

**LOS JUEGOS COOPERATIVOS COMO COMPONENTE CURRICULAR DEL  
ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA PARA LOS GRADOS CUARTO Y QUINTO DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA ENRIQUE OLAYA HERRERA SEDE  
HORTENSIA PERILLA**

**German Armando Rodríguez Castañeda**

**José Fabián Salina Romero**

**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
CENTRO VALLE DE TENZA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTE  
SUTATENZA, BOYACÁ  
2015**

**LOS JUEGOS COOPERATIVOS COMO COMPONENTE CURRICULAR DEL  
ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA PARA LOS GRADOS CUARTO Y QUINTO DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA ENRRIQUE OLAYA HERRERA SEDE  
HORTENSIA PERILLA**

**German Armando Rodríguez Castañeda**

**José Fabián Salina Romero**

**Asesor:**

**Esp. Pedro Enrique Ramírez**

**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL**

**CENTRO VALLE DE TENZA**

**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTE**

**SUTATENZA, BOYACA**

**2015**

Nota de aceptación

---

---

---

---

**Presidente del jurado**

---

**Jurado**

*Dedicatoría*

*Con mucho amor este trabajo está  
dedicado a mi Mamí y a mi  
Hermana, y a todas las personas Que  
estuvieron en mi proceso de  
Formación docente.*

*José Fabián Salinas Romero*

*Dedicatoría*

*Con mucho esfuerzo sacrificio y amor.  
Dedico mi trabajo, a Dios, a la vida y a todos  
aquellos personajes que estuvieron apoyando  
y motivando mi proceso de  
formación profesional.*

*German Armando Rodríguez*

## **AGRADECIMIENTOS**

*Agradezco a Dios por iluminar mi camino y estar presente ser mi proceso de formación docente, en segunda medida a mi familia por el apoyo brindado, a los docentes que aportaron a la adquisición de los conocimientos para mi perfil docente de educación física.*

*Así mismo a la Universidad Pedagógica Nacional Centro Valle de Tenza por brindar el espacio para consolidarme como profesional en el área de Educación Física Recreación y Deporte.*

*A las docentes titulares de práctica pedagógica, realizada en la Institución Educativa Técnica Enrique Olaya Herrera por las orientaciones en la misma, a mis compañeros que fueron guías en un proceso arduo pero muy significativo para mí.*

***José Fabián Salinas Romero***

## *AGRADECIMIENTOS*

*Agradezco en primer medida a Herbert gordillo por ponerme alas y encaminarme por las vías de la educación para proyectarme en el mañana.*

*A gradezco a dios por darme la existencia y guiar mi camino para sacar adelante mi proyecto de vida, así como a los docentes directivos y administrativos que de una u otra manera aportaron des de su ser a mi formación como profesional; a todos aquellos colegas y docentes en formación que estuvieron presentes en esta mi victoria.*

*De la misma manera agradezco enormemente al municipio de Sutatenza-Boyacá por abrirme sus puertas y brindarme ese majestuoso ambiente familiar, de academia, compañerismo y solidaridad.*

*A la Universidad Pedagógica Nacional Centro Valle de Tenza por formarme como profesional en Educación Física, Deporte y Recreación.*

*German Armando Rodríguez*

## RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN – RAE

1. Información General	
<b>Tipo de documento</b>	Tesis de Grado
<b>Acceso al documento</b>	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
<b>Título del documento</b>	LOS JUEGOS COOPERATIVOS COMO COMPONENTE CURRICULAR DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA PARA LOS GRADOS CUARTO Y QUINTO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA ENRIQUE OLAYA HERRERA SEDE HORTENSIA PERILLA. GUATEQUE-BOYACÁ.
<b>Autor(es)</b>	Rodríguez, German; Salinas, Fabián
<b>Director</b>	Ramírez, Enrique
<b>Publicación</b>	Sutatenza, Boyacá. Universidad Pedagógica Nacional, 2015, 261 p.
<b>Unidad Patrocinante</b>	Universidad pedagógica Nacional
<b>Palabras Claves</b>	CURRÍCULO, JUEGO, JUEGO COOPERATIVO, EDUCACIÓN FÍSICA.

2. Descripción
<p>El presente proyecto investigativo se desarrolla en el municipio de Guateque – Boyacá en la institución educativa técnica Enrique Olaya Herrera sede Hortensia Perilla, el objetivo de la investigación fue, la implementación de los juegos cooperativos como componente curricular del área de educación física para los grados cuarto y quinto.</p> <p>En este sentido, en un comienzo se identificaron las problemáticas existentes en la institución en el área en mención, a partir de esta identificación se inició con el diseño de la propuesta, posteriormente se dio paso al proceso de implementación a lo largo de un año y finalmente se realizó el proceso de evaluación constante durante todo el proceso y se concluyó con un análisis sociométrico para evaluar las dinámicas sociales del grupo.</p> <p>Se deduce que este proyecto es asertivo porque ayuda a mejorar las relaciones interpersonales, los procesos de inclusión, el trabajo en equipo y las conductas sociales. Partiendo de la premisa que concibe Laurence Kohlberg “La interacción en una clase exige que sus alumnos vayan más allá de un mero compartir la información, es necesario una atmósfera de confianza y aceptación, en la que el respeto</p>

mutuo y la justicia sean cultivados intencionalmente, porque los niños necesitan escuchar a otros y ser escuchados”.

Por último, la investigación concluye que los juegos cooperativos son una estrategia que permiten potencializar las dinámicas grupales en clase de educación física, además la catilla guía es una herramienta facilitadora para los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje de estos; también aporta al acogimiento de la competencia social ciudadana por parte de los educandos y a alcanzar, las metas de calidad propuestas en el P.E.I de la I.E.T Enrique Olaya Herrera sede Hortensia Perilla del municipio de Guateque-Boyacá.

### 3. Fuentes

- Alcaldía Guateque. (2014,23 de Agosto). Transparencia participación y oportunidades, guateque somos todos. Sitio oficial de Guateque Boyacá Colombia. Recuperado de [http://guateque-boyaca.gov.co/informacion\\_general.shtml](http://guateque-boyaca.gov.co/informacion_general.shtml)
- Álvarez, G. j & García-Bacete, F.J. (2010). Manual de uso Sociomet. Tea ediciones S.A. Madrid. Disponible en [http://www.web.teaediciones.com/Ejemplos/MANUAL\\_USO\\_SOCIOMET.pdf](http://www.web.teaediciones.com/Ejemplos/MANUAL_USO_SOCIOMET.pdf)p. 126.
- Arranz Beltran, E. (1993). JUEGOS COOPERATIVOS Y SIN COMPETICION PARA LA EDUCACION INFANTIL. Jugamos a la paz, 7.Argandoña, A. (2011). El bien común. IESE Catedra “la Caixa” de responsabilidad social de la empresa y gobierno corporativo. Recuperado de <http://www.iese.edu/research/pdfs/di-0937.pdf> p.3.
- Casirini, R, M. (2005). Teoría y diseño curricular. México: Editorial Trillas, pp. 5, 6, 11, 63, 160, 161.
- Díaz, J. (1998). El curriculum de educación física en la reforma educativa. España: Editorial Inde. pp.27, 28, 29, 42.
- García Areito, I. (1997). Una propuesta de estructura de unidad didáctica y de guía didáctica. Publicado en García Aretito, L. (ED). El material impreso en la enseñanza a distancia. Madrid: UNE, 165-191.
- Ley 115, (1994, febrero, 8) por la cual se expide la ley general de educación. Bogotá D.C. disponible en <http://www.col.ops-oms.org/juventudes/Situacion/LEGISLACION/EDUCACION/EL11594.HTM>.
- Ley 181, (1995, enero, 18). Por el cual se dictan las 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. Bogotá D.C. disponible en [http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85919\\_archivo\\_pdf.pdf](http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85919_archivo_pdf.pdf).
- Ministerio de Educación Nacional. (2000). Lineamientos curriculares para el área de educación física deporte y recreación. Bogotá: Corporación Editorial Magisterio
- Romero, M. y. (s.f.). EL JUEGO COOPERATIVO. Bases Teóricas y Didácticas de Los Juegos Cooperativos, 13.Ruiz, Omecaña, j. (s.f.).



#### 4. Contenidos

El presente proyecto investigativo contiene una serie de referencias bibliográficas que hacen relevante la pertinencia del mismo, seguido de esto se encuentra la formulación de la pregunta problema, la cual se hace evidente durante el proceso de practica pedagógica y nos lleva a la formulación del presente proyecto investigativo; a partir de esta identificación se inició con el diseño de la propuesta, posteriormente se dio paso el proceso de implementación de los juegos cooperativos, a lo largo de un año y finalmente se realiza el proceso de evaluación constante durante todo el transcurso y se concluyó con un análisis sociométrico para evaluar las dinámicas sociales del grupo.

#### 5. Metodología

El presente proyecto investigativo está orientado, al tipo de investigación IAD (investigación acción docente),

El enfoque investigativo de este proyecto es mixto de diseño anidado o incrustado de modelo dominante (DIAC); debido a que este recoge simultáneamente datos cuantitativos y cualitativos, siendo uno de los dos métodos (cualitativo, cuantitativo) el que se destaca y guía el proyecto; en términos de creswell citado por sampieri ...“

El alcance que pretende tener este proyecto está orientado a ser descriptivo. Danhke (citado por Sampieri, 2006) dice que “los **estudios descriptivos** buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis”, (p. 81).

Teniendo en cuenta que el tipo de investigación que se utiliza para el desarrollo de este proyecto es la IAP, el diseño metodológico se realiza por fases ya que esta es la metodología que dicho tipo de investigación utiliza.

#### 6. Conclusiones

✓ La realización de este proyecto es pertinente debido a que la inclusión de los juegos cooperativos en el currículo, arrojó resultados favorables en el componente curricular “desarrollo

social-integral”, además de esto es una propuesta innovadora para la Educación Física y los docentes titulares de la institución.

✓ Sociomet es una herramienta psicológica la cual permitió realizar 2 tomas donde permitió evidenciar la pertinencia de los juegos cooperativos de acuerdo a las variables cual-cuan en los resultados arrojados luego de la intervención.

✓ La aplicación de los juegos cooperativos resulta enriquecedor en los procesos de formación docente debido a que la implementación de la propuesta, da unas bases en la formación y adquisición de procesos cambiantes en la realización de la práctica, en cuanto a experiencias, solución de situaciones en particular, dominio de grupo e identidad profesional.

<b>Elaborado por:</b>	Rodríguez, German; Salinas, Fabián
<b>Revisado por:</b>	Ramírez, Enrique

<b>Fecha de elaboración del Resumen:</b>	12	12	2015
--	----	----	------

## TABLA DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN .....	16
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	18
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA .....	18
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	21
1.3. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN .....	21
2. JUSTIFICACION .....	22
3. OBJETIVOS .....	24
3.1 OBJETIVO GENERAL .....	24
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	24
4. MARCO REFERENCIAL .....	25
4.1. ANTECEDENTES .....	25
4.1.1 A NIVEL INTERNACIONAL .....	25
4.1.2. A NIVEL NACIONAL .....	27
4.1.3. A NIVEL LOCAL .....	28
4.2. MARCO CONTEXTUAL .....	30
4.2.2. DATOS GENERALES .....	32
4.3. MARCO TEORICO .....	39
4.3.1. TEORÍAS DEL DESARROLLO COGNITIVO .....	39
4.3.2 TEORÍAS DEL DESARROLLO MOTOR .....	41
4.3.2.1. Desarrollo Motriz .....	41
4.3.2.2. El desarrollo psicomotor según Piaget .....	41
4.3.2.3. La mejor época de aprendizaje de la infancia. (9 a 12 años) .....	42
4.3.4. TEORÍA DEL DESARROLLO SOCIOAFECTIVO .....	44
4.3.4.1. Juicio moral .....	45
4.3.4.2. Sentido de justicia: .....	45
4.3.4.3. Niveles de juicio moral según Kohlberg tomado de Mars, V en psicología online .....	46
4.3.5. TEORÍAS DE CURRÍCULO .....	48
4.3.5.1. Dimensiones del variable currículo de educación física .....	49
4.3.6. TEORÍAS DEL JUEGO .....	53
4.3.6.1. Características del juego .....	54
4.3.6.2. Tipos de juegos .....	56
4.3.7. TEORÍAS DEL JUEGO COOPERATIVO .....	57
4.3.8. CONCEPCIONES .....	68
4.3.8.1. Currículo .....	69

