estado.



Ilustración 1. Teoría ecológica de desarrollo humano. Fuente. Urie Bronfenbrenner.

De esta forma el modelo de desarrollo humano que se asume para la apuesta educativa y el fortalecimiento de un ser que se desarrolle integral y armónicamente, es el modelo ecológico de Bronfenbrenner (1987), el cual propone una perspectiva ecológica del desarrollo de la conducta humana. Esta perspectiva concibe al ambiente ecológico como un conjunto de estructuras seriadas y estructuradas en diferentes niveles, en donde cada uno de esos niveles contiene al otro. Bronfenbrenner denomina a esos niveles el microsistema, el mesosistema, el exosistema y el macrosistema. El microsistema constituye el nivel más inmediato en el que se desarrolla el individuo (usualmente la familia); el mesosistema comprende las interrelaciones de dos o más entornos en los que la persona en desarrollo participa activamente; al exosistema lo integran contextos más amplios que no incluyen a la persona como sujeto activo; finalmente, al macrosistema lo configuran la cultura y la subcultura en la que se desenvuelve la persona y todos los individuos de su sociedad. Bronfenbrenner (1987) argumenta que la capacidad de formación de un sistema depende de la existencia de las interconexiones sociales entre ese sistema y otros. Todos los niveles del modelo ecológico propuesto dependen unos de otros y, por lo tanto, se requiere de una participación conjunta de los diferentes contextos y de una comunicación entre ellos.

Dentro de esta teoría, el desarrollo es concebido como un fenómeno de continuidad y cambio de las características bio-psicológicas de los seres humanos, tanto de los grupos como de los individuos. El elemento crítico de este modelo es la experiencia que incluye no sólo las propiedades objetivas sino

también las que son subjetivamente experimentadas por las personas que viven en ese ambiente. Bronfenbrenner argumentan que, en el transcurso de la vida, el desarrollo toma lugar a través de procesos cada vez más complejos en un activo organismo bio-psicológico. Por lo tanto el desarrollo es un proceso que deriva de las características de las personas (incluyendo las genéticas) y del ambiente. No obstante este modelo desde una concepción mucho más crítica descuida y subvalora en cierta medida tanto el desarrollo motriz como cognitivo del individuo, de acuerdo a lo anterior para el desarrollo de la apuesta pedagógica o proyecto curricular se ha incorporado la propuesta de Jean Piaget que aunque es una propuesta que busca sensibilizar y desarrollar la parte motora y cognitiva se articula muy bien al modelo de sistemas planteado por Bronfenbrenner y le da ese complemento necesario en busca de propiciar un desarrollo integral en el sujeto.

A continuación se ha hecho un análisis de esta teoría buscando relacionar la incidencia del juego en cada etapa del desarrollo desde una perspectiva motriz para justificar la hipótesis planteada de que el juego es una herramienta que posibilita el crecimiento y desarrollo del individuo.

- **Fase senso-motriz (1-2 años).** En esta fase, el niño desarrolla sus sentidos, sus movimientos, sus músculos, su percepción y su cerebro. Mirando, cogiendo, oyendo palpando, manipulando todo lo que encuentra a su alrededor. Los juegos en esta etapa del desarrollo del niño no son simplemente estímulos de su desarrollo físico, al jugar, se incorporan a su

cerebro, a través de los sentidos. Es decir que el juego se manifiesta de forma innata en esta fase del desarrollo del niño.

- **Fase simbólica (2-4 años).** El niño comienza a ejercitar intencionalmente movimientos motores más específicos, utilizando para ello sus manos. De acuerdo a lo anterior surgen movimientos de rasgar, rayar, meter objetos en algunos sitios, montar y desmontar objetos. Estos movimientos para el niño son juegos que poco a poco se van construyendo como realidades las cuales generan una huella motriz.
- **Fase intuitiva (4-7 años).** Sus juegos empiezan a volverse absolutamente serios y a tener un sentido funcional utilitario, donde el niño todo lo imita y lo quiere saber (fase del porqué). Los juegos que más gustan a los niños son aquellos en los que su cuerpo está en movimiento; experimentan a través de sus sentidos felicidad al poder moverse, siendo este movimiento de su cuerpo el que hace que su crecimiento físico sea natural.

Es importante que todos los juegos en que los niños toman parte, que inventen o por lo que muestran interés, constituyen verdaderos estímulos que enriquecen los sistemas perceptivos (visuales, auditivos y cenestésicos), operativos (memoria, imaginación, lateralidad, representación). Su lenguaje constituye un todo; comienza por reconstruir la acción, a evocar y representar su mundo en forma de juego.

- **Fase de operación concreta (8-12 años).** En esta fase escolar los juegos se transforman en construcciones adaptadas que continuamente exigen un trabajo, el sentido del juego se define como algo inherente y las actividades

escolares comienzan a tener seriedad, en esa medida se observan actitudes de competencia, nobleza en la rivalidad, así como la alegría en el triunfo y tristeza en la derrota. La intención de esta propuesta es que como docentes en formación se logre encauzar todas estas emociones de forma positiva las cuales formen actitudes y conductas para el desenvolvimiento del sujeto con la realidad y el mundo que lo rodea (Generar experiencias).

2.3. Enfoque pedagógico

2.3.1. Concepto de educación.

“Educar no es fabricar individuos según un modelo, sino liberar en cada hombre lo que le impide ser el mismo”.
Fernando Savater, 1997

El concepto de educación que se va a trabajar en este proyecto responde a una educación como proceso de transformación social en donde el papel fundamental sea el de la construcción de una sociedad diferente, aun cuando suene utópico la educación debe resignificarse, dejar de responder a influencias, ideales e imaginarios de tipo político, económico, etcétera. Hoy en día vemos como las competencias degradan la condición humana y limitan al ser humano a seguir técnicamente un tipo de desarrollo que se percibe desde la industria y no desde lo humano, entendido lo humano como la capacidad de relación, integración, participación, etcétera. Esta concepción de educación debe brindar la posibilidad de que el sujeto sea el mismo como menciona Sabater, que satisfaga sus necesidades como ser humano, el carácter debe ser totalmente liberador, pero

para esto la educación debe salirse del paradigma cognitivo del que está actualmente inmerso, dejar de preguntar al estudiante ¿Qué tanto sabes? Y entrar a ahondar en ¿Qué tanto sientes? Para esto el currículo y los modelos pedagógicos deben ser flexibles, integradores. Con capacidad de promover el aprendizaje significativo, La libertad para tomar decisiones de forma autónoma y la libertad como el aspecto que hace emerger un espacio de convivencia agradable y fructífera. Si la educación brinda estas condiciones es muy probable que el estudiante genere engramas de autorregulación los cuales le ayuden a reconocerse e identificarse como un sujeto que siente, que piensa y que actúa.

Hablar de la democratización de los espacios es importante a la hora de resignificar la educación, el hecho de que allá una democracia en los espacios académicos permite que el hombre se desenvuelva con criterio. Savater (1997) al respecto propone que “Es necesario convertir los espacios y tiempos escolares en verdaderos espacios de vida cotidiana, pues dicha realidad es en donde aparecen las contradicciones, ambigüedades y paradojas propias de la vida” (p. 102).

2.3.2. Concepto de educación física.

La educación física interactuando a través del tiempo con la sociedad colombiana, concebida esta sociedad desde la escuela e instituciones, ha construido prácticas, conceptos, organizaciones, modelos de enseñanza / aprendizaje, y toda una red de significados que hoy en día se transforman en un contexto globalizado, diversificado, tecnológico, etcétera. No obstante la búsqueda de la libertad, la interacción entre una sociedad más justa y más democrática es

una de las tareas que como disciplina académica no se debe desconocer. La educación física debe responder a generar un tipo de cultura diferente, generar nuevas competencias humanas que amplíen la concepción de ser humano integral. La formación de este ser humano no queda en manos exclusivas de la familia y la escuela como únicas instituciones, hay que reconocer los nuevos fenómenos comunicativos los cuales promueven otro tipo de desarrollo, otro tipo de lenguaje y otro tipo de comunicación, en ese sentido la educación física debe promover otros tipos de aprendizajes que irrumpen estas nuevas maneras de relación.

Si esta disciplina académica se centra únicamente en promover la cultura física, al igual que el deporte en sus diversas manifestaciones, seguramente su saber seguirá siendo fuertemente cuestionado en la medida en que no se promueven nuevos fundamentos capaces de responder y orientar su papel respecto a las exigencias y necesidades de intervenir críticamente en un modelo social y en la formación humana. Sin desconocer que el deporte y sus diversas manifestaciones promueven un uso sano del cuerpo, la educación física va más allá de entender al hombre desde una visión meramente naturalista y dual. Según Luz helena Gallo el problema de la educación física radica en que es una disciplina que ha tematizado el cuerpo, simplificándolo en una visión de cuerpo como máquina.

Lo planteado anteriormente nos deja ver que el ser humano es mucho más complejo, por lo que sería un error tratar de entenderlo desde lo anatómico y fisiológico, al igual que en términos de organicidad, instrumentalización,

prescripción, entrenamiento, optimización, disciplinamiento, cosificación, entre otras más visiones en las cuales el deporte en sus múltiples expresiones (Entrenamiento deportivo, fisiología del deporte, medicina deportiva, etcétera) ha construido como forma de entender al ser humano en tanto su saber disciplinar, en ese sentido, la educación física debe tomar distancia del deporte e instaurarse en los lineamientos curriculares de la educación de forma distinta, luego entonces sus prácticas se deben resignificar al igual que sus métodos, si lo que se pretende es llegar a un concepto de educación física integral, como primera medida se debe dismantelar esa visión reduccionista que gira alrededor del ser humano y entender que hay múltiples y diversas dimensiones que giran alrededor de él, (dimensión cognitiva, axiológica, emocional, social, biológica etcétera). Igualmente este nuevo concepto de educación física tiene claro la necesidad de resignificar sus métodos y prácticas, en la medida en que estén constantemente intencionadas y sobre todo que tengan sentido en procura de transformar la sociedad, para esto la pedagogía es la llamada a intervenir en este proceso de transformación. (Ver Ilustración 2).

2.3.3. Modelo pedagógico.

El modelo pedagógico aplicado al desarrollo e implementación del proyecto, debe responder a un modelo orientador en donde la relación estudiante maestro y conocimiento no sea una relación mediada directamente por el poder desde una perspectiva jerárquica, en donde el maestro es quien posee el conocimiento y por lo tanto las riendas de los momentos de la clase, en esa medida dicha relación se plantea por medio de una dinámica en donde justamente los protagonistas del

acto educativo, en este caso maestro / estudiante estén en una relación constante, recíproca, constructiva y simultánea, luego entonces el modelo a seguir en la propuesta le permite tanto al estudiante como al maestro interactuar por medio de



Ilustración 2. Relaciones existentes en la educación física. Fuente Autor.

la experiencia en búsqueda de promover aprendizajes significativos que marquen una tendencia de actuar ante situaciones de la vida cotidiana, dicha relación en medio de la clase debe dejar claro que a la escuela no se va a aprender si no a desarrollarse.

En consecuencia con la propuesta elaborada y enmarcada en el contexto del juego como mecanismo y herramienta hacia un desarrollo integral del sujeto el modelo que se acoge a esta propuesta y que por sus presupuestos permite elaborar y desarrollar lo anteriormente mencionado es el modelo pedagógico dialogante de Julián De Zubiría, dicho modelo articula los dos modelos anteriormente trabajados por Louis Not (1983) en *“Las pedagogías del conocimiento”*: Heteroestructurante y Autoestructurantes. Produciendo así una corriente Interestructurante la cual menciona que si bien el conocimiento se da por fuera de la escuela debe igualmente haber un papel activo y no pasivo por parte del estudiante, es así como el modelo autoestructurante juega un papel importante en la medida en que le brinda al estudiante las condiciones para que el jalone su desarrollo a partir de la relación con el exterior la cual permite que el aprendizaje trascienda las barreras de la clase y se den en diferentes escenarios y contextos. El modelo pedagógico dialogante reconoce el papel activo del sujeto en el aprendizaje e igualmente el rol esencial y determinante que cumple el maestro como mediador de conocimientos que favorecen de manera intencionada, significativa y trascendente el desarrollo de un sujeto integral con capacidad hacia la crítica, autónomo, que tome postura y decisiones frente a la vida, si el sujeto logra canalizar todas estas condiciones que el modelo pedagógico dialogante le brinda es muy posible que logre reconocerse, autoevaluarse, controlarse y establecer relaciones significativas que en el transcurso de su desarrollo le dan la posibilidad de formarse, sentirse, pensarse y actuar dependiendo de sus propios intereses.

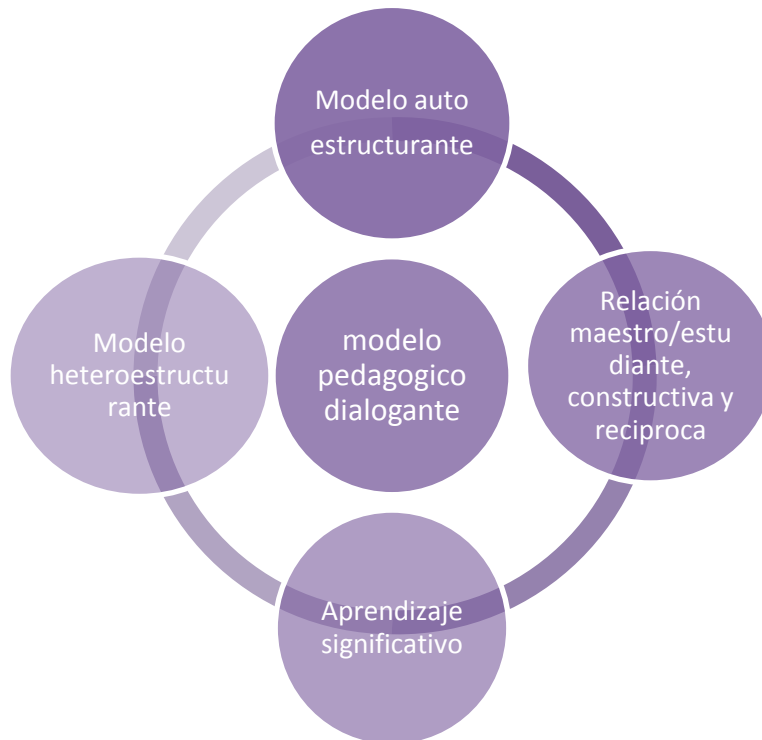


Ilustración 3. Elementos del modelo pedagógico dialogante. Fuente:.. Autor.