4.3.8.2. Lineamientos curriculares .....	70
4.3.8.3. Plan de estudios.....	70
4.3.8.4. Malla curricular.....	71
4.3.8.5. Unidad didáctica.....	72
4.3.8.6. Didáctica .....	72
4.3.8.7. Pedagogía, Educación y Enseñanza-Aprendizaje .....	72
4.3.8.8. Educación física .....	74
4.3.8.9. Juego .....	74
4.3.8.10. Juegos cooperativos .....	75
4.3.9.1 SOCIALIZACIÓN .....	76
4.3.9.2. Inserción .....	76
4.3.9.3. Asimilación.....	77
4.3.9.4. Interiorización.....	78
4.3.9.5. Adaptación .....	78
4.3.10. INCLUSIÓN .....	79
4.3.10.1. Autoestima .....	80
4.3.10.2. Participación.....	81
4.3.10.3. Diferencias Individuales .....	81
4.3.10.4. Igualdad de Oportunidades.....	82
4.3.11. RELACIONES INTERPERSONALES.....	83
4.3.11.1. Asertividad .....	83
4.3.11.2. Empatía.....	84
4.3.11.3. Colaboración .....	84
4.3.12. TRABAJO EN EQUIPO .....	85
4.3.12.1. Objetivo Común .....	86
4.3.12.2. Cohesión.....	86
4.3.12.4. Responsabilidades.....	87
4.4. MARCO LEGAL.....	88
4.4.1. Ley General de Educación, Ley 115 de 1994, currículo y plan de estudios.....	88
4.4.2. Lineamientos curriculares de la educación física, recreación y deporte (MEN).....	92
4.4.3. LEY 181 de 1995 .....	92
5. METODOLOGÍA .....	94
5.1. TIPO DE INVESTIGACION .....	94
5.1.1. ENFOQUE .....	94
5.1.2. ALCANCE .....	95
5.2. DISEÑO METODOLOGICO .....	95
5.3. POBLACIÓN.....	97
5.4. MUESTRA.....	97
6. INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.....	98
6.1. CUESTIONARIO SOCIOMÉTRICO: .....	98

6.2. SOCIOMET .....	99
6.3. MATRIZ DE VALORES Y DATOS:.....	105
6.4. MATRIZ TEMATICA: .....	106
6.5. PLANEACIONES DE CLASE: .....	106
6.6. OBSERBACIÓN EXPERIMENTAL:.....	106
6.7. MATRIZ DE REGISTRO:.....	106
6.8. VIDEO: .....	107
6.9. TRABAJO DE CONSULTA:.....	107
7. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS .....	108
7.1. CATEGORIZACIÓN Y DETERMINACIÓN DE LA VARIABLE CUALITATIVA .....	108
7.2. ANALISIS SIMULTÁNEO DEL CUESTIONARIO INICIAL.....	109
7.3. ANALISIS SIMULTÁNEO DE LAS VARIABLES POST INTERVENCION	121
7.4. ANALISIS DESCRIPTIVO-CORRELACIONAL DE RESULTADOS DE LAS VARIABLES CUAN-CUAL .....	134
7.4.1. Categoría socialización NP .....	134
7.4.2. Categoría de socialización NN .....	134
7.4.3. Categoría de inclusión NP .....	135
7.4.4. Categoría de inclusión NN .....	135
7.4.5. Categoría relaciones interpersonales NP:.....	135
7.4.6. Categoría relaciones interpersonales NN .....	136
7.4.7. Categoría trabajo en equipo PP .....	136
7.4.8. Categoría trabajo en equipo PN.....	137
8. PERSPECTIVA EDUCATIVA.....	139
9. PROPUESTA .....	143
9.1.2. OBJETIVOS.....	144
9.1.2.1. OBJETIVO GENERAL .....	144
9.1.2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS: .....	145
9.1.3. JUSTIFICACIÓN.....	145
9.1.4. Componente curricular .....	146
9.1.5. MISION .....	147
9.1.6. OBJETIVOS INSTITUCIONALES .....	148
9.1.7. METAS DE CALIDAD .....	148
9.1.8. FUNDAMENTOS, PRINCIPIOS Y VALORES .....	149
9.1.9. PERFILES.....	152
9.2. ENFOQUE CURRICULAR .....	154
9.2.1. FINES DE LA EDUCACIÓN:.....	154
9.2.2. OBJETIVOS DE LA EDUCACIÓN DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA .	155
9.2.3. OBJETIVOS DE LA EDUCACIÓN FÍSICA.....	156

9.2.4. OBJETIVOS DEL COMPONENTE CURRICULAR EN EL DESARROLLO SOCIAL-INTEGRAL PARA EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LOS GRADOS CUARTO Y QUINTO .....	157
9.2.5. CONCEPCIÓN DE LA EDUCACIÓN FÍSICA .....	157
9.2.6. CONCEPCIÓN DE JUEGO .....	160
9.3. PLAN DE ESTUDIOS .....	164
9.3.1. ENFOQUE METODOLÓGICO.....	164
9.3.2. FUNDAMENTOS TEÓRICOS DE LOS CONTENIDOS DEL COMPONENTE CURRICULAR.....	166
9.3.7. CONTENIDOS DEL COMPONENTE CURRICULAR PARA EL DESARROLLO SOCIAL-INTEGRAL .....	167
9.4. MALLA CURRICULAR .....	167
9.5. SISTEMA DE EVALUACIÓN.....	169
9.5.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN .....	169
9.5.2. LOGROS.....	170
9.5.3 ESTANDARES DE COMPETENCIA.....	171
9.6. ORIENTACIONES DIDÁCTICAS PARA LA PUESTA EN PRÁCTICA DEL COMPONENTE CURRICULAR “DESARROLLO SOCIAL-INTEGRAL” .....	172
10. GUÍA ACADÉMICA DE JUEGOS COOPERATIVOS.....	173
11. CONCLUSIONES .....	236
12. RECOMENDACIONES .....	238
13. BIBLIOGRAFÍA .....	239
14. ANEXOS .....	247

## TABLA DE TABLAS

TABLA 1. NIVELES DE DESARROLLO MORAL.....	19
TABLA 2 DATOS INSTITUCIONALES.....	32
TABLA 3 FASES DE LA INVESTIGACIÓN .....	96
TABLA 4 POBLACIÓN.....	97
TABLA 5 MOTIVO NOMINACIONES EMITIDAS CUESTIONARIO SOCIOMÉTRICO.....	109
TABLA 6 CONTENIDOS COMPONENTE CURRICULAR.....	167
TABLA 7 MALLA CURRICULAR COMPONENTE SOCIAL-INTEGRAL.....	168
TABLA 8 LOGROS COMPONENTE CURRICULAR .....	170
TABLA 9 INDICADORES DE LOGROS COMPONENTE CURRICULAR .....	171

## TABLA DE ILUSTRACIONES

ILUSTRACIÓN 1 UBICACIÓN GEOGRÁFICA.....	30
ILUSTRACIÓN 2 FICHA TÉCNICA SOCIOMET .....	100
ILUSTRACIÓN 3 RANGOS E ÍNDICES DE LOS INTERVALOS .....	102
ILUSTRACIÓN 4 CALCULO DE LA MEDIA .....	103
ILUSTRACIÓN 5 CALCULO DESVIACIÓN TÍPICA .....	103
ILUSTRACIÓN 6 CALCULO ÍNDICE DE ASIMETRÍA .....	104
ILUSTRACIÓN 7 INTERVALOS DE SIGNIFICACIÓN.....	104
ILUSTRACIÓN 8 TABLA DE SALVOSA .....	105
ILUSTRACIÓN 9 CATEGORÍA SOCIALIZACIÓN.....	109
ILUSTRACIÓN 10 CATEGORÍA SOCIALIZACIÓN.....	111
ILUSTRACIÓN 11 CATEGORÍA INCLUSIÓN .....	112
ILUSTRACIÓN 12 CATEGORÍA INCLUSIÓN .....	114
ILUSTRACIÓN 13 CATEGORÍA RELACIONES INTERPERSONALES.....	115
ILUSTRACIÓN 14 CATEGORÍA RELACIONES INTERPERSONALES.....	117
ILUSTRACIÓN 15 CATEGORÍA TRABAJO EN EQUIPO .....	118
ILUSTRACIÓN 16 CATEGORÍA TRABAJO EN EQUIPO .....	120
ILUSTRACIÓN 17 CATEGORÍA SOCIALIZACIÓN.....	121
ILUSTRACIÓN 18 CATEGORÍA SOCIALIZACIÓN.....	123
ILUSTRACIÓN 19 CATEGORÍA INCLUSIÓN .....	124
ILUSTRACIÓN 20 CATEGORÍA INCLUSIÓN.....	126
ILUSTRACIÓN 21 CATEGORÍA RELACIONES INTERPERSONALES.....	128
ILUSTRACIÓN 22 CATEGORÍA RELACIONES INTERPERSONALES.....	129
ILUSTRACIÓN 23 CATEGORÍA TRABAJO EN EQUIPO .....	131
ILUSTRACIÓN 24 CATEGORÍA TRABAJO EN EQUIPO .....	132
ILUSTRACIÓN 25 ANÁLISIS COMPARATIVO RESULTADOS PRE-TEST Y POST-TEST .....	138
ILUSTRACIÓN 26 CONCEPCIÓN DE LA EDUCACIÓN FÍSICA .....	158

## INTRODUCCIÓN

Los juegos cooperativos son una estrategia didáctica que buscan el desarrollo libre de actividades colectivas en las que el factor competitivo no hace presencia, dando lugar a la participación masiva de todos los integrantes donde cada quien, desde sus diferencias individuales, puede aportar a la consecución de un objetivo común, encaminados a la diversión y el gozo del juego como eje fundamental de la clase.

En esta medida, el presente trabajo contiene la estructura para proyectar la implementación del componente curricular del área de educación física, tomando como herramienta el juego cooperativo desde sus orientaciones pedagógicas encaminadas a la inclusión, la socialización el fortalecimiento de la relaciones interpersonales y el trabajo en equipo; logrando con ello crear un ambiente propicio para nuestros estudiantes en donde según los enunciados de Terry O (como se citó en Orobajo, 2011). Podrán “jugar con otros y no contra otros”.

Así pues se toman los elementos necesarios de corte académico que permitan ver los contenidos temáticos necesarios para el desarrollo y pertinencia de este proyecto; seguido de esto se plantean una serie de estrategias pedagógicas para el diseño curricular de la estructura cooperativa del área de educación física para grados cuarto y quinto de básica primaria, donde se abordan (temáticas, métodos, modelos de aplicación, formas jugadas y evaluación); no obstante, a partir de la información recogida en los cuestionarios sociométricos, se realizará un análisis a nivel grupal para evaluar de qué manera los juegos cooperativos posibilitan la afectación de los proceso del desarrollo social-integral de los educandos.



Para finalizar se encuentra en un primer momento la propuesta del componente curricular “desarrollo social-integral” que orienta la estructura base para la inclusión de los juegos cooperativos en el área de educación física para los grados cuarto y quinto de La Institución Educativa Técnica Enrique Olaya Herrera Sede Hortensia Perrilla de Guateque-Boyacá, en un segundo momento, una guía académica de actividades para la aplicación de los mismos por parte de los docentes titulares de dicha institución. Se buscando con ello contrarrestar las problemáticas sociales que enfrentan a diario los educandos y reforzar procesos socializadores en el aula, fuera de ella, en ambientes escolares y en ámbitos de la vida cotidiana.

## **1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA**

La investigación surge a raíz de la observación en la clase de educación física del grupo de estudiantes del grado cuarto y quinto, jornada mañana en la I.E.T Enrique Olaya Herrera, sede Hortensia Perilla. Luego de la experiencia en todo un semestre de practica I, se apreció una gran falencia en las relaciones interpersonales entre los educandos, debido a que se presentaron en gran parte de las sesiones, agresión física y verbal, exclusión, builling, apatía, rivalidad, falta de comunicación, irrespeto en el interior del grupo, falta de cooperación, ausencia de comprensión y confianza. Es decir no se presentaba una dinámica grupal entre estudiantes, sino que sobresalían los intereses individuales y el factor competitivo ante todo.

Por otro lado, se evidencian falencias en cuanto al plan de área designado por el MEN ya que no hay presencia de los juegos cooperativos limitándose a operar sobre tres tipos de competencias existentes en los lineamiento curriculares (motriz, expresivo corporal y axiológica corporal). Lo que conlleva a que la clase de educación física sea orientada en cuestiones competitivas e individuales dejando a un lado la formación social de los educandos lo cual desencadena en ellos, conductas y comportamientos anterior mente mencionados.

Además, el Ministerio de Educación Nacional (MEN) “(...) es importante tener en cuenta, que en la mayoría de las instituciones del país, la responsabilidad de la educación física corresponde al profesor de aula, por lo cual debe considerarse la necesidad de la profundización en el área (...)” (p. 23). Por ende la presencia del personal idóneo para desarrollar las clases de educación física, es de vital importancia, para no recaer en los métodos tradicionalistas, objetivistas y competitivos.

Tomando como referente, el título 1.5.1 SITUACIÓN ACTUAL DEL DESARROLLO HUMANO ALCANZADO EN LA INSTITUCIÓN POR LOS ESTUDIANTES del P.E.I de la institución educativa técnica Enrique Olaya Herrera, en los párrafos 1.5.1.2 Desarrollo Moral y 1.5.1.3 Desarrollo Socioafectivo; en un primer momento se indica que

(...) no se han llevado a cabo pruebas o instrumentos para medir el juicio moral de los educandos, aunque se cree que utilizando la tabla de niveles del desarrollo moral de Kohlberg, se alcanzaría un estadio mayoritario de 1 y 2, siendo el estadio 6 el más alto(...) (P.E.I, 2002, p. 16).

**Tabla 1. Niveles de desarrollo moral**

NIVELES	ESTADIOS
Nivel I (pre-convencional)	Estadio 1: moralidad heterónoma
	Estadio 2: individualismo
El nivel II (convencional)	Estadio 3: expectativas interpersonales mutuas (relaciones y conformidad interpersonal).
	Estadio 4: Sistema y conciencia social
El nivel III (postconvencional)	Estadio 5: contrato social o utilidad y de derechos individuales.
	Estadio 6: de principios éticos universales.