2.3.4. Teoría de aprendizaje.

Desde el paradigma tradicional en educación se ha considerado el aprendizaje como el fin último de la misma. En ese sentido el auge que alcanzaron las teorías conductistas al igual que los métodos memorísticos y mecánicos nos acercan a la realidad de la escuela así como la educación en materia de calidad, con esto no estoy diciendo que el aprendizaje no sea el camino que tome la educación, el problema radica en el tipo de aprendizaje que genera estos métodos conductistas, memorísticos, mecánicos, etcétera.

Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos: Son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya

sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición” (Ausubel; 1983, p.18).

No obstante la desarticulación que hay en cuanto al aprendizaje y su impacto con los diversos escenarios y contextos en los que habitualmente se desenvuelve el sujeto, contribuye al fracaso por parte de la escuela. así como la educación al intentar transcender las barreas de la clase y no poder hacerlo. En consecuencia con lo anterior se hace necesario que los proyectos aplicados al contexto educativo piensen el acto educativo más allá de recitar teorías textos o practicas sin sentido, luego entonces se hace indispensable reconocer el valor de las experiencias como significativas a la hora de generar aprendizajes en el sujeto, de modo que, el aprendizaje significativo que propone Ausubel es uno de los derroteros que direccionan la implementación y ejecución de este proyecto en la medida en que el desarrollo de las practicas tomen sentido y significado en los mismos sujetos. Ausubel (1983) afirma que “El impacto que tengan las experiencias educativas formales, deben estar condicionadas por sus experiencias previas, por lo que el maestro debe propiciar situaciones de aprendizaje potencialmente significativas, tanto en su estructura interna, como desde su posible asimilación”. (p 103)

De acuerdo a lo que nos plantea Ausubel la intención es nutrir al sujeto de experiencias significantes, por consiguiente para enriquecer el significado de las

experiencias es necesario que el sujeto confronte sus aprendizajes previos con los nuevos de manera que interactúen simultáneamente logrando un impacto en la concepción del mismo.

Para entender un poco más el valor de generar aprendizajes significativos en los estudiantes; con el ánimo de transformar sus estructuras y formas de pensar, hay que tener en cuenta algunos elementos fundamentales a la hora de poder generar experiencias significativas como son en primer lugar, los profesores y su manera de enseñar (modelo pedagógico), la estructura de los conocimientos que conforman el currículo, al igual que, el modo en que éste se produce, y el entramado social en el que se desarrolla el proceso educativo.

No hay que descuidar los ambientes de aprendizaje al igual que la disposición por parte de los estudiantes a la hora de recibir el aprendizaje, puesto que no es lo mismo generar un aprendizaje en un estudiante dispuesto a recibirlo de uno que no, por lo tanto el docente debe tener en cuenta las características que le son propias al ser humano a lo largo de su desarrollo, recordemos que estas se van diferenciando poco a poco y que se van superando etapas a partir de esquemas de acción elementales para formar sistemas cada vez más complejos y móviles; la intención es apelar a sistemas anteriores apropiados y a partir de ellos desarrollar nuevas experiencias, sin coartar lógicamente la iniciativa y la creatividad. Por otro lado el estudiante debe estar interesado por relacionar lo que aprende con lo que ya sabe, igualmente debe participar en discusiones, lo cual enriquece el desarrollo de su pensamiento, porque empieza a entender el punto de vista de los otros y a relacionarlo con el suyo. El intercambio de ideas le exige

la elaboración de sus expresiones, sustentando y argumentando sus proposiciones y refutando las del otro.



Ilustración 4. Aspectos relevantes del aprendizaje significativo. Fuente Autor

2.4. Tendencia disciplinar.

En este PCP se asume la tendencia socio-motriz planteada por Pierre Parlebas, quien además de trabajar en Educación Física, tiene desarrollos académicos en sociología y matemáticas, este autor considera a la Educación Física como una disciplina pedagógica que busca una influencia sobre sus practicantes con perspectiva de formación, actuando sobre las conductas motrices que se obtiene en el momento en el que el sujeto juega. Es así que a través de estas conductas se obtiene una transformación y un enriquecimiento individual y colectivo el cual le aporta a su formación como sujeto integral.

Parlebas enfatiza en que la Educación Física debe desprenderse de la absoluta dependencia del deporte para realizar su actividad pedagógica, y que por el contrario recurrir a trabajos que permitan mayores espacios de creatividad, entre estos se pueden considerar, la danza, los juegos, la expresión corporal y las prácticas deportivas no estructuradas. Igualmente esta tendencia es aplicada dentro de la apuesta pedagógica o PCP como la manera más pertinente de promover la interacción, el trabajo en equipo, el respeto por la otredad, y una serie de características más implícitas en la formación integral del sujeto.

En el desarrollo de las unidades temáticas para la elaboración e implementación de la apuesta pedagógica se hace énfasis en los procesos de interacción, de manera que se generen los espacios propicios para la formación del sujeto integral, luego entonces se propone recordando al juego como eje transversal de la propuesta, juegos de cooperación, juegos de oposición, juegos combinados, juegos psicomotores, entre otros que precisamente sirvan de actividades rectoras en la construcción y enriquecimiento de las diferentes dimensiones atravesadas en el sujeto.

A continuación se muestra los ocho (8) dominios o contenidos de la tendencia psicomotriz propuestos por Parlebas dejando claro que son fundamentales a la hora de planear el diseño de clases en la medida en que nutren la propuesta con relación al componente o eje disciplinar. Esta clasificación la da Parlebas teniendo en cuenta la interacción que este puede brindar con el número de participantes, contrincantes, compañeros, el esfuerzo requerido, el entorno y la dificultad para hacer una buena ejecución.

Dominios

C: Compañero

C: Sin compañero.

A: Adversario.

A: sin adversario.

I: incertidumbre del entorno.

I: sin incertidumbre del entorno.

- **Dominio 1:** situaciones motrices con presencia de incertidumbre procedente del entorno, con interacción práctica con compañeros e interacción práctica con adversarios. (**C A I**). Ejemplo de este son los juegos tradicionales de conjunto, yermis, soldado libertado.
- **Dominio 2:** situaciones motrices con ausencia de incertidumbre procedente del entorno, con interacción práctica con compañeros e interacción práctica con adversarios. (**C A I**). Ejemplo de esta categoría actividades de estrategia colectiva como baloncesto, voleibol, ping pong por parejas, etc.
- **Dominio 3:** situaciones motrices con presencia de incertidumbre procedente del entorno, con interacción práctica con compañeros y sin interacción práctica con adversarios. (**C A I**). Ejemplo de estas carreras de observación, excursionismo en grupo, descenso en ríos en balsa y en general juegos que apunten al desarrollo de solidaridad activa.
- **Dominio 4:** situaciones motrices con ausencia de incertidumbre procedente del entorno, con interacción práctica con compañeros y sin interacción práctica con adversarios. (**C A I**). Por ejemplo patinaje artístico,

ejercicios acrobáticos de circo y en general juegos que requieran reajustes para desarrollo de tareas comunes.