Extraído de Teorías del desarrollo moral, por Alvarado, F. en [psicologia3hc.blogspot.com.co/2011/11/dossier-psicologia.html](http://psicologia3hc.blogspot.com.co/2011/11/dossier-psicologia.html) (2013).

Además, el P.E.I de la institución, nos muestran un diagnóstico porcentual de las problemáticas socio afectivas que enfrenta el estudiante en su diario vivir; se transcribe a continuación

(...) que el 10% presenta condiciones de armonía, que el 50% de los estudiantes presentan agresión física, verbal y psicológica, que el 20% presenta agresión verbal y psicológica, que el 10% presenta agresividad física y psicológica y que el 10% presenta agresividad psicológica (...) (P.E.I, 2002, p. 16).

En síntesis, los educandos presentan demasiados problemas en su desarrollo socio-cognitivo y moral, debido a que adoptan conductas que van en contra de las normas cívicas de la escuela, lo cual desencadena comportamientos individualistas y egocéntricos, junto con las problemáticas anteriormente mencionadas que afectan las dinámicas sociales en la escuela de tal manera que según Marchesi (citado por Kohlberg, 1989) piensa que

(...) a través de estos marcos interpretativos, el niño percibe las situaciones globales y organiza los juicios sobre lo que debe o no debe hacer. Luego, los principios básicos no nacen de una interiorización de las normas, sino de la interacción social (...) la interacción del niño con su entorno es la que proporcionará el paso de un tipo de moralidad a otro más maduro (...) (p. 2.).

Así mismo los estudiantes, no cuentan con un plan de estudio que les ofrezca alternativas y estrategias didácticas que contrarresten las dinámicas sociales a las que se ven enfrentados en su diario vivir, que al mismo tiempo le permitan potencializar los procesos de socialización, inclusión, relaciones interpersonales y

trabajo en equipo; de este modo aportar al desarrollo socio-cognitivo de los educandos; además, si nos basamos en la tabla de niveles del desarrollo moral de Kohlberg, los estudiantes están a puertas de empezar a asociar el nivel II o convencional (ver tabla 1) . Es decir que, la mayoría de los estudiantes deberían estar desarrollando sus expectativas interpersonales mutuas y su conciencia social, orientándose hacia mantenimiento del orden social lo cual les sería de gran ayuda para adaptarse a futuros cambios ambientales, sociales y contextuales de la secundaria (Kohlberg, 1989).

## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

La I.E.T Enrique Olaya Herrera, sede Hortensia Perilla del municipio de Guateque-Boyacá no contempla desde el plan de estudios un componente curricular que brinde estrategias pedagógicas para el desarrollo social-integral a partir del juego cooperativo en los estudiantes de los grados cuarto y quinto.

## **1.3. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN**

¿En qué medida los juegos cooperativos posibilitan la afectación de los procesos de desarrollo e integración social de los niños de los grados cuarto y quinto de la I.E.T Enrique Olaya Herrera, sede Hortensia Perilla del municipio de Guateque-Boyacá?

## 2. JUSTIFICACION

Los juegos cooperativos representan una alternativa para guiar la clase de educación física; sin perder el hilo conductual establecido por el MEN, para desarrollar el plan de la misma; además permite alcanzar técnicas de socialización, donde los estudiantes pasan un proceso de aculturación en el cual van adquiriendo una competencia social ciudadana que les permitirá desenvolverse de manera más fluida y menos violenta en el contexto social en el que se enfrentan.

Así mismo, son una herramienta fundamental en el desarrollo humano y en los procesos de formación personal, por esta razón, dichos juegos deberían hacer parte del plan de área como un componente curricular en el área de educación física; debido a que lo que nos proponemos no parte de la intenciones de cómo se proyecta la educación física desde el MEN, sino de nuestra mirada hacia las nuevas tendencias de la educación y en cómo las aplicamos a las realidades cotidianas a las que se enfrentan nuestros educandos.

Con la implementación de los juegos cooperativos en la estructura curricular del plan de área se pretende generar procesos de aprendizaje cooperativo en la educación física, puesto que los docentes debemos, según Orobajo, R, (2011) “adoptar nuevas estrategias que nos permita responder de manera adecuada y eficiente a los nuevos y grandes retos y tendencias que se nos presentan en una sociedad vulnerable” (p.8). Para orientarla hacia una educación en la cual los estudiantes aprendan: a trabajar en equipos, solucionar conflictos, aceptar los errores de los compañeros, a ponerse en los zapatos de los demás y a no excluir a

los compañeros. Al mismo tiempo que comparten, se divierten, aprenden y refuerzan su desarrollo motriz. Lo cual conllevaría a que los juegos cooperativos sean asertivos en los procesos de socialización, inclusión, relaciones interpersonales y trabajo en equipo.

### **3. OBJETIVOS**

#### **3.1 OBJETIVO GENERAL**

Diseñar un componente curricular, a partir de los juegos cooperativos para el área de educación física de los grados cuarto y quinto de la I.E.T Enrique Olaya Herrera sede Hortensia Perilla del municipio de Guateque Boyacá.

#### **3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Identificar las conductas y comportamientos negativos que hacen pertinente emplear los juegos cooperativos en las clases de educación física.

Diseñar los contenidos temáticos del componente curricular para el plan de clase de educación física de los grados cuarto y quinto.

Analizar la incidencia de la implementación de los juegos cooperativos en el área de educación física. de esta manera aportar desde el componente curricular “desarrollo social-integral”, al plan de estudios del área, que afecte directamente la malla curricular para el proceso de enseñanza-aprendizaje de los mismos.



## **4. MARCO REFERENCIAL**

### **4.1. ANTECEDENTES**

Para definir los antecedentes del proyecto investigativo, se realiza una serie de consultas bibliográficas donde se encuentran tesis que tienen relación con el proyecto de investigación, con miras a mejorar la: Socialización, Inclusión, Relaciones interpersonales y Trabajo en equipo por medio de los juegos cooperativos en las aulas de clase.

#### **4.1.1 A NIVEL INTERNACIONAL**

**EL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN EDUCACION FISICA: QUÉ, PARA QUÉ, POR QUÉ Y COMÓ.**

El norteamericano Steve Grineski (1993) realizó un estudio para comprobar los efectos que las estructuras de meta individuales, competitivas y cooperativas tenían en alumnado de segundo y tercer grados. Este estudio concluyó que los alumnos que participaron en grupos cooperativos demostraron mayores mejoras de su condición física y exhibieron niveles más altos de interacciones sociales positivas que los alumnos de grupos con estructuras de metas individuales o competitivas. El mismo autor había profundizado anteriormente, en su tesis doctoral, en los efectos que los juegos tenían en el comportamiento social de alumnado de Educación Infantil. La principal conclusión de este estudio fue que los juegos cooperativos favorecían conductas positivas de comportamiento social en mayor medida que los juegos competitivos (Grineski, 1989). Grineski también demostró que un programa de Educación Física basado en actividades cooperativas favorecía las interacciones sociales positivas en niños de 8 a 12 años con problemas de comportamiento y

desórdenes emocionales, más que otro en el que las actividades se estructuraban de forma individual (Grineski, 1996).

Carlos Velázquez y M<sup>a</sup> Inmaculada Fernández (2002) elaboraron, aplicaron y evaluaron un programa de Educación Física para la paz basado en actividades no competitivas y dirigido a alumnado del tercer ciclo de Educación Primaria y primer ciclo de Secundaria. Entre sus conclusiones destacan que no se observaron diferencias en cuanto al nivel de rendimiento motor con los programas de Educación Física tradicionales. Por el contrario, destacaron una mejora significativa a nivel actitudinal del alumnado que trabajó con el programa no competitivo incrementándose el número de conductas cooperativas, de ayuda al otro, de trabajo en equipo, la valoración de las manifestaciones culturales motrices de otros pueblos y la disminución progresiva de los conflictos en las clases y, lo que es más importante, su regulación autónoma por parte del alumnado.

Los trabajos del canadiense Terry Orlick y sus colaboradores respaldan los beneficios de los programas de juegos cooperativos para favorecer la diversión, potenciar las relaciones interpersonales positivas, promover la participación, incluso de alumnado con discapacidad, aumentar la empatía y desarrollar habilidades y destrezas (Orlick, McNally y O'Hara, 1978). Además, Orlick y Zitzelsberger (1995) apuntan que los valores aprendidos en juegos de cooperación son aplicados por los participantes en otros contextos de su vida real. Así, después de desarrollar un programa de juegos cooperativos con alumnado de diversas edades observaron que la totalidad de las niñas y dos tercios de los niños preferían este tipo de juegos a otros de tipo competitivo.

Revista: "la peonza"-revista de educación física para la paz. N°2

Autor: Carlos Velázquez Callado

Año: 2007

#### 4.1.2. A NIVEL NACIONAL

El licenciado Jonathan David Orobajo Ramírez realizó una investigación titulada “Propuesta pedagógica fundamentada en los juegos cooperativos para mejorar las relaciones de empatía en los estudiantes del colegio república de Colombia jornada noche grado 4” esta tiene como objetivo general Elaborar una propuesta pedagógica fundamentada en los juegos cooperativos que contribuya a mejorar las relaciones de empatía en los estudiantes del Colegio República de Colombia jornada nocturna grado 4<sup>a</sup>. Además se proyectaron unos objetivos específicos:

Realizar un diagnóstico por medio de una encuesta que nos permita determinar cómo se encuentran los niveles de empatía en el grupo objeto de estudio.

Generar estrategias de intervención pedagógica que permitan un óptimo desarrollo de la empatía en los estudiantes de grado 4 a partir de los juegos cooperativos.

Elaborar un documento que contenga la propuesta pedagógica fundamentada en los juegos cooperativos para mejorar la empatía en los estudiantes en el Colegio República de Colombia jornada nocturna del grado 4a.

El Enfoque de la presente investigación es de tipo cualitativo, y su diseño cuasi experimental. La investigación será de tipo descriptivo lo cual depende el problema de la investigación, está realizado en el año 2011 en la ciudad de Bogotá

Otro importante aporte investigativo realizado por licenciados Juan Pablo Agatón Stirling, Freddy Alexander Forero Sánchez. Titulado “Los Juegos Cooperativos Como Estrategia Pedagógica En La Área De Educación Física, Para La Formación Ciudadana Del Estudiante Del Colegio Distrital Externado Camilo Torres, Del Curso Novecientos Uno, Jornada De La Mañana”. El cual centra su eje investigativo en la necesidad de buscar una estrategia pedagógica, que permita que la clase de educación física se desarrolle desde otros puntos de vista y que estos contribuyan al

conocimiento de temas sociales, para el crecimiento integral del estudiante. Para realizar esto se tomaron en cuenta los siguientes parámetros:

Contenidos.

Introducción, contextualización de la temática, descripción general del tema, justificación, objetivos, marco teórico, marco legal, metodología, conclusiones, anexos, bibliografía.

Metodología Del Proyecto.

Investigación Holística, que propicia la conciliación de paradigmas.

Conclusiones.

La formación ciudadana permite que los alumnos y alumnas, fortalezcan sus conocimientos, habilidades, actitudes y valores referidos a una ciudadanía responsable y de los sujetos. Es importante que la educación física juegue un rol en la práctica de valores ciudadanos prestó que es una de las materias preferidas por los estudiantes y propone actividades lúdicas que se acoplan a diversas necesidades y contextos.

#### 4.1.3. A NIVEL LOCAL

El importante estudio investigativo realizado por Hernán Darío Morales Niño titulado el “Diseño implementación de un currículo para la enseñanza de la educación física en la escuela rural en preescolar y la básica primaria de la institución educativa técnica los naranjos del municipio de Sutatenza – Boyacá” se planteó como objetivo general Describir el proceso de diseño e implementación de un currículo para la enseñanza de la educación física rural en preescolar y básica primaria de la Institución Educativa Técnica los Naranjos de Sutatenza, Boyacá. Luego se diseñaron unas estrategias orientadas a dar solución al proyecto investigativo los cuales son:

Diseñar un currículo para la enseñanza de la educación física rural en preescolar y básica primaria de la Institución Educativa Técnica los Naranjos de Sutatenza Boyacá.

Implementar un currículo para la enseñanza de la educación física rural en preescolar y básica primaria de la Institución Educativa Técnica los Naranjos de Sutatenza Boyacá.

Evaluar el proceso de implementación del currículo para la enseñanza de la educación física rural en preescolar y básica primaria, de la Institución Educativa Técnica los Naranjos.

Determinar las limitaciones y posibilidades que brinda la escuela rural para la enseñanza de la educación física.

El proyecto de investigación se enmarca dentro del método de investigación de tipo mixta cualitativa y cuantitativo haciendo uso del modelo de enfoque dominante, es decir, que prevalece el método cualitativo comprendiendo la realidad de la enseñanza de la educación física, pero al evaluar el desarrollo motriz se usa el cuantitativo, ya que se utiliza el número y el dato cuantificable, además es algo que implica precisión.