- **Dominio 5:** situaciones motrices con presencia de incertidumbre procedente del entorno, ausencia de interacción práctica con compañeros e interacción práctica con adversarios. (C A I). Ejemplo juegos tradicionales individuales; ponchados y la lleva.
- **Dominio 6:** situaciones motrices con ausencia de incertidumbre procedente del entorno, sin interacción práctica con compañeros e interacción práctica con adversarios. (C A I). Por ejemplo juegos de estrategia individual: boxeo, esgrima, tenis de campo y ping pong individual.
- **Dominio 7:** situaciones motrices con presencia de incertidumbre procedente del entorno, ausencia de interacción práctica con compañeros y no presencia de interacción práctica con adversarios (C A I). Catalogado como una situación sicomotriz por no tener relación con los demás, ejemplo alpinismo en solitario y espeleología.
- **Dominio 8:** situaciones motrices con ausencia de incertidumbre procedente del entorno, sin interacción práctica con compañeros y sin interacción práctica con adversarios. (C A I). Caracterizado este dominio por la presencia de estereotipos rígidos es una segunda situación sicomotriz, ejemplo de este; lanzamientos de atletismo, pruebas de gimnasia y competencias de natación en carriles.

3. DISEÑO DE IMPLEMENTACIÓN

3.1. Justificación

Al establecer el diseño micro-curricular de una sesión de clase en el área de la educación física con una serie de variables involucradas como son los contenidos, unidades o núcleos temáticos, fases del aprendizaje, tipo de desarrollo, metodología, tipo de evaluación, etcétera. Justamente lo que se pretende es generar una propuesta diferente en cuanto a la concepción tradicional de educación física del hacer por hacer, esta concepción precisamente a llevado a cuestionar la labor del educador físico debido a que sus prácticas no están lo suficientemente intencionadas y carecen de sentido, sus experiencias no trascienden más allá de entretener al estudiante durante el desarrollo de la clase con formas jugadas, reproducción de técnicas, prescripciones hacia el ejercicio, etcétera (Con esto no estoy diciendo que sean malas simplemente carecen de sentido), según lo mencionado anteriormente seguir haciendo lo mismo no tendría validez ni sentido en la medida en que dicho micro-curriculo no se piense desde los momentos de la clase que simultáneamente dan cuenta de un aprendizaje al igual que un desarrollo, luego entonces un tipo de hombre.

3.2. Objetivos

3.2.1. General.

Desarrollar por medio del juego la formación integral del sujeto a través de la integración de sus dimensiones (personal- social, cognitiva comunicativa, corporal y artística)

3.2.2. Específicos

- Propiciar desde el juego cooperativo y el movimiento la interacción como medio de construcción de conocimiento, convivencia y expresión de sus sentimientos y emociones.
- Desarrollar a través de actividades el reconocimiento de sensaciones propioceptivas, interoceptivas y exteroceptivas, que lo lleven a establecer diferentes relaciones con el medio que lo rodea.
- Establecer criterios evaluativos centrados en el proceso (cualitativo) del estudiante y no en su resultado (cuantitativo) como único fin.

3.3. Planeación general

Las 8 sesiones de clase están elaboradas en 3 unidades, que a su vez se desarrollan en un promedio de tres sesiones por unidad, cada sesión estará planificada desde juegos didácticos relacionados a las 5 dimensiones propuestas por el lineamiento pedagógico curricular para la educación inicial en el distrito. Así pues la primera unidad (ver pág. 43) responde a contextualizar utilizando actividades lúdicas de integración, la segunda unidad (ver pág. 47) responde a

tomar la conciencia corporal como fuente de reconociendo del yo como totalidad, una vez reconocido el propio yo entra en juego la tercera unidad (ver pág. 53), la cual responde a integrar las diferentes dimensiones a partir de los juegos cooperativos como unidad temática.

3.4. Contenidos

Este PCP propone contenidos que trabajen al ser en su totalidad, tomando como referencia las tendencias de la educación física, especialmente la sociomotricidad, para ello se retoman las 5 dimensiones propuestas por el Lineamiento Pedagógico Curricular para la Educación Inicial en el Distrito.



Ilustración 5. Esquema de contenidos. Fuente. Autor.

3.5. Metodología

De acuerdo a lo anterior la metodología aplicada al desarrollo del micro currículo debe responder a generarle al estudiante las herramientas suficientes para que su aprendizaje se dé al igual que su desarrollo, esta metodología gira en torno a la reflexión sobre el proceso por medio del juego, en esa medida el estudiante al tener la posibilidad de explorar por medio del juego genera engramas de reflexión frente a su proceso de aprendizaje y posterior desarrollo, hay que tener en cuenta que el docente debe tener un papel participativo como facilitador de dichos procesos.

3.6. Evaluación

La evaluación es asumida como una herramienta dentro de la relación pedagógica la cual apoye la construcción del aprendizaje y del conocimiento, de acuerdo a lo anterior no se puede seguir concibiendo como un instrumento de poder el cual distancia las relaciones entre los protagonistas del acto educativo, maestro, estudiante y conocimiento. La evaluación debe tomar otro sentido diferente al enfoque cuantitativo en el que está actualmente, luego entonces se propone evaluar por procesos ya que a través de este tipo de evaluación tanto el maestro como el estudiante (Se habla de maestro porque también esté debe ser susceptible a construirse y evaluarse dentro del proceso de aprendizaje), son conscientes de su trabajo en consecuencia de su desarrollo, salirnos del plano de los cualitativo implica asumir el acto educativo desde otra mirada ya que si seguimos evaluando por competencias el individuo se seguirá discriminando y no

tendría sentido evaluar lo cognitivo sin relacionársele con lo afectivo. La autoevaluación igualmente será un eje transversal en el proceso evaluativo ya que constituye la manera de determinar en qué se está fallando para retomarse y enseguida mejorarse, no obstante es determinante en la medida en que se genera procesos de toma de decisiones con relación al proceso tanto del estudiante como del maestro.

Finalmente la evaluación debe corresponder hacer un seguimiento a los tres tipos de saberes: Saber ser, saber saber y saber hacer, estos tres saberes rompen totalmente la estructura actual de evaluar por competencias, y promueven la concepción de un hombre integral que se forma desde las diferentes áreas del saber.

4. EJECUCIÓN PILOTO

4.1. Microcontexto

La I.E.D. Andrés Bello, es un plantel educativo de carácter oficial que presta los servicios de preescolar, Básica primaria y secundaria en las jornadas mañana, tarde y nocturna para el nivel secundario. Su carácter es mixto de acuerdo a lo contemplado por la secretaria de educación en tanto a la generación de educación con equidad de género. Se encuentra ubicado en la localidad diez y seis (16) de puente Aranda, con dirección calle 39 sur 47 35. El barrio en donde se ubica el plantel educativo pertenece al estrato socio económico tres (3), con el nombre de muzu Ospina Pérez. La aplicación del PCP se hará en los niveles de primaria y secundaria, en el horario de la mañana.

4.1.1. Aspectos educativos.

“Libres por el saber y la acción”.