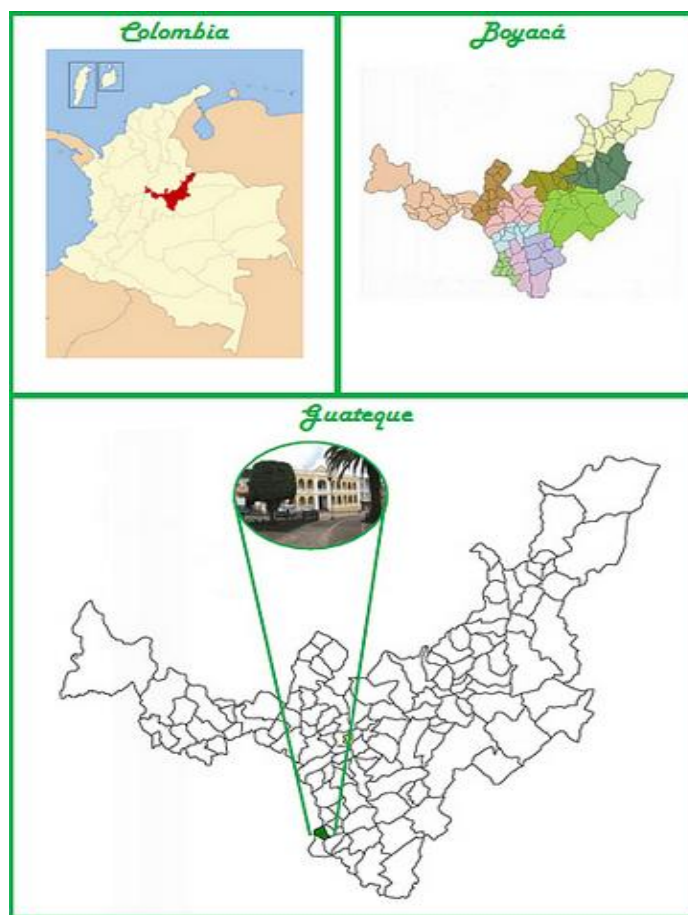
En relación al diseño es de tipo investigación acción del docente, este tipo de investigación según Lewin (citado por Elliot., 2005), tiene cuatro fases (planificar, actuar, observar y reflexionar). Esta realizada en el año 2013 en la ciudad de Sutatenza (Boyacá)

## 4.2. MARCO CONTEXTUAL

Este proyecto investigativo se desarrolla en Colombia, en el departamento de Boyacá

En el municipio de guateque, a pesar de su alta proporción de población urbana, a que la tenencia de la tierra predomina el micro y minifundio y a las prácticas tradicionales de producción, el sector agropecuario representa cerca del 48% de las actividades económicas, seguido por las actividades de servicios y de manufactura (...). (Alcaldía Guateque, 2014, Pt. Economía)

**Ilustración 1 Ubicación geográfica**



Extraído de geografía cultural de Boyacá

[www.boyacacultural.com7index.php?option=com\\_content&id=831&Itemid=44](http://www.boyacacultural.com7index.php?option=com_content&id=831&Itemid=44)

**Código DANE:** 15322

**Gentilicio:** Guatecano

**Cognomento:** “la puerta de oro de valle de Tenza”

**Provincia:** Oriente

**Área:** 37 *km*<sup>2</sup>

**Límites:** Por el norte con el municipio de Tibirita, la Capilla y Tenza.

Por el sur con los municipios de Somondoco y Guayatá.

Por el oriente con el municipio de Sutatenza.

Por el occidente con el municipio de Manta.

**Población:** 10.171 habitantes (censo 2005)

**Tomado de**

**Habitantes por *km*<sup>2</sup>:** 275

**Fundación:** lunes 28 de enero de 1636

**Fundador:** Agustín Bernal, Diego Morales, Juan Antonio Perilla, Salvador Perilla e Isidro Vargas.

**Elevación:** 1.825 metros

**Temperatura media:** 20° Celsius

**Precipitación media anual:** 1.220 milímetros

**Significado del nombre:** quebrada del monte

**Distancia a Tunja:** 115 kilómetros

**Distancia a Bogotá:** 112 kilómetros

**Latitud Norte:** 5° 00' 34”

**Longitud Oeste:** 73° 28' 35”.

En esta línea, este proyecto se desarrolla en la institución La Educativa Técnica Enrique Olaya Herrera se encuentra ubicada en la carrera 5ª. N°. 1-117 en el municipio de Guateque (Boyacá); el cual

(...) se caracteriza por la heterogeneidad de la población objetivo, en aspectos como son: político, social, cultural y económico. Alto porcentaje de los padres o cabeza de familia de los actuales y futuros usuarios son en su mayoría agricultores, siguiendo en orden de importancia empleados y pequeños comerciantes y su nivel de educación en la mayoría alcanza la básica primaria. Los ingresos económicos familiares en un vasto sector de la comunidad, apenas sobrepasa el salario mínimo, hecho que implica la existencia de unas precarias condiciones económicas en estas familias. (P.E.I. p. 13)

#### 4.2.2. DATOS GENERALES

**Tabla 2 Datos institucionales**

1. DATOS GENERALES DE LA INSTITUCIÓN
Nombre de la Institución: Institución Educativa Técnica Enrique Olaya Herrera Dirección : Hortensia Perilla Calle 6° N° 4 - 73 Teléfonos: Rectoría Fax: 7542075 E – mail: colnal1@yahoo.es Naturaleza: Oficial, carácter mixto. Calendario: “A” Jornada: Diurna completa



NIT: 800191549-1

DANE: 115322000016

ICFES: 005215

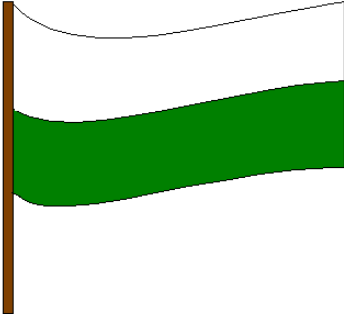
Inscripción: Secretaría de Educación.

Niveles existentes: Preescolar, Básica primaria, Básica secundaria, Media Académica y Media Técnica

Registro P.E.I. 391234585

Modelo educativo: Escuela Nueva

## 2. INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

ESCUDO	BANDERA
	
MISIÓN	VISIÓN
<p>Formar integral e inclusivamente estudiantes en los niveles de Preescolar, Básica, Media Académico, Técnico y con necesidades educativas especiales; que les permita el ingreso a la educación superior, al sector productivo y a una segunda lengua.</p>	<p>En el año 2014 vemos a la Institución Educativa Técnica Enrique Olaya Herrera, prestando un servicio de formación integral, inclusiva de alta calidad.</p>
3. ASPECTO EDUCATIVO	

## Fines de la educación PEI:

La Institución Educativa atenderá en todas sus formas los fines y objetivos de la educación en Colombia, estipulados en la Ley 115 de 1994 de conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, los cuales se transcriben a continuación:

1. El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos.

2. La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad.

3. La formación para facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan en la vida económica, política, administrativa y cultural de la Nación.

4. La formación en el respeto a la autoridad legítima y a la ley, a la cultura nacional, a la historia colombiana y a los símbolos patrios.

5. La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber.

6. El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional y de la diversidad étnica y cultural del país, como fundamento de la unidad nacional y de su identidad.

7. El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones.

8. La creación y fomento de una conciencia de la soberanía nacional y para la práctica de la solidaridad y la integración con el mundo, en especial con Latinoamérica y el Caribe.

9. El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país.

10. La adquisición de una conciencia para la conservación, protección y mejoramiento del medio ambiente, de la calidad de la vida, del uso racional de los recursos naturales, de la prevención de desastres, dentro de una cultura ecológica y del riesgo y la defensa del patrimonio cultural de la Nación.

11. La formación en la práctica del trabajo, mediante los conocimientos técnicos y habilidades, así como en la valoración del mismo como fundamento del desarrollo individual y social.

12. La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre, y 13. La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le

permita al educando ingresar al sector productivo.

#### 4.CURRICULO

La Institución Educativa Técnica Enrique Olaya Herrera sede Hortensia Perilla en su P.E.I, no cuenta con un plan de área diseñado para orientar la educación física, puesto que esta direccionado por los lineamientos curriculares definidos por el MEN.

#### 5. FILOSOFÍA

La filosofía La Institución Educativa Técnica Enrique Olaya Herrera apunta al hombre en un sentido integral, ya que son personas dispuestas a aprender el conocimiento e interactuar en desarrollo sostenible, son respetuosos, tolerantes, honestos, amables, capaces de desarrollar el autoaprendizaje y la investigación, están orientados a continuar la educación superior y o ingresar al sector productivo, adquieren competencias artísticas, físico deportivas, espirituales y éticas.

Así mismo, esta basado en el enfoque pedagógico: ENSEÑANZA PARA LA COMPRENSIÓN; esta es derivada del Constructivismo y orientada a la comprensión. Se compone de cuatro elementos: las metas de comprensión, los tópicos generativos, los desempeños de comprensión y la evaluación diagnóstica continua.

#### 6. PERSONAL DOCENTE

Los perfiles del personal docente y administrativo son coherentes con la misión

y la visión formulada y la estructura organizacional. Además, se usa en procesos de selección, inducción del personal y evaluación del desempeño de las personas que se vinculan laboralmente a la institución. Posterior a la inducción que se realiza, es importante dar a conocer a los docentes que se vinculan a la institución que existe una fusión con todas las escuelas rurales del municipio de Guateque, esto con el ánimo de visibilizar los procesos que se adelantan en el colegio en beneficio al escenario educativo en un ámbito rural que identifica la mayor cantidad de la población.

El talento humano está compuesto por tres directivos (rector y 2 coordinadoras), docentes, personal administrativo (4 Auxiliares administrativos: pagador, bibliotecaria, secretario, secretaria). 1 Auxiliar en salud. 2 celadores en propiedad y 1 celador en provisionalidad y 4 Auxiliares de servicios generales en propiedad.

## 7. ESTUDIANTES.

Esta institución educativa , sede Hortensia Perilla cuenta con 287 estudiantes en preescolar y básica primaria, con 2 cursos por nivel educativo; de los cuales se trabajó con la población de los grados cuarto y quinto, uno curso por nivel; con aproximadamente 28 estudiantes en 4° y 22 en 5°

## 8. PROMOSIÓN POR NIVELES

1. PREESCOLAR Y BASICA PRIMARIA ESCUELA ACTIVA. La promoción de los Estudiantes de Preescolar y Básica Primaria es de carácter flexible y acorde con los criterios establecidos por el Modelo Pedagógico ESCUELA ACTIVA, los casos especiales serán remitidos a la Comisión de Evaluación y Promoción.

2. NIVEL DE PREESCOLAR: (Decreto 1247 de 1997). La evaluación es un

proceso sistemático, integral y permanente que permite la obtención de información de diversas fuentes acerca de la calidad del desempeño, avance y rendimiento del Estudiante en los diferentes procesos desarrollados; en éste nivel todos los Educandos son promovidos al siguiente grado.

3. NIVELES BASICA SECUNDARIA Y MEDIA. La promoción de los Estudiantes de Básica Secundaria y Media será acorde con el Modelo Pedagógico, los criterios de evaluación y la escala de valoración Nacional.

#### 9. PLANTA FISICA

ESCENARIO	BUENO	MALAS CONDICIONES	DAÑADO	NO HAY
Canchas múltiples	✓			
Sala de sistemas	1.			
Zona verde		✓		
Polideportivo				2.
Salón de audiovisuales	✓			

#### 8. RECURSOS

ELEMENTOS	SI HAY	NO HAY	CANTIDAD	DAÑADOS
Aros	3.		40	
Balones de futbol	4.		10	
Balones de baloncesto	5.		15	
Balones de voleibol	6.		10	

Lasos	7.		30	
Conos	1.		20	✓
Colchonetas	2.		15	
frisbee	3.		4	

Extraído de P.E.I. de la I.E.T. Enrique Olaya Herrera

### 4.3. MARCO TEORICO

#### 4.3.1. TEORÍAS DEL DESARROLLO COGNITIVO

Tomamos como ejes trascendentales para la propuesta; algunos autores que han indagado a cerca del desarrollo cognitivo y la influencia de las interacciones sociales en la formación del ser con su entorno.

Para Vygotsky este concepto innovador, permite explicar el desfase existente entre lo individual y lo social en la solución de los problemas y tareas, es exclusivamente de orden cognitivo. En este espacio y a través de la interacción social se produce el paso de la regulación inter-psicológica a la intra-psicológica, conceptos claves de la psicología Vygotskyniana. Vielma, V, y Luz, S. (2000) p.32.

En esta línea, Piaget (1958), indica que el desarrollo cognitivo

Está regido por la consolidación de estructuras mentales representativas del conocimiento, reguladas por los fundamentos biológicos del desarrollo, así como por el impacto de los factores de maduración. Estas estructuras, las cuales organizó en categorías denominadas sensorio motrices, pre-operacionales, concretas y abstractas, dependen de un ambiente social apropiado e

indispensable para que las potencialidades del sistema nervioso se desarrollen.  
(Ópcit. P.40)

Seguido de esto, Bandura (1987) realiza sus estudios acerca del desarrollo cognitivo, donde

“Centra sus énfasis en el papel que juegan los procesos cognitivos, vicarios, autos reguladores y autor reflexivos, como fundamentos determinantes en el funcionamiento psicosocial, resaltando que el pensamiento humano constituye un poderoso instrumento para la comprensión del entorno”. (Opcit, p, 40)

De igual manera, Bruner (1990) sustenta un paradigma que mantiene preferencia por la investigación focalizada en el desarrollo humano, visto éste desde la perspectiva intelectual-cognitiva.