Misión. El colegio distrital Andrés Bello es una institución educativa de carácter oficial que ofrece educación con calidad y rigurosidad académica atendiendo especialmente el desarrollo humano, la investigación, el trabajo cooperativo en equipo en los niveles de educación preescolar, básica primaria, básica secundaria y media vocacional, a niñas, niños y jóvenes de la localidad 16 y circunvecinas de Bogotá D.C orientado a su comunidad Educativa a la

construcción integral del ser humano y su proyecto de vida con el propósito de formar personas críticas, competentes en los campos académico, social, afectivo, y laboral; con alto grado de liderazgo y responsabilidad social a través de un currículo flexible desarrollado, mediante énfasis institucionales brindando ambientes que promuevan la búsqueda de la excelencia en lo humano bajo ideales de convivencia sana, respeto a sí mismo y al otro; respeto por lo público y lo privado y un alto sentido axiológico que busca aportar.

Visión. El Colegio Distrital Andrés Bello será reconocida por brindar a la comunidad una educación de calidad: resultado de su continua actualización y trabajo en equipo que hace que sus miembros además de caracterizarse por una alta calidad humana, el sentido de pertenencia y solidez en su proyecto de vida sean competentes frente a retos que propone la sociedad porque cada uno de los miembros contribuye a formar individuos conscientes de su papel autónomo y activo que generan su propio bienestar, el de la comunidad y el entorno, en la transformación de la sociedad.

4.1.2. Población.

El grupo con el cual se realizó la apuesta en escena del proyecto corresponde . al grado quinientos tres (503) de la jornada de la tarde, el promedio de edad de los estudiantes es de 10 a doce 12 años, está compuesto por 32 estudiantes; 19 de ellos niñas y 13 niños. En cuanto a sus características se destacan por la falta de atención, actitud e interés por desarrollar las actividades propuestas, agresividad y bullyn, hay que decir que estas características son

propias de la edad por la que atraviesan los estudiantes. Igualmente en la medida en que se fueron desarrollando las sesiones de clase el grupo poblacional fue adquiriendo mayor compromiso, a la vez que su disposición cambio debido a que se encontraban a la expectativa de las actividades


Es un grupo por las características de su edad se encuentra bastante dispersos, por lo que la falta de atención, actitud para desarrollar las actividades propuestas, interés por realizar el trabajo, formas de comunicación entre ellos mismos, Sin embargo hay que mencionar que no todo el grupo responde a estas características se destacan estudiantes ávidos y dispuestos a realizar el trabajo.

4.2. Microdiseño




Ilustración 6. Esquema de planeaciones de clase. Fuente. Autor.


4.2.1. Plan de clases o sesiones

		UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA FORMATO DE IMPLEMENTACIÓN DE PROYECTO El juego: Una herramienta que posibilita la formación integral del Ser Humano.	
Planeación 1			
LUGAR	IED Andrés Bello	BARRIO	Muzú
FECHA		HORA	
TEMA	Contextualización	GRUPO	
UNIDAD TEMÁTICA	Interacción y reconocimiento del grupo.	PROFESOR	Jhon Alexander Bernal.
OBJETIVO GENERAL DEL PROYECTO	Desarrollar por medio del juego la formación integral del sujeto a través de la integración de sus dimensiones (personal- social, cognitiva comunicativa, corporal y artística), de manera que exista un reconocimiento en cuanto a su condición como ser humano.		
OBJETIVO ESPECIFICO	Generar por medio del juego, actividades de interacción y reconocimiento del grupo, en donde se involucren tanto al estudiante como al docente de manera que se permita reconocer actitudes de compromiso, interés y disposición.		
MÉTODO	Inductivo: Descubrimiento guiado y resolución de problemas.		
RECURSOS	Humanos, aros, silueta de papel, opta-luz.		
CONTENIDO	Tendencia socio-motriz, Dominio 1: situaciones motrices con presencia de incertidumbre procedente del entorno, con interacción práxica con compañeros e interacción práxica con adversarios. (C A I). Ejemplo de este son los juegos tradicionales de conjunto, yermis, soldado libertado.		
DESARROLLO DE LA CLASE		INTENSIONALIDAD	
ACTIVIDADES	1. Carrera contra reloj: El grupo se ubicara en círculo cogidos de las manos, uno de los integrantes del grupo sostiene un aro el cual debe atravesar su cuerpo sin soltarse de las manos de su compañero, la idea es que el aro atraviese por todos los integrantes del grupo en el menor tiempo posible. 2. Coge colitas: cada integrante del		Lo que se pretende con esta sesión de clase como se mencionó anteriormente, es generar a partir del juego un acercamiento y reconocimiento tanto del maestro


	<p>grupo tendrá una silueta de papel que simulara la cola del participante, la actividad consiste en atrapar la cola de los demás integrantes sin dejarse quitar la suya.</p> <p>3. Actividad de confianza: esta actividad consiste en el trabajo por parejas, uno de los integrantes estará con los ojos vendados el cual a la orden de su compañero dejara caer su cuerpo hacia atrás, mientras su compañero lo recibe generando de esta manera confianza dentro del grupo.</p>	<p>como de los estudiantes, en esta sesión se desarrollaran diferentes actividades que establezcan lazos de confianza del docente con los alumnos y viceversa.</p>
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p style="text-align: center;">UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA FORMATO DE IMPLEMENTACIÓN DE PROYECTO El juego: Una herramienta que posibilita la formación integral del Ser Humano.</p>		
Planeación 2			
LUGAR	IED Andrés Bello	BARRIO	Muzú
FECHA		HORA	
TEMA	Contextualización	GRUPO	
UNIDAD TEMÁTICA	Diagnostico	PROFESOR	Jhon Alexander Bernal.
OBJETIVO GENERAL DEL PROYECTO	Desarrollar por medio del juego la formación integral del sujeto a través de la integración de sus dimensiones (personal- social, cognitiva comunicativa, corporal y artística), de manera que exista un reconocimiento en cuanto a su condición como ser humano.		
OBJETIVO ESPECIFICO	Observar por medio de las actividades propuestas durante la clase, las necesidades de la población, de manera que sea un punto de partida para la construcción de ejes temáticos que sean coherentes con el desarrollo de la propuesta.		
MÉTODO	Inductivo: Descubrimiento guiado y resolución de problemas.		
RECURSOS	Humanos, papel periódico, marcadores, balones, aros, cuerdas, pelotas.		
CONTENIDO	Dominio 2, tendencia socio-motriz: situaciones motrices con ausencia de incertidumbre procedente del entorno, con interacción práxica con compañeros e interacción práxica con adversarios. (C A I).		
DESARROLLO DE LA CLASE		INTENSIONALIDAD	
ACTIVIDADES	<p>1. Silueta humana: Se dibujara una silueta humana en la que cada integrante del grupo escribirá por dentro de la silueta en una palabra su opinión con relación a que le gustaría que se generara al interior del grupo en el desarrollo de la clase; igualmente hará lo mismo pero por fuera de la silueta de manera que exprese por medio de una palabra lo que quiere que quede fuera del grupo.</p> <p>2. Juego libre: Esta actividad tiene como finalidad observar que prácticas son las que se presentan</p>		La clase de diagnóstico es importante en la medida en que se observa las necesidades de la población para posteriormente montar un plan de trabajo que en cierta medida ayude a contrarrestar las deficiencias observadas,


	<p>en la comunidad y de qué manera se desarrollan, identificando fortalezas y debilidades en la forma como se desenvuelve cada integrante y qué actitud posee frente al grupo; esto ayudara a detectar en que espacios hay que trabajar con el ánimo de formar un sujeto integro desde el desarrollo de sus diferentes canales de desarrollo.</p>	<p>igualmente en esta sesión se pretende dar la palabra al estudiante para que exprese sus ideas las cuales ayuden a nutrir el contenido a elaborar.</p>
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

 <p>UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL Facultad de Educación Física</p>	<p align="center">UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA FORMATO DE IMPLEMENTACIÓN DE PROYECTO El juego: Una herramienta que posibilita la formación integral del Ser Humano.</p>		
Planeación 3			
LUGAR	IED Andrés Bello	BARRIO	Muzú
FECHA		HORA	
TEMA	Conciencia corporal	GRUPO	
UNIDAD TEMÁTICA	Sensorio motricidad	PROFESOR	Jhon Alexander Bernal.
OBJETIVO GENERAL DEL PROYECTO	Desarrollar por medio del juego la formación integral del sujeto a través de la integración de sus dimensiones (personal- social, cognitiva comunicativa, corporal y artística), de manera que exista un reconocimiento en cuanto a su condición como ser humano.		
OBJETIVO ESPECIFICO	Desarrollar a través de actividades el reconocimiento de sensaciones propioceptivas, interoceptivas y exteroceptivas, que lo lleven a establecer diferentes relaciones con el medio que lo rodea.		
MÉTODO	Inductivo: Descubrimiento guiado y libre exploración.		
RECURSOS	Humanos, opta luz, esencias, sal, azúcar, zumo de limón, arequipe.		
CONTENIDO	Tendencia psicomotriz, (perceptivo- motricidad).		
DESARROLLO DE LA CLASE		INTENSIONALIDAD	
ACTIVIDADES	<p>1. Mar de sensaciones: el grupo se ubica en parejas, en ese orden de ideas un miembro de la pareja intenta distinguir con los ojos vendados, diversas sensaciones: cosquillas, frío, dolor, rozamiento, olor, sabor, pinchazo, suavidad.</p> <p>2. Trencito a oscuras: El grupo se divide en tres sub grupos los cuales con los ojos vendados y los pies descalzos realizara un recorrido por la institución previamente establecido, las posiciones se turnaran de manera que todos los integrantes de los sub grupos tengan la oportunidad de guiar al grupo.</p>		<p>Una educación pensada desde las sensaciones, es una educación distinta que le da la oportunidad al individuo de establecer relaciones de su cuerpo con el medio que lo rodea, sin lugar a duda es el punto de partida hacia el reconocimiento de su condición como ser humano.</p>


<p>MOMENTOS DE LA CLASE</p>	<p>1. Explicativo 2. Propositivo/Constructivo. Reflexión constante en el proceso. 3. Evaluativo</p>
<p>EVALUACIÓN</p>	<p>La evaluación se asume como proceso de formación permanente del estudiante, en las que las funciones del control, seguimiento y selección, son aplicadas a través de la autoevaluación como estrategia que privilegia la formación del pensamiento crítico al igual que la toma de decisiones.</p>

 <p>UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL Facultad de Educación Física</p>	<p align="center">UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA FORMATO DE IMPLEMENTACIÓN DE PROYECTO El juego: Una herramienta que posibilita la formación integral del Ser Humano.</p>		
Planeación 4			
LUGAR	IED Andrés Bello	BARRIO	Muzú
FECHA		HORA	
TEMA	Conciencia corporal	GRUPO	
UNIDAD TEMÁTICA	Perceptivo motricidad	PROFESOR	Jhon Alexander Bernal.
OBJETIVO GENERAL DEL PROYECTO	Desarrollar por medio del juego la formación integral del sujeto a través de la integración de sus dimensiones (personal- social, cognitiva comunicativa, corporal y artística), de manera que exista un reconocimiento en cuanto a su condición como ser humano.		
OBJETIVO ESPECIFICO	Desarrollar a través de actividades perceptivo motrices la adaptación del individuo al medio a través del desarrollo de sus cualidades biológicas, motrices y psicomotrices.		
MÉTODO	Inductivo: Descubrimiento guiado y libre exploración.		
RECURSOS	Humanos.		
CONTENIDO	Tendencia psicomotriz, (perceptivo- motricidad).		
DESARROLLO DE LA CLASE		INTENSIONALIDAD	
ACTIVIDADES	Actividades en donde se estimule la toma de decisiones frente a movimientos voluntarios:	El conocimiento del propio cuerpo, el dominio del cuerpo en el espacio y la adaptación del mismo al medio ambiente son elementos fundamentales que no se deben desconocer si lo que se pretende es formar de manera integral al individuo.	


MOMENTOS DE LA CLASE	1. Explicativo 2. Propositivo/Constructivo. Reflexión constante en el proceso. 3. Evaluativo
EVALUACIÓN	La evaluación se asume como proceso de formación permanente del estudiante, en las que las funciones del control, seguimiento y selección, son aplicadas a través de la autoevaluación como estrategia que privilegia la formación del pensamiento crítico al igual que la toma de decisiones.

 <p>UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL</p>	<p align="center">UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA FORMATO DE IMPLEMENTACIÓN DE PROYECTO El juego: Una herramienta que posibilita la formación integral del Ser Humano.</p>		
Planeación 5			
LUGAR	IED Andrés Bello	BARRIO	Muzú
FECHA		HORA	
TEMA	Conciencia corporal	GRUPO	
UNIDAD TEMÁTICA	Ideo psicomotricidad	PROFESOR	Jhon Alexander Bernal.
OBJETIVO GENERAL DEL PROYECTO	Desarrollar por medio del juego la formación integral del sujeto a través de la integración de sus dimensiones (personal- social, cognitiva comunicativa, corporal y artística), de manera que exista un reconocimiento en cuanto a su condición como ser humano.		
OBJETIVO ESPECIFICO	Desarrollar a través de la coordinación y el equilibrio un reconocimiento en cuanto a su condición como ser humano que lo lleve a pensarse como un ser total e íntegro.		
MÉTODO	Inductivo: Descubrimiento guiado y libre exploración.		
RECURSOS	Humanos.		
CONTENIDO	Tendencia psicomotriz, (ideopsicomotricidad).		
DESARROLLO DE LA CLASE		INTENSIONALIDAD	
ACTIVIDADES	Actividades en donde se involucren el uso y manejo de la coordinación como por ejemplo juegos de carretilla, equilibrio complejo en una pierna con desplazamiento, juego de obstáculos etcétera; igualmente actividades donde se involucre el uso y manejo de: respiración, reconocimiento del cuerpo, ubicación espacio-temporal.		Si el individuo como primera instancia reconoce sus habilidades y genera una conciencia corporal, seguramente emprenderá un camino de reconocimiento en cuanto a su condición como ser humano y la de los demás, esto en cierta parte es un buen punto de partida hacia la construcción de un sujeto integral, en


		la medida en que a través de dicho reconocimiento experimenta sus diferentes canales de desarrollo.
MOMENTOS DE LA CLASE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Explicativo 2. Propositivo/Constructivo. Reflexión constante en el proceso. 3. Evaluativo 	
EVALUACIÓN	La evaluación se asume como proceso de formación permanente del estudiante, en las que las funciones del control, seguimiento y selección, son aplicadas a través de la autoevaluación como estrategia que privilegia la formación del pensamiento crítico al igual que la toma de decisiones.	