Este paradigma se sintetiza en la mente como el funcionamiento cualitativo del cerebro, la cual sirve de medio para **la construcción de modelos mentales** sobre la base de los datos que recibe, del proceso de almacenamiento de los mismos y de las inferencias extraídas por parte de quien aprende. Esta codificación es fundamental para comprender la relación entre las cosas del mundo y sus respectivas representaciones dentro del modelo mental-abstracto.  
(Opcit, p, 40).

En síntesis, las teorías cognitivas de Piaget, Vigosky, Bandura y Bruner, resaltan la importancia del otro y del medio ambiente en el desarrollo cognitivo del niño, debido a que el proceso de adquisición del conocimiento va dándose de forma natural como proceso innato del ser, en donde empieza a relacionarse con el entorno y de allí a construir esquemas mentales y símbolos los cuales interioriza y lo forman como ser humano.



## **4.3.2 TEORÍAS DEL DESARROLLO MOTOR**

### **4.3.2.1. Desarrollo Motriz**

(Rubio C., 2009) “Hace referencia a la evolución de la capacidad de movimiento”. Es el grado de perfeccionamiento y adquisición de dominio corporal que el niño logra en su etapa pre-escolar y escolar, gracias a la interacción con su entorno social y a su formación motriz brindada por la educación física. Este abarca el proceso de enseñanza y fortalecimiento de las habilidades y capacidades motrices que logra el niño por medio de su educación corporal y del movimiento. El mediador de este proceso es el docente y el facilitador el niño.

Es trascendental profundizar en el tema del desarrollo psicomotor con el fin de comprender mejor el concepto de desarrollo motriz; para esto se lleva a cabo una revisión bibliográfica a cerca de los autores que han incursionado en el estudio de este tema; para hacer más sencilla la tarea del lector, nos limitamos a tratar los estadios de desarrollo pertinentes a la edad cronológica y las etapas de desarrollo de la población estudio.

### **4.3.2.2. El desarrollo psicomotor según Piaget**

Piaget (como se citó en Rigal, R., 2006, p.52) afirma que la evolución del pensamiento infantil, su desarrollo y la adquisición de los conocimientos (objetos de estudio de la epistemología genética) se dividen en cuatro grandes estadios sucesivos.

- ✓ Sensorio-motores (desde el nacimiento hasta los 2 años): Su principal característica es la aparición de las capacidades lingüísticas, perceptivas y sensorio-motrices, además de las habilidades locomotoras y manipulativas.
- ✓ Pre operacional (de los 2 a los 7 años): Corresponde a los ciclos de primaria, en esta los niños manejan cada vez más fácil los conceptos, el conocimiento se adquiere mediante la interiorización de las acciones el niño diferencia los objetos por su forma y color; a esta edades aparece el juego simbólico, la imitación y el lenguaje, el niño es egocéntrico. Mediante el juego el niño sustituye situaciones reales por ficticias. Esta etapa abarca los grados de preescolar a segundo los cuales conforman el ciclo uno del presente currículo.
- ✓ Operacional concreto (de los 7 a los 11 años): Se caracteriza por operaciones concretas, reales, predomina el razonamiento lógico, por lo que el niño es capaz de identificar problemas y proponer soluciones ante una tarea asignada que implica ciertos grados de dificultad; es importante para la enseñanza el uso la resolución de problemas y el aprendizaje guiado.
- ✓ Formal (de los 11 a los 16 años): Se caracteriza por operaciones que van de lo concreto a lo abstracto, se caracteriza por la posibilidad de razonar sobre hipótesis distinguiendo la necesidad de conexiones debidas a la forma y a la verdad de los contenidos; operaciones formales sobre hipótesis y no solo sobre objetos.

#### 4.3.2.3. La mejor época de aprendizaje de la infancia. (9 a 12 años)

##### 4.3.2.3.1. Características generales del desarrollo motor

Todo lo que aprendemos en la escuela se presenta como tendencia de desarrollo y alcanza su maduración completa en estos años. Los niños a los doce años son muy hábiles en el dominio de la pelota u otras destrezas, sus movimientos son más equilibrados y armónicos mucho más fluidos. Los movimientos cíclicos se

dan en una función funcional de fases, tienen la capacidad de estructurar rítmicamente sus movimientos con justeza.

Poseen a la capacidad de transmisión de movimiento, la elasticidad y la anticipación de los movimientos propios y ajenos así como movimientos de cuerpos animados. Tienen la característica de rapidez de captación y aprendizaje de nuevos movimientos fácilmente. El desarrollo normal de los niños en esta edad está dado por la agilidad y habilidad capacidad de reacción y adaptación. (Meinel, K., 1998, p.244).

#### 4.3.2.3.2. La prontitud del aprendizaje

El aprendizaje en esta edad se da con mucha rapidez y sin orientación especial gracias a que los movimientos adquiridos (reflejos condicionados), se afianzan con mucha rapidez debido a la plasticidad de la corteza cerebral lo cual posibilita la construcción de nuevas formas de movimiento. La agilidad y habilidad, la capacidad de reacción y de adaptación se unen a una gran aplicación por aprender.

El niño de 9 a 13 años posee unas dimensiones y una musculatura bien proporcionada. A esta edad el centro de gravedad se ubica más abajo del empeine de la cadera con las piernas con lo cual mejora su equilibrio. (Meinel, K., 1998, p.245).

#### 4.3.2.3.3. Especificación a tiempo oportuna

Permite la familiarización del niño con los movimientos de su deporte lo cual fundamenta y posibilita un mejor desempeño. En el deporte las disciplinas atléticas no son más que el desarrollo ulterior de formas básicas aprendidas con el tiempo.

#### 4.3.2.3.4. Derivaciones pedagógicas.

Al niño se le deben enseñar los deportes básicos (atletismo, gimnasia) teniendo siempre presente que los movimientos aprendidos deben corresponder a las mejores técnicas existentes. Al lado de los deportes básicos debería enseñárseles también el esquí y el patinaje.

Podemos afirmar que los mejores maestros son los que conocen y dominan teórica y prácticamente las últimas novedades del desarrollo técnico (Meinel, K., 1998, p.247).

### **4.3.4. TEORÍA DEL DESARROLLO SOCIOAFECTIVO**

Nos referimos directamente a la obra de Laurence Kohlberg y el desarrollo moral debido a que, es esta misma, por la cual se guía el P.E.I para tratar de medir los niveles de juicio moral de los educandos en el apartado: 1.5.1 SITUACIÓN ACTUAL DEL DESARROLLO HUMANO ALCANZADO.

La obra de Kohlberg (1958) “más que una teoría del desarrollo moral, es una descripción del juicio moral, desde un enfoque socio-cognitivo. Continúa la obra de Piaget, recibiendo también influencias de grandes filósofos, psicólogos y sociólogos: Kant, Balddwin, Mead, Dewey...” (p. 4.)

Kohlberg, inspirándose en Piaget, emprendió su propio estudio del desarrollo moral que ha sido considerado como un intento intenso y profundo de comprender el desarrollo moral del niño desde un enfoque socio-cognitivo, y de aplicar su investigación a la teoría y a la práctica de la educación (1975), por lo que su obra ha sido aceptada por la mayoría de los psicólogos y educadores. (Palomo, 2011, p.2)

Ahora, vamos a citar algunos conceptos básicos que resalta (Palomo G. 2011) de la teoría de Kohlberg:

#### 4.3.4.1. Juicio moral

Considerado como un proceso cognitivo que permite reflexionar sobre nuestros propios valores y ordenarlos en una jerarquía lógica. Relacionado con la conducta, con la capacidad de asumir roles y con las funciones cognitivas.

La raíz del juicio moral es el "Role-Taking" o habilidad de ver las cosas en la perspectiva del otro, siendo considerado por el autor, junto con el desarrollo cognitivo como, como condición necesaria para el desarrollo moral y como intermediario de las capacidades cognitivas y el nivel alcanzado en este desarrollo moral. (Opcit, p.5)

Nace en todas las interacciones sociales: familiares, escolares y sociales (instituciones socializadoras básicas) (1982).

#### 4.3.4.2. Sentido de justicia:

A Kohlberg le interesa la comprensión del sentido de justicia y centra la moralidad en este concepto, considerando que cambia y se desarrolla con el tiempo a medida que se interrelaciona con el entorno. Estudia este sentido de justicia, mediante cuentos interpretados por los niños, en cuyo análisis no le interesa la respuesta, sino el razonamiento del niño, subyacente a esa respuesta. De esta investigación, deduce que la moralidad no la enseña nadie sino que el niño construye sus propios valores morales, y que el ejercicio de la conducta moral no se limita a raros momentos de la vida, sino que es integrante al proceso del pensamiento y que empleamos para extraer el sentido de los conflictos morales que surgen de la vida diaria. (Opcit, p.5)

Características más significativas de los estadios de los estadios de desarrollo moral de Kohlberg (como se citó en Palomo G, 2011)

- ✓ Cada etapa consta de únicos comportamientos, ya que si la base del desarrollo moral es el juicio, los juicios morales son formas individuales de pensamiento.
- ✓ Cada etapa da lugar a un cambio en la forma de respuesta social:
  - Egocéntrica: nivel pre-convencional
  - Social: nivel convencional
  - Moral: nivel post-convencional (Opcit, p.6)

#### 4.3.4.3. Niveles de juicio moral según Kohlberg

##### 4.3.4.3.1 Pre-convencional antes de los nueve años:

- ✓ Estadio 1: orientación heterónoma al castigo y la obediencia.
- ✓ Estadio 2: orientación individualista e instrumental.

#### 4.3.4.3.2. Convencional, propio de los adolescentes y algunos adultos:

✓ Estadio 3: moralidad de la "buena persona" y de la concordancia interna. La preocupación por obtener el respeto de las personas y por vivir de acuerdo con lo que los demás esperan de nosotros define este estadio. Ser una buena persona es el ideal y eso significa establecer relaciones de confianza mutua, lealtad, respeto y gratitud. La orientación a las normas garantiza que la conducta esté dentro de los cánones establecidos y previene, por tanto, de la desviación. Sin embargo, estos ideales se aplican fundamentalmente a las relaciones personales y se vuelven más difusos cuando se trata de relaciones menos próximas o con desconocidos.

✓ Estadio 4: orientación hacia el mantenimiento del orden social. el ideal de ser un buen ciudadano se mantiene, pero ahora desde una perspectiva mucho más amplia de las relaciones sociales. El individuo adopta la perspectiva del sistema social y puede diferenciarla de los intereses particulares. En otras palabras, asume que todos deben cumplir las leyes y que estas deben aplicarse imparcialmente a todos. La razón suprema es mantener el orden social y se justifica no solo por consideraciones del tipo "si todos hicieran eso (transgredir cierta norma) sería un caos...", sino también por una obligación de conciencia que exige que las personas cumplan sus "contratos" u obligaciones con la sociedad. Solo en casos extremos se acepta incumplir una ley, pero siempre que sea en nombre de otro deber social más importante.

Por otra parte, frente a conflictos agudos, el individuo convencional tiene verdaderas dificultades para ordenar los valores y decidir. Por ejemplo, ante el dilema de la eutanasia puede oscilar entre la defensa de una muerte digna y la del propio interés, y terminar negando que haya una obligación moral de ayudar a morir a un desconocido si con ello se corre el riesgo de perder la libertad Extraído de <http://www.psicologia-online.com/pir/descripcion-de-los-niveles-de-juicio.htm>

#### 4.3.4.3.3. Nivel post-convencional, el que alcanzan pocos adultos

✓ Estadio 5: orientación hacia el contrato social y los derechos del individuo.

- ✓ Estadio 6: orientación hacia los principios éticos universales.

#### **4.3.5. TEORÍAS DE CURRÍCULO**

El currículo de educación física es un documento guía estructurado y previamente planeado el cual está compuesto principalmente por objetivos, contenidos, metodología y una evaluación, los cuales son la base para la enseñanza de esta área del conocimiento.

En esta línea R, Neagley & N Evans 1967 definen el currículo como “el conjunto de experiencias planificadas otorgadas por la escuela, para ayudar a los alumnos .a lograr, el mejor grado, según sus capacidades los objetivos de aprendizaje proyectados”. Extraído de [deconceptos.com](http://deconceptos.com)

Stenhouse, 1987 (citado por Casirini, R. (2005) “define el término de acuerdo a tres definiciones de currículo, afirma que es el esfuerzo conjunto y planificado de toda escuela destinado a conducir el aprendizaje de los alumnos hacia resultados de aprendizaje predeterminados”

Los currículos cerrados, son aquellos que limitan las posibilidades de innovación y de control por parte del docente. Son propuestos desde la administración educativa y no permiten ser intervenidos ni modificados, el docente se limita a aplicarlos y evaluar los resultados de acuerdo a los objetivos propuestos por la administración (Díaz, L. 1998).

Los currículos abiertos o flexibles, son aquellos que brindan la posibilidad de ser intervenidos siendo los docentes quienes los concretan y adaptan al contexto educativo específico de la institución, y de acuerdo a las necesidades específicas de sus estudiantes, es decir, que el docente basado en un diseño administrativo formula cambios y da aportes que considera importantes (Opcit, p. 50 ).



Para Díaz (1998) refiere que los currículos ocultos, están constituidos por todos aquellos conocimientos, mensajes, actitudes, posturas etc. más de tipo ideológico y que encierran una serie de mensajes que son transmitidos a los alumnos de forma subliminal o conjuntamente con el resto de los contenidos. Generalmente este tipo de currículo tiene toda una serie de posturas de las personas hacia ciertos aspectos de la sociedad y de la cultura. (p. 27).

#### 4.3.5.1. Dimensiones del variable currículo de educación física

##### 4.3.5.1.1. Componentes del currículo

Los componentes del currículo surgen de la respuesta a preguntas que definen el proceso de enseñanza aprendizaje. Para que enseñar (para lograr unos objetivos) ¿Qué enseñar? (unos contenidos) ¿Cómo enseñar? (estrategias didácticas) ¿Cuándo enseñar? (secuenciación y temporalización) ¿Qué cómo y cuándo evaluar? (Evaluación y toma de decisiones). (Díaz, J., 1998.).

A continuación se explican cada uno de los componentes del currículo:

##### 4.3.5.1.2. Objetivos del currículo

Se plantean con el fin de poder evaluar el proceso de enseñanza aprendizaje “son los resultados finales esperados de nuestros alumnos al finalizar un periodo completo de enseñanza-aprendizaje. De ellos conviene tener en cuenta entre otros aspectos, el grado de concreción, los ámbitos de incidencia y las vías de acceso” (Díaz, L., 1998 (p29).

Los objetivos son comportamientos metas o propósitos esperados en los alumnos ya sean cognitivos, afectivos, psicomotrices, o de relación social, los cuales se esperan lograr como consecuencia de procesos que se realizan en la escuela y en el aula. El objetivo es un elemento esencialmente planificador. (Opcit, p.94).

En conclusión los objetivos son metas, propósitos o finalidades esperados durante el proceso de enseñanza aprendizaje, permiten evaluar el impacto de una propuesta educativa o modelo de enseñanza en el alumnado, o en una institución como tal.

#### 4.3.5.1.3. Contenidos del currículo

Los contenidos del currículo, son los conocimientos planeados y previamente organizados en ejes temáticos o unidades con objetivos estructurados y que según su finalidad se pueden clasificar en conceptuales, procedimentales y actitudinales, los cuales serán transmitidos a los educandos valiéndose el docente de una metodología, pedagogía y didáctica adecuada.

Los contenidos como medios para lograr los objetivos deben ser planeados de acuerdo a características propias de los educandos y deben relacionarse con las demás áreas escolares, Coll, (1987) (citado por Casirini, M., (2005) p.63) afirma que los contenidos escolares o académicos “son el conjunto de saberes y recursos científicos, técnicos y culturales que se incorporan a los programas y planes de estudio con el propósito de realizar ciertos fines educativos socialmente valorados”.

Coll, 1987, (citado por Casirini M., 2005) clasifica los contenidos de la siguiente manera:

Conceptuales: se encuentran los hechos y conceptos sobre la información necesaria para conocer una realidad y moverse en ella.

Procedimentales: consisten en un conjunto de pasos, reglas y acciones encaminados a obtener un resultado o producto. Aquí interesa “el saber hacer algo que abarca una gama muy amplia de las habilidades cognitivas y destrezas básicas.

Actitudinales: son tendencias o disposiciones adquiridas y relativamente duraderas, a evaluar de un modo determinado un objeto, persona suceso o situación y a actuar en consonancia con dicha evaluación así mismo identifica tres componentes en las actitudes.

Dicha clasificación permite consolidar y estructurar contenidos complementándolos entre sí y teniendo en cuenta diversos componentes de tipo cognitivo (conocimientos y creencias) de tipo afectivo (sentimientos y preferencias) y de tipo conductual (acciones manifiestas y declaraciones de intenciones) estos factores harán que los contenidos sean apropiados. (Casirini, 2005).

#### 4.3.5.1.4. Metodología

Esta se puede definir como la manera de enseñar o transmitir conocimientos haciendo uso de estilos métodos o estrategias de enseñanza, que facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje, “Consiste en la ordenación de estrategias o actuaciones del profesor y de los alumnos para producir aprendizaje” (Díaz, F., 2002, p.99).

#### 4.3.5.1.5. Evaluación

La evaluación, es un elemento del proceso de enseñanza aprendizaje, este permite realizar ajustes, diagnosticar el nivel de conocimiento inicial de los alumnos, realizar un seguimiento continuo para ajustar el proceso y garantiza la consecución del aprendizaje y de los objetivos, además permite contrastar lo planificado con los logros alcanzados en la realidad escolar (Díaz, 2002).

Stenhouse (1987) (citado por Díaz, F., 2002) afirma que la evaluación es considerada como un proceso en el que lo esencial es explicitar los cambios logrados en el comportamiento mediante la instrucción; comenzando por la redacción de objetivos conductuales para el aprendizaje del estudiante y siguiendo por la medición de cambios verificados en el comportamiento hacia dichos objetivos.

Stufflebeam & Shinkfield (citados por Casirini, M., 2005) afirman que es importante tener siempre presente los siguientes aspectos al momento de evaluar cualquier programa o currículo con objetivos previamente definidos. En primer lugar se deben establecer las metas u objetivos, luego estos se ordenan en amplias clasificaciones, teniendo en cuenta objetivos comportamentales para establecer situaciones y condiciones según las cuales puede ser demostrada la consecución de los objetivos y explicar los procesos de la estrategia al personal más importante en las situaciones más adecuadas, luego se debe escoger o desarrollar las medidas técnicas más apropiadas, recuperar los datos de los trabajos de los estudiantes, para finalmente comparar los datos con los objetivos de comportamiento. (Casirini, 2005).

#### 4.3.6. TEORÍAS DEL JUEGO

George Mead, analiza el juego como una de las condiciones sociales en las que emerge el Sé. El autor se refiere principalmente al juego simbólico y los procesos de asunción de roles, que no son sino medios para imaginarse a sí mismo como si fuera otra persona. Jugando, el niño se confronta con otros, identificando semejanzas y diferencias. También le permite tomar una perspectiva distinta, que sería la del personaje con el que se identifica. La asunción de un papel provoca respuestas en sus interlocutores, que le proporcionan el material necesario para redefinir su capacidad de asumir los puntos de vista de los demás. Así se crea un proceso de acción y reacción, afianzando los conceptos del “Sé” y del “Otro”. (En tribu, 2011)

En esta línea, Gregory Bateson identifica en el juego una plataforma para el ejercicio de habilidades meta-comunicativas. Todo lo que viene dicho en el contexto “estamos jugando”, asume un significado no literal que consiste en comunicar algo que no existe. Así aprende la meta-comunicación que posteriormente usará en otros ámbitos que no son el juego (Opcit, 55.)

Por otro lado, Jerome Bruner, Jolly y Silva analizan la relación entre el juego y las estrategias de resolución de problemas. Se hicieron estudios con niños de edad preescolar en diferentes contextos para comprobar cuáles eran las situaciones más eficaces desde el punto de vista social y cognitivo presentes en ellos. Concluyeron que las actividades más estructuradas presentan un mayor grado de complejidad cognitiva y pueden ser propuestas a los niños para motivarles a la búsqueda y la investigación de estrategias de resolución de problemas. Sin embargo, las actividades menos estructuradas, como pueda ser una pelea ficticia, requieren habilidades sociales y son más indicadas para desarrollar este aspecto (Opcit, p. 55)

#### 4.3.6.1. Características del juego.

Según Caillois, (1986) determinó seis características del juego: libre, separado, incierto, improductiva, reglamentada, ficticia”. A partir de esto y con estudios posteriores se puede concluir que el juego como comportamiento natural del hombre cumple con que es una actividad:

- ✓ Libre: a la cual el jugador no podría estar obligado sin que el juego perdiera al punto de naturaleza de diversión atractiva y alegre. Separada: circunscrita en límites de espacio y tiempo precisos y determinados por anticipado.
- ✓ Incierta: Cuyo desarrollo no podría estar predeterminado ni el resultado dado de antemano.
- ✓ Improductiva: por no crear ni bienes ni riqueza, ni tampoco elemento nuevo de ninguna especie, y salvo desplazamiento de propiedad en el seno del currículo de los jugadores porque se llega a una situación idéntica a la del punto de partida.
- ✓ Reglamentada: sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una nueva legislación, que es la única que cuenta.
- ✓ Ficticia: acompañada de una conciencia de la realidad específica de la realidad secundaria o de franca irrealidad en comparación con la vida corriente ( p. 37).

Para Piaget, (2001) el juego es libre porque de lo contrario perdería su naturaleza de diversión atractiva y alegre ya que no está impuesto desde afuera. Es una actividad separada por que se ajusta a ciertos límites de espacio-tiempo preciso y determinado. Además es incierto por que se deja inventar y crear el cual no tiene un desarrollo ni un desenlace, se hace improductivo ya que no se obtiene ninguna ganancia más que el solo hecho de jugar. Adicionalmente es

reglamentado porque cada uno plantea como quiere jugar y se llega a acuerdos entre sí. Por ende es ficticia ya que cada quien crea su originalidad sin importar la realidad. Donde el juego es una ocupación separada cuidadosamente aislada del resto de la existencia y realizada dentro de unos límites precisos de tiempo y lugar.

Para Piaget, “el juego no constituye una conducta diferente o un tipo particular de actividades entre otras”. Donde destaca seis características del juego como lo son:

1. en la persona. Todas tienen que ver pero a donde vamos es que cada una tiene prioridades, esto depende de cada persona.

Falta relativa de organización en el juego. A fin de que para piaget el juego carece de un pensamiento serio.

2. Es una actividad con el fin en sí misma. Donde el solo hecho de realizarla y ejecutarla gusta a todos los participantes encontrando estos un mundo diferente donde el fin conduce al placer y la persona realiza la actividad sin pretender nada más que el goce y el disfrute de la misma.

3. Espontaneidad del juego en oposición al trabajo, a la adaptación a la realidad. Es una acción libre voluntaria, que unida a la anterior busca placer e invita al disfrute dejando escapar las emociones y los sentimientos.

4. El juego es una actividad que proporciona placer en vez de utilidad. El juego divierte, permite compartir emociones, sentimientos, manifestaciones afectivas, encontrando en él una serie de acciones que son independientes a la utilidad monetaria por lo que el trabajo se hace independiente ya que todos tenemos necesidades, tanto físicas, emocionales, económicas y un sin número interminable de cosas que nos hacen falta pero cada una se toma su tiempo para ejecutarse o desarrollarse

5. Liberación de los conflictos ya que el juego o ignora los conflictos o los resuelve.

6. Sobre motivación. Placer por la actividad independientemente de lo que se esté realizando, no importa la edad en la que nos encontremos siempre que juguemos estaremos motivados a obtener algo de dicho juego. (p. 37,38)

En consecuencia según los autores mencionados el juego fomenta y produce sensaciones positivas en el ser humano, ya sea desde niños a adultos; todos al jugar olvidan el mundo externo y centran la importancia en la actividad a realizar para liberarse en el juego y encontrar allí situaciones alegres y poder aprender a través de las experiencias sociales a ser mejores humanos, debido a que esta es la forma más sencilla de interpretar la realidad y desarrollarse sana y libremente.

#### 4.3.6.2. Tipos de juegos.

Según Caillois, (1996) para Campo, existen cuatro tipos de juegos:

- ✓ AGON: son los juegos de competencia donde los antagonistas se encuentran en condiciones de relativa igualdad y cada cual busca demostrar su superioridad de mostrando una serie de reglas que marcan el desarrollo de la actividad lúdica.
- ✓ ALEA: son los juegos basados en una decisión que no depende del jugador, sino de la suerte y el azar, por tanto el objeto no es tratar de vencer al adversario sino imponerse al destino; la voluntad del jugador pasa a un segundo plano por qué no queda más remedio que confiar en el destino, por ejemplo las rifas y las loterías.
- ✓ MIMICRY: son los juegos de simulación en los que se aceptan la existencia de una ficción o una ilusión, acordada por los jugadores que participan de ella. no predominan las reglas sino la capacidad de simulación de una segunda simulación de una segunda realidad o universo paralelo. El jugador escapa del mundo convirtiéndose en otro y ayudándose de la mímica, el disfraz y otros elementos simbólicos por ejemplos los juegos de rol.



✓ ILINX: son juegos que se basan en la búsqueda del vértigo, intentan destruir por un instante la estabilidad de la percepción e infligen, a la conciencia racional una especie de pánico voluptuoso. Se trata de alcanzar una especie de espasmo, de trance o de aturdimiento que provoca la aniquilación de la realidad de forma brusca por ejemplo, el movimiento rápido de rotación.

A partir de lo citado anteriormente, se brinda la diversidad del juego desde sus diferentes enfoques de tal manera que posibilita al individuo a participar activamente en cualquier tipo de juego que sea de su agrado.