 <p>UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL Facultad de Educación Física</p>	<p align="center">UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA FORMATO DE IMPLEMENTACIÓN DE PROYECTO El juego: Una herramienta que posibilita la formación integral del Ser Humano.</p>		
Planeación 6			
LUGAR	IED Andrés Bello	BARRIO	Muzú
FECHA		HORA	
TEMA	El cuerpo como medio de expresión y comunicación.	GRUPO	
UNIDAD TEMÁTICA	Juego didáctico	PROFESOR	Jhon Alexander Bernal.
OBJETIVO GENERAL DEL PROYECTO	Desarrollar por medio del juego la formación integral del sujeto a través de la integración de sus dimensiones (personal- social, cognitiva comunicativa, corporal y artística), de manera que exista un reconocimiento en cuanto a su condición como ser humano.		
OBJETIVO ESPECIFICO	Generar por medio del juego didáctico situaciones en donde se ponga a prueba la integración de sus dimensiones.		
MÉTODO	Inductivo: Descubrimiento guiado y libre exploración.		
RECURSOS	Humanos, tiza, canicas, lazos.		
CONTENIDO	Dominio 2, tendencia socio-motriz: situaciones motrices con ausencia de incertidumbre procedente del entorno, con interacción práxica con compañeros e interacción práxica con adversarios. (C A I).		
DESARROLLO DE LA CLASE		INTENSIONALIDAD	
ACTIVIDADES	Se propone actividades de juego donde se involucre el uso de la comunicación y de la expresión a través del movimiento: Golosa, canicas, salto con cuerda, etcétera.		El papel que cumple este dominio es precisamente contribuir al desarrollo de la interacción social por medio del movimiento, dicha interacción establece lazos de comunicación entre adversarios, compañeros y el yo.

MOMENTOS DE LA CLASE	1. Explicativo 2. Propositivo/Constructivo. Reflexión constante en el proceso. 3. Evaluativo
EVALUACIÓN	La evaluación se asume como proceso de formación permanente del estudiante, en las que las funciones del control, seguimiento y selección, son aplicadas a través de la autoevaluación como estrategia que privilegia la formación del pensamiento crítico al igual que la toma de decisiones.

 <p>UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL</p>	<p align="center">UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA FORMATO DE IMPLEMENTACIÓN DE PROYECTO El juego: Una herramienta que posibilita la formación integral del Ser Humano.</p>		
Planeación 7			
LUGAR	IED Andrés Bello	BARRIO	Muzú
FECHA		HORA	
TEMA	El cuerpo como medio de expresión y comunicación.	GRUPO	
UNIDAD TEMÁTICA	Juegos cooperativos.	PROFESOR	Jhon Alexander Bernal.
OBJETIVO GENERAL DEL PROYECTO	Desarrollar por medio del juego la formación integral del sujeto a través de la integración de sus dimensiones (personal- social, cognitiva comunicativa, corporal y artística), de manera que exista un reconocimiento en cuanto a su condición como ser humano.		
OBJETIVO ESPECIFICO	Propiciar desde el juego cooperativo y el movimiento la interacción como medio de construcción de conocimiento, convivencia y expresión de sus sentimientos y emociones.		
MÉTODO	Inductivo: Descubrimiento guiado y libre exploración.		
RECURSOS	Humanos, tiza, canicas, lazos.		
CONTENIDO	Dominio 3: situaciones motrices con presencia de incertidumbre procedente del entorno, con interacción práxica con compañeros y sin interacción práxica con adversarios. (C A I).Ejemplo de estas carreras de observación, excursionismo en grupo, descenso en ríos en balsa y en general juegos que apunten al desarrollo de solidaridad activa.		
DESARROLLO DE LA CLASE		INTENSIONALIDAD	
ACTIVIDADES	No dejes caer la pelota: el grupo se divide en dos sub grupos de trabajo los cuales estarán distribuidos equitativamente, la actividad consiste en trasladar de posición una pelota ubicada en un balde adecuado, esta actividad requiere de seis integrantes que sostendrán unas cintas atadas al balde, estos integrantes estarán con los ojos cerrados y serán guiados por un compañero que lo acompañara en sus movimientos	Lo que se pretende con esta unidad temática como se mencionó anteriormente es generar a partir del juego cooperativo un ambiente de aprendizaje y construcción de sus diferentes dimensiones ya que desde la	

	<p>susurrándole al oído y estableciendo un diálogo comunicativo, el objetivo consiste en un trabajo en grupo coordinado en donde se pongan a prueba los diferentes canales de desarrollo.</p>	<p>actividad planteada se dan los elementos fundamentales para enriquecer la formación integral del individuo, en la medida en que se integran sus dimensiones comunicativa, expresiva o artística, personal-social, corporal y cognitiva.</p>
<p>MOMENTOS DE LA CLASE</p>	<p>1. Explicativo 2. Propositivo/Constructivo. Reflexión constante en el proceso. 3. Evaluativo</p>	
<p>EVALUACIÓN</p>	<p>La evaluación se asume como proceso de formación permanente del estudiante, en las que las funciones del control, seguimiento y selección, son aplicadas a través de la autoevaluación como estrategia que privilegia la formación del pensamiento crítico al igual que la toma de decisiones.</p>	

 <p>UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL</p>	<p align="center">UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA FORMATO DE IMPLEMENTACIÓN DE PROYECTO El juego: Una herramienta que posibilita la formación integral del Ser Humano.</p>		
Planeación 8			
LUGAR	IED Andrés Bello	BARRIO	Muzú
FECHA		HORA	
TEMA	El cuerpo como medio de expresión y comunicación.	GRUPO	
UNIDAD TEMÁTICA	Juegos cooperativos.	PROFESOR	Jhon Alexander Bernal.
OBJETIVO GENERAL DEL PROYECTO	Desarrollar por medio del juego la formación integral del sujeto a través de la integración de sus dimensiones (personal- social, cognitiva comunicativa, corporal y artística), de manera que exista un reconocimiento en cuanto a su condición como ser humano.		
OBJETIVO ESPECIFICO	Propiciar desde el juego cooperativo y el movimiento la interacción como medio de construcción de conocimiento, convivencia y expresión de sus sentimientos y emociones.		
MÉTODO	Inductivo: Descubrimiento guiado y libre exploración.		
RECURSOS	Humanos, tiza, canicas, lazos.		
CONTENIDO	Dominio 3: situaciones motrices con presencia de incertidumbre procedente del entorno, con interacción práxica con compañeros y sin interacción práxica con adversarios. (C A I).Ejemplo de estas carreras de observación, excursionismo en grupo, descenso en ríos en balsa y en general juegos que apunten al desarrollo de solidaridad activa.		
DESARROLLO DE LA CLASE		INTENSIONALIDAD	
ACTIVIDADES	No dejes caer la pelota: el grupo se divide en dos sub grupos de trabajo los cuales estarán distribuidos equitativamente, la actividad consiste en trasladar de posición una pelota ubicada en un balde adecuado, esta actividad requiere de seis integrantes que sostendrán unas cintas atadas al balde, estos integrantes estarán con los ojos cerrados y serán guiados por un compañero que lo acompañara en sus movimientos	Lo que se pretende con esta unidad temática como se mencionó anteriormente es generar a partir del juego cooperativo un ambiente de aprendizaje y construcción de sus diferentes dimensiones ya que desde la	