#### **4.3.7. TEORÍAS DEL JUEGO COOPERATIVO**

En la ardua labor de los pedagogos, por educar a los futuros hombres para ser las promesas de cambio en los procesos humanísticos y sociales hacia un mundo mejor, han encontrado en los juegos cooperativos una estrategia para llevar a cabo los procesos de enseñanza-aprendizaje de una manera en que se educa no solo aspectos físicos o cognitivos sino que también se hace indispensable el educar para la vida, lo cual es sumamente importante ya que nos ayuda a entendernos como seres humanos, permitiéndonos actuar en pro de las problemáticas y fenómenos sociales que nos rodean.

Así pues, (Arranz Beltran, 1993) realiza una recopilación la cual titula “juegos cooperativos y sin competición para educación infantil” en donde define que

Un juego cooperativo es un juego sin ganadoras ni perdedoras, sin excluidas ni eliminadas, sin equipos temporales o permanentes (...) acá el acento está puesto en la convivencia, el placer de encontrar a otras y un desafío, encontrar una meta en común (...) donde el simple placer de jugar está puesto en avanzar dentro de la persecución de un objetivo de grupo, que será alcanzado gracias a la ayuda mutua dentro de las interacciones (p.7).

Así mismo Virginia (Romero) y Montse Gómez mencionan que los juegos cooperativos son aquellos en el que (...). Ningún jugador aumenta su autoestima a costa de la de otro (...) mientras juegan aprenden de una forma divertida cómo llegar a ser más considerados unos con los otros y se sienten más decididos a trabajar por el bien común (...) reafirman la confianza del niño en sí mismo como una persona aceptada y digna.

En esta línea Terry Orlick 1990 citado por (Lopez, 2006) insiste que los juegos cooperativos son para “Jugar con otros mejor que contra otros; superar desafíos, no superar a otros, y ser liberados por la verdadera estructura de los juegos para gozar con la propia experiencia del juego”.

La aplicación de los juegos cooperativos no se simplifica a una actividad donde todos puedan participar en aras de desarrollar un objetivo en común; sino que esta tarea se vuelve más compleja de acuerdo a los logros que se pretenden alcanzar en la realización de estos mismos juegos; para esto es necesario, según Velázquez, C caracterizar los tipos de actividades en función, de dos variables “la interrelación en las acciones de los participantes y la compatibilidad o incompatibilidad de metas” .

Así pues (Velázquez Callao, 2003) clasifica las actividades en competitivas y no competitivas; en lo que concierne al juego cooperativo, entramos a indagar las actividades no competitivas

Son actividades donde hay interrelación entre las acciones de los participantes pero no existe incompatibilidad de meta, es decir, el hecho de que una persona alcance el objetivo de la actividad no supone que otras no puedan hacerlo, es más, va a suponer que el resto lo logre también. (pág.13)

Seguido de esto (Opcit, 61.) realiza un análisis de las actividades colectivas donde las caracteriza en grupos y subgrupos de acuerdo a las situaciones en particular que buscan desarrollar en cada una de las temáticas planificadas:

1. Actividades no competitivas con oposición (...) activa o pasiva. (...) Es activa cuando los participantes persiguen distintos objetivos y las acciones de los unos se oponen a las de otros. La oposición es pasiva cuando los participantes presentan acciones diferentes, pero éstas no se interfieren.

1.1. Actividades con oposición y cambio de rol. Son actividades no competitivas en las que existe una oposición entre las acciones de los participantes y un cambio de papeles de éstos durante el transcurso de la actividad (...) se diferencia en dos (...) Actividades de cambio reversible. Son aquellas en las que una persona puede pasar, a lo largo de la actividad, varias veces por el mismo papel (...) Actividades de cambio irreversible. En las que la actividad finaliza cuando todos los participantes adoptan un determinado papel.

1.2. Actividades con oposición y sin cambio de rol. Son actividades no competitivas en las que existe oposición y en las que los participantes no intercambian sus papeles en función de circunstancias derivadas de la propia actividad. Podemos encontrar varios tipos: De penitencia. Actividades jugadas

donde la persona que falla o bien la persona que le correspondió en suerte, debe cumplir un castigo para seguir en el juego (...) De objetivo no cuantificable. Actividades con oposición donde el objetivo no está claramente definido, de tal forma que no puede ser evaluado por criterios rígidos (...).

2. Actividades cooperativas. Son actividades colectivas no competitivas en las que no existe oposición entre las acciones de los participantes sino que todos buscan un objetivo común (...).

2.1. Con objetivo cuantificable. El objetivo, idéntico para todos los participantes, está perfectamente definido y se puede comprobar si se cumple o no. (...) se categorizan en actividades Con puntuación. Actividades de tanteo colectivo. (...) Sin puntuación. Actividades en las que el objetivo (...) suele tratarse de una prueba que debe superar el grupo.

2.2. Con objetivo no cuantificable. Actividades en las que el objetivo no puede ser evaluado por criterios rígidos. Ni puede determinarse si se ha cumplido o no (...) Dentro de las actividades cooperativas de objetivo no cuantificable pueden distinguirse tantos subgrupos como tipos de objetivo consideremos. (Pag.13-14)

En esta línea, Pallares (1978) citado por (Rodriguez A, 2010) recalca cuatro características las cuales hacen del juego cooperativo

Una **actividad alegre y placentera** en cuanto a que estos juegos se caracterizan por la **ausencia de competición** es decir que la victoria de unos no depende de la derrota de otros; en este sentido la **exclusión y discriminación** se hacen a un lado para dar lugar al desarrollo de la **actividad colectiva** enfatizada en la consecución de un fin común centrada en el juego y la diversión como elemento crucial de la misma.

En esta medida (Rodríguez A, 2010) como se citó Crevier y Burube, consideran resaltar que

los juegos cooperativos se ocupan de **la participación de cada jugador en el bienestar de los demás** partiendo de la premisa de que **libera de la agresividad física**; también **posibilita el intercambio de papeles** dentro del juego, es decir que enseña a ponerse en los zapatos de los demás, en el canje de roles que puede darse durante el desarrollo de cada actividad; por otro lado **la no eliminación posibilita la participación de acuerdo con las propias capacidades** de cada estudiante haciendo énfasis en el placer de jugar.

Es decir que para Pallares, Crevier y Burube la finalidad de los juegos cooperativos es,

Brindarle al ser humano la posibilidad de crear expresarse libremente interactuar con el grupo. Donde no exista el rechazo por el otro haciendo siempre referencia a la no eliminación en el que se tiene como objetivo el disfrute de la actividad sin esperar nada a cambio; dichos plantean que lo único realmente importante es la participación de todos para alcanzar el objetivo en común, de esta manera fomentar el trabajo en equipo resaltando el hecho de que todos jueguen juntos sin dejar que exista la presión por conseguir un resultado, al no existir la preocupación por ganar o perder.

Por otro lado Orlick citado por (Orobajo Ramirez, 2011), “Valora cuatro categorías dentro de las características de los juegos cooperativos como una estrategia hacia el aprendizaje cooperativo; dentro de estas se encuentran la comunicación y la confianza, la participación, la aceptación y la diversión”.

Es decir que para Orlick el juego cooperativo se caracteriza por la importancia de la confianza y la comunicación que deben manejar los estudiantes para lograr

interactuar de manera fluida y alcanzar un objetivo común, además de que todas las partes pertenecientes al grupo podrán aportar desde sus diferencias individuales a la obtención de dicho objetivo sin temor a ser discriminados; tomando como objetivo primordial del juego el arte deliberado del gozo y la diversión.

Más adelante (Ruiz Omecaña) cita a Terry Orlick (1990) en su libro “libres para cooperar, libres para crear” conduce sus trabajos para liberar a los estudiantes de las pedagogías tradicionalistas y darles la oportunidad de ejercer un papel más autónomo en su formación; así pues, manifiesta que el juego cooperativo se caracteriza por ser:

1. Libres de la competición. El objetivo es, en este caso, común a todos y el juego demanda la colaboración entre los participantes. De este modo los alumnos se ven libres de la obligación de tratar de superar a los demás, con lo que el juego es percibido de una forma distinta y existen más oportunidades para la actuación prosocial.
2. Libres para crear. La situación no exige la búsqueda inmediata del rendimiento, ni marca caminos prefijados de actuación. Por lo tanto se crea el ambiente adecuado para la exploración motriz y para el pensamiento divergente y creativo.
3. Libres de exclusión. Los juegos cooperativos rompen con la eliminación como resultado consecuente del error. De este modo, la falta de acierto irá seguida de la oportunidad para rectificar y para buscar nuevas soluciones motrices. Nadie se verá excluido por no poseer un alto grado de competencia motriz.
4. Libres de elección. Las actividades lúdicas de cooperación están abiertas a la posibilidad de que los alumnos tomen decisiones y actúen en consonancia con

sus propias elecciones, lo que redundará en beneficio del camino hacia la autonomía personal que representa el hecho educativo.

5. Libres de agresión. Dado que el resultado en los juegos de cooperación se alcanza coordinando las propias acciones con las ajenas y no rivalizando en la participación lúdica, se origina un clima social en el que no tienen cabida los comportamientos agresivos y destructivos. (Pág. 8-9)

Así mismo, (Velázquez Callado, 2013) cita los estudios de Johnson y Johnson quienes proponen los siguientes componentes esenciales del aprendizaje cooperativo:

1. La interdependencia positiva, por la que cada individuo comprende que su trabajo beneficia a sus compañeros y viceversa. Sería la situación por la que los alumnos piensan en términos de “nosotros” en lugar de en términos de “yo”. El docente puede provocar esta interdependencia positiva partiendo de una interdependencia de objetivos y cumplimentándola con otras posibilidades como una interdependencia de recursos, de recompensa, de roles, etc.

2. La interacción promotora, por la que cada miembro del grupo tiende a animar a sus compañeros, a apoyarles y ayudarlos cuando tienen dificultades, a reforzar sus ideas y esfuerzos, para completar con éxito la tarea asignada.

3. La responsabilidad individual, por la que cada alumno se esfuerza en beneficiar al grupo, hace su trabajo lo mejor posible y evita escudarse en el trabajo de los demás. Implica una evaluación individual del desempeño de cada alumno.

4. Las habilidades interpersonales y de trabajo en pequeño grupo, necesarias para rentabilizar el trabajo grupal: centrarse en la tarea, gestionar

adecuadamente los conflictos, respetar los turnos de palabra, compartir el liderazgo, considerar todas las ideas, aceptar las decisiones grupales, etc.

5. El procesamiento grupal o autoevaluación, por el que cada grupo es capaz de reflexionar sobre el proceso de trabajo realizado para determinar qué acciones resultaron beneficiosas y cuáles perjudiciales y, en consecuencia, tomar decisiones sobre respecto a qué conductas deben mantenerse y cuáles deben ser modificadas. (pag13)

Por otro lado, cabe recalcar que para alcanzar las metas didácticas, lúdicas y pedagógicas en la aplicación de los juegos cooperativos, en aras de lograr un aprendizaje significativo en los educandos; es importante tener conocimiento previo de estructuras de aprendizaje cooperativo que direccionen un modelo pedagógico de enseñanza-aprendizaje de los mismos; a continuación, se presentan los siguientes modelos cooperativos.

Para (Mendez Gutierrez, 2001) Quien cita a Muska Mosston y Sara Ashworth en

“La enseñanza de la Educación Física. La reforma de los estilos”. Mencionan la estructura del aprendizaje recíproco en la cual trabajo es realizado en pareja o tríos donde los estudiantes toman la decisión del feedback, ya que mientras uno ejecuta la acción, el otro observa, retroalimentando la tarea realizada por su compañero para luego pasar a ser el ejecutante haciendo de esto un trabajo cooperativo.

1. El profesor aprende y acepta la socialización entre observador y ejecutante y a confiar en la realización de las tareas por los alumnos y tomen decisiones adicionales al dar el feedback inmediato.

2. Los alumnos pueden participar en roles recíprocos y tomar decisiones adicionales y ampliar su rol activo en el proceso de aprendizaje.