	<p>susurrándole al oído y estableciendo un diálogo comunicativo, el objetivo consiste en un trabajo en grupo coordinado en donde se pongan a prueba los diferentes canales de desarrollo.</p>	<p>actividad planteada se dan los elementos fundamentales para enriquecer la formación integral del individuo, en la medida en que se integran sus dimensiones comunicativa, expresiva o artística, personal-social, corporal y cognitiva.</p>
<p>MOMENTOS DE LA CLASE</p>	<p>1. Explicativo 2. Propositivo/Constructivo. Reflexión constante en el proceso. 3. Evaluativo</p>	
<p>EVALUACIÓN</p>	<p>La evaluación se asume como proceso de formación permanente del estudiante, en las que las funciones del control, seguimiento y selección, son aplicadas a través de la autoevaluación como estrategia que privilegia la formación del pensamiento crítico al igual que la toma de decisiones.</p>	

5. ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA

a. Aprendizajes como docente

Los aprendizajes como docente en formación son eminentemente construcciones de nuestro perfil tanto profesional como humano, el contacto directo con la población, al igual que las relaciones que se establecieron en el sitio de práctica, por un lado; nos dejan satisfechos y optimistas de haber cumplido la linda labor de educar e incidir así sea en pequeñas medidas en su formación como seres humanos, y por otro lado las sensaciones son de continuar trabajado en la elaboración de propuestas que ayuden a contrarrestar las diferentes problemáticas que giran alrededor de la escuela, la familia, el barrio y los diferentes escenarios donde el ser humano habita.

Entender al ser humano en su totalidad implica desplegar todas nuestras condiciones, reflexiones y potencialidades como docentes en formación, por lo tanto aprendimos que antes de cuestionar debemos comprender sus necesidades, igualmente aprendimos que antes de reprimir y señalar debemos valorar sus esfuerzos, al igual que de juzgar y recriminar a entender sus realidades, estos aprendizajes se mencionan en la medida en que se logró evidenciar a través del contacto con la población que la escuela limita en grandes medidas las posibilidades de comprender al estudiante a partir de sus

necesidades, miedos, frustraciones, sentimientos y demás. Es así que desde las mismas relaciones que se establecieron dentro y fuera del aula de clase se dio prioridad al diálogo, comunicación, respeto, comprensión, confianza, tolerancia, y una serie de variables más las cuales dieran cuenta de una educación diferente, alejada del paradigma de la amenaza, del poder y la nota.

Estas prácticas se destacaron desde luego por los tontos aprendizajes e iniciativas que se gestaron al interior de la clase, de ahí la satisfacción de haber cumplido más allá de las expectativas, ya que en el transcurso de las sesiones, tanto las actitudes como los hábitos, costumbres y hasta las maneras en que se comunican fueron transformándose y los resultados dan cuenta. A continuación mencionaremos esas transformaciones e incidencias que se dieron en el contexto de la práctica.

b. Incidencias en el contexto y en las personas

Para nadie es un secreto que lo que buscamos como docentes es lograr causar un impacto tanto en los estudiantes como en el contexto que nos rodea, es así que dicha incidencia se evidenció en el cambio tanto de imaginarios como de conductas y actitudes; aunque si bien es cierto se hace difícil identificar en tan poco tiempo cambios realmente sustanciales, si se logran percibir pequeñas muestras positivas de dichos cambios en sus formas de comunicarse, interactuar y demás.

Ahora bien sabemos que todo cambio genera traumatismos al inicio aun así el nivel de aceptación de una propuesta diferente en la clase de educación física

nos deja satisfechos y animados a continuar trabajando en propuestas de este tipo.

c. Recomendaciones

Dentro de las recomendaciones que se puedan establecer, estas van dirigidas u orientadas al reconocimiento de la población como punto de partida, dicho reconocimiento inicia desde la identificación de necesidades hasta los posibles problemas que se dan al interior y exterior de la población a trabajar. Igualmente las planeaciones deben ser flexibles al igual que adaptables a cubrir estas necesidades y problemáticas ya que como sabemos en cada población varían.

Por otro lado quisiera mencionar que la población estudiantil es un poco compleja pues el nivel de intolerancia, la violencia y demás problemáticas se hacen visibles y existen al interior de este contexto lo que debemos hacer como docentes es nunca huir de ellas y por lo contrario enfrentarlas con criterios imparciales y sobre todo buscando solucionarlas de la forma más adecuada, finalmente quisiera mencionar que sin importar el tipo de clase o propuesta a desarrollar siempre la hagamos con amor y entrega pues los niños son muy receptivos y si lo que brindamos es amor seguramente construimos todo un ambiente entorno a ello.

REFERENCIAS

Amar, J. y Abello, R. (2004). *Desarrollo infantil y construcción del mundo social*.

Barranquilla: Ediciones Uninorte.

Ausubel, D. (1983). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. México:

Trillas.

Bauman, Z. (2002). *Modernidad líquida*. México: Fondo de Cultura Económica.

Bronfenbrenner, U. (1987). *La Ecología del Desarrollo Humano*. Madrid: Paidós.

Constitución Política de Colombia. (1991). Bogotá: Momo

De Zubiría, M. y De Zubiría, J. (1987). *Fundamentos de pedagogía conceptual*,

Bogotá: Plaza y Janes.

Gracia, A. J. (2007). *La Crisis Silenciosa de la Educación Física: Un Problema*

Epistemológico-Conceptual de la Educación Física. Revista Corporeizando.

Recuperado de <http://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/corporeizando>

Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Madrid: Morata.

Jiménez, C. A. (1994). *Juego y cultura*. Pereira.

Ley General de Educación. (2000). Bogotá. Momo

Moor, P. (1981). *El juego en la educación*. Barcelona: Herber.

Parlebas, P. (2001). *Léxico de Praxiología Motriz. Juegos, deporte y sociedad*.

Barcelona: Paidotribo.

Piget, J. (1994). *La formación del símbolo*. Bogotá: FCE.

Plan Decenal de Educación. 1996-2005

Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo. (2008).

Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente. (2004). *Compendium of summaries of judicial decisions in environment related cases*. Nairobi, Kenya: UNEP.

Reyes Castaño, S. A. (2013). *Desarrollo multidimensional del ser como base para su crecimiento personal*. (Trabajo de grado). Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá.

Savater, F. (1997). *El valor de educar*. Barcelona: Ariel

Secretaria de Educación - Alcaldía Mayor de Bogotá. (2008-2011). *Lineamiento Pedagógico Curricular para la Primera Infancia*. Bogotá

Tonucci, F. (2003). *Cuando los niños dicen basta*. Buenos Aires: Losada.

Vigostsky, L. S (1989). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Critica.

ANEXOS

A. Fotografías