3. Pueden pasar más tiempo aprendiendo (utilizando la ficha de criterios elaborada por el profesor)
4. Puede trabajarse en tríos según el número de alumnos y la tarea concreta e intercambiarse los roles de observador y ejecutor. (pag3)

En esta línea, (velázquez Callado, 2013) cita a Orlick quien propone la estructura cooperativa denominada “Marcador Colectivo” para ser implementada en la Educación Física en aras de ir generando poco a poco la concepción de grupo, basada en las siguientes premisas:

1. Todos los participantes actúan individualmente o en pequeños grupos realizando una tarea encomendada por el profesor.
2. Los individuos o grupos puntúan en función de una serie de criterios previamente determinados y cada persona es responsable de controlar su propia puntuación.
3. Los puntos obtenidos por cada persona o por los distintos grupos se suman al marcador colectivo de la clase. (pag.10)

Partiendo de esta estructura (velázquez Callado, 2013), desarrolló la estructura cooperativa,

“Tres Vidas”, buscando con ello que los educandos no tomaran una actitud competitiva frente a lo que cada uno pudo realizar desde la estructura anteriormente citada, la cual desarrolla a partir el siguiente protocolo:

1. El docente plantea al grupo una actividad cooperativa de marcador colectivo, basada en que el equipo realice en el menor tiempo posible una determinada acción, que se desarrolla mediante relevos individuales o en subgrupos, o en que consiga el mayor número de puntos posible en un determinado tiempo.
  2. El docente comprueba que los estudiantes han comprendido las normas y el grupo hace una primera prueba estableciéndose un tiempo o puntuación base.
  3. El grupo repite la actividad tratando de reducir su tiempo o de mejorar su puntuación base. Si lo consigue, la nueva marca se establece como su nuevo tiempo o puntuación base. En caso contrario, se dice que pierde una vida.
  4. De acuerdo con lo anterior, los estudiantes repiten la actividad tantas veces como les sea posible hasta perder tres vidas. Antes de cada intento se les permite que hablen entre ellos para establecer una estrategia común, corregir errores, etc.
  5. El tiempo o puntuación base del grupo en el momento de perder la tercera vida se establece como marca definitiva.
  6. Se desarrolla un procesamiento grupal para determinar qué acciones y decisiones beneficiaron al grupo en la consecución de su objetivo de realizar la actividad en el menor tiempo posible o de obtener una puntuación más elevada.
- (Pag.11-12)

En la esta medida, (velázquez Callado, 2013) plantea la estructura cooperativa:

Yo hago – nosotros hacemos con estudiantes de cualquier edad la cual dice ser “una mezcla del puzle de Arason y la versión inicial de piensa - comparte – actúa” desarrollada por Grinezki; esta estructura parte de la solución que cada estudiante pueda aportar desde su sentir en ese pequeño un universo (grupo) que se encuentra, para luego exponerla e irla modificando hasta tener una

solución colectiva. Entonces, el proceso de implementación sería de la siguiente manera:

1. El docente forma grupos de cuatro a seis personas, preferentemente heterogéneos en etnia, sexo y nivel de habilidad motriz
2. Se propone una tarea motriz abierta, con diferentes posibilidades de ejecución correcta.
3. Cada miembro del grupo ensaya individualmente diferentes propuestas y, entre todas, elige dos que sea capaz de realizar correctamente.
4. Los estudiantes se juntan en sus respectivos grupos.
5. Cada componente del equipo muestra a sus compañeros la ejecución correcta de una de las dos respuestas que él ha elegido. Es responsable de que todos sus compañeros del grupo realicen la tarea correctamente conforme a la respuesta que él ha elegido y, al mismo tiempo, de aprender las que sus compañeros le muestren a él.
6. El docente puede seleccionar a un miembro de cada grupo para que muestre a la clase ejecutando correctamente las cuatro respuestas que su grupo ha planteado o puede pedir a todos los miembros del grupo que, a la vez, muestre a la clase, una tras otra, sus propuestas. (pag23)

Además, Grineski citado por (Velázquez Callado, 2013) propone la estructura:

“Piensa – Comparte – Actúa” la cual tiene su enfoque en las preguntas problemáticas que cada persona debe solucionar para luego interactuar con una pareja y compartir la posible solución la cual será practicada por ambos buscando así una respuesta más asertiva; el protocolo establecido para esta se da de la siguiente forma

1. El profesor sugiere un problema motor con diferentes posibilidades de resolución.
2. Los estudiantes piensan, de forma individual, posibles respuestas a dicho problema.
3. A continuación, buscan un compañero y ambos intercambian sus respuestas.
4. Las parejas ejecutan, al menos, una de las respuestas de cada compañero y deciden cuál de ellas eligen para solucionar el problema. (pag25)

Estas son algunas de las estructuras que han trabajado los diferentes autores citados, aportando significativamente a la implementación del aprendizaje cooperativo para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la educación física ya que en cada una de ellas se evidencia la importancia y la incidencia que tiene consigo el emplear recursos de cooperación en el aula de clase, tanto para el fortalecimiento de la condición física de los y las estudiantes, como para la mejora de la interrelación afectiva entre el docente-alumno, la aparición de conductas de cooperación y ayuda en el grupo, el incremento de la comunicación grupal, favorecer la capacidad del alumnado para trabajar en equipo, desarrollar habilidades sociales y permitir a todos los alumnos tener experiencias de éxito aumento de su autoestima además de que ceden a que se dé un mayor control de la clase.

#### **4.3.8. CONCEPCIONES**

A continuación tomamos algunos autores que han estudiado los diferentes conceptos que aportan al desarrollo del proyecto y a dar una visión más clara acerca de la fundamentación teórica del mismo.

#### 4.3.8.1. Currículo

Por otra parte el currículo es una herramienta fundamentada en el desarrollo del aprendizaje, y aspecto fundamental en la relación alumno-maestro, ya que van inmersas una serie de condiciones: las metas, logros, propósitos de aprendizaje que llevan a que el currículo sea parte del plan de estudios, ya que van de la mano con la realización y cumplimiento de los fines de la enseñanza-aprendizaje.

En la misma línea (Blasco, 2001) en su libro el currículo de la educación física en primaria,

Donde trata de enmarcar, tanto a nivel curricular, como el legal, el currículo de la educación física de primaria, a través de una serie de apartados como: la noción de currículo, el ciclo como periodo marco de intervención educativa, los niveles de concreción curricular y los aspectos psicopedagógicos del alumnado de primaria y la normativa legal que toma como referencia, seguido de esto, desarrolla la temáticas pertinentes a los objetivos, los contenidos, la metodología y la evaluación del área de educación física.

Para Jordi Díaz (LUCEA, 1998) en su libro trata la educación física y el deporte como han venido cambiando gradualmente “al pasar del tiempo a causa del cambio y evolución de la sociedad. Siguiendo por la especificación del modelo curricular adoptado por la LOGSE, se llega al área de la educación física para realizar un exhaustivo análisis del planteamiento del nuevo sistema”.

#### 4.3.8.2. Lineamientos curriculares

El Ministerio de Educación (Nacional, 2000) quien define

Los lineamientos curriculares de la educación física, recreación y deportes. De acuerdo a las exigencias sociales, las orientaciones de la ley 115 y sus normas reglamentarias que sirven como orientación para el desarrollo curricular del área dentro de los P.E.I de las instituciones educativas; este comprende nueve capítulos en el siguiente orden, orientados a la construcción de los lineamientos, referentes conceptuales, referentes socio culturales, desarrollo del estudiante, enfoque curricular, orientaciones didácticas, evaluación, plan de estudios y el maestro de educación física.

#### 4.3.8.3. Plan de estudios

Según el (MEN, 2000) el plan de estudios es

El esquema estructurado de las áreas obligatorias y fundamentales y de áreas optativas con sus respectivas asignaturas que forman parte del currículo de los establecimientos educativos. El plan de estudios debe contener al menos los siguientes aspectos:

- ✓ La intención e identificación de los contenidos, temas y problemas de cada área, señalando las correspondientes actividades pedagógicas.
- ✓ La distribución del tiempo y las secuencias del proceso educativo, señalando en qué grado y período lectivo se ejecutarán las diferentes actividades.
- ✓ Los logros, competencias y conocimientos que los educandos deben alcanzar y adquirir al finalizar cada uno de los períodos del año escolar, en cada área y grado, según hayan sido definidos en el proyecto educativo institucional-PEI- en el marco de las normas técnicas curriculares que expida el Ministerio de Educación Nacional. Igualmente

incluirá los criterios y los procedimientos para evaluar el aprendizaje, el rendimiento y el desarrollo de capacidades de los educandos.

- ✓ El diseño general de planes especiales de apoyo para estudiantes con dificultades en su proceso de aprendizaje.
- ✓ La metodología aplicable a cada una de las áreas, señalando el uso del material didáctico, textos escolares, laboratorios, ayudas audiovisuales, informática educativa o cualquier otro medio que oriente soporte la acción pedagógica.
- ✓ Indicadores de desempeño y metas de calidad que permitan llevar a cabo la autoevaluación institucional.

#### 4.3.8.4. Malla curricular

Javier Panqueva Tarazona (como se citó en García, L. V 2007) dice que la malla curricular se entiende,

Por un lado, la representación gráfica de la distribución de los ciclos de formación y de los cursos contemplados en el plan de estudios; la malla curricular permite hacer visibles las relaciones de prioridad, secuencialización y articulación de los cursos entre ellos y con los ciclos. Por otro lado, como un esquema de red el cual tiene en la cuenta los ciclos, campos, disciplinas y áreas; establece relaciones de grado, secuencias sistemáticas y correlatividades entre los diversos cursos del plan de estudio, en forma vertical y horizontal.

##### 4.3.8.4.1. La construcción de una malla curricular implica:

- ✓ El análisis e interpretación de los principios orientadores del Proyecto Institucional: Misión, Visión y Valores.
- ✓ La identificación de los principios del Modelo Pedagógico Institucional con el propósito de tener claridad en torno a las concepciones de currículo, enseñanza,

aprendizaje, didáctica y el papel del estudiante. Asimismo, los criterios relacionados con la docencia y el aprendizaje, la investigación y la producción del conocimiento y la extensión y la proyección.

✓ La identificación de las competencias institucionales transversales, 4 básicas 5 y las específicas del Programa.(Opcit, p. 74)

#### 4.3.8.5. Unidad didáctica

García Areto, L (1997) dice que la unidad didáctica,

Se entiende como un conjunto integrado, organizado y secuencial de los elementos básicos que conforman el proceso de enseñanza-aprendizaje (motivación, relaciones con otros conocimientos, objetivos, contenidos, método y estrategia, actividades y evaluación) con sentido propio, unitario y completo que permite a los estudiantes, tras su estudio, apreciar el resultado de su trabajo.

#### 4.3.8.6. Didáctica

El autor Fernández Huerta (1985,) apunta que la "Didáctica tiene por objeto las decisiones normativas que llevan al aprendizaje gracias a la ayuda de los métodos de enseñanza" (P. 27).

#### 4.3.8.7. Pedagogía, Educación y Enseñanza-Aprendizaje

##### 4.3.8.7.1. Pedagogía

Salanova, S. (n.d). Paulo Freire define la pedagogía del oprimido como,



Pedagogía humanista y liberadora tendrá, dos momentos distintos, aunque inter relacionados. El primero, en el cual los oprimidos van desvelando el mundo de la opresión y se van comprometiendo, en la praxis, con su transformación, y el segunda, en que, una vez transformada la realidad opresora, esta pedagogía deja de ser del oprimido y pasa a ser la pedagogía de los hombres en permanente liberación.

#### 4.3.8.7.2. Educación

Freire, P. (1971). Sostiene que “la educación verdadera es praxis, reflexión y acción del hombre sobre el mundo para transformarlo” es decir que la educación se sintetiza en la puesta en práctica de los actos y las acciones formativas, bajo la premisa de la transformación reflexiva y crítica que nos rodea.

#### 4.3.8.7.3. Enseñanza-aprendizaje

En cambio Escudero (1980) insiste en el proceso de enseñanza-aprendizaje como "Ciencia que tiene por objeto la organización y orientación de situaciones de enseñanza-aprendizaje de carácter instructivo, tendentes a la formación del individuo en estrecha dependencia de su educación integral"(p. 117)

#### 4.3.8.8. Educación física

Por otro lado (Bozzini de Marrazzo, 1966) “la educación física es un aspecto de la educación que se propone específicamente en formación física (formación corporal, educación del movimiento y eficiencia física”.

Así mismo el MEN (2002) elabora un concepto de educación física como

Práctica social, como disciplina del conocimiento, como disciplina pedagógica y como derecho del ser humano que la fundamentan como un proceso de formación permanente, personal, cultural y social a través de la actividad física, recreativa y deportiva para contribuir al desarrollo del ser humano en la multiplicidad de sus dimensiones. (Pt. Referentes conceptuales)

#### 4.3.8.9. Juego

Para Jean Piaget (1966) el juego

Forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). Recuperado de <https://actividades>

De la misma forma, (citado por (Orobajo Ramirez, 2011) define el juego como

una acción o actividad voluntaria que realiza dentro de ciertos límites fijados en el espacio y tiempo, que atiende a reglas libremente aceptadas pero completamente imperiosas, se acompaña de un sentimiento de tensión, alegría y de una conciencia de ser algo diferente de lo que es la vida corriente pero además describe que el juego es un problema eminentemente cultural. (p. 16)

#### 4.3.8.10. Juegos cooperativos

Otro concepto lo define Mosquera, M. J y otros (citado por Mejía, L. 2006) indican que los juegos cooperativos son “aquellos juegos en los que para conseguir un resultado se requiere que todo el grupo asuma los mismos objetivos y reglas, que todos participen y que la cooperación se realice en forma coordinada, con el fin de emplear al máximo las energías” (p. 17)

Para Orlick & Zitzelsberger (citado por Orobajo R, 2011) indican que los juegos cooperativos “son juegos con una estructura alternativa en donde los participantes juegan con el otro, y no contra el otro” (p. 24). Siendo la decisión por consenso, la finalidad de estos juegos en donde se logre resolver las objeciones de la minoría para llegar a una decisión más satisfactoria para el grupo.

En conclusión Pérez Oliveras, (1998) dice que “Los Juegos Cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos

promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad”  
extraído de [www.efdeportes.com/efd9/jue9.htm](http://www.efdeportes.com/efd9/jue9.htm)

Ahora pues se presentan las diferentes categorías (Socialización, inclusión, relaciones interpersonales y trabajo en equipo) utilizadas en el desarrollo de las sesiones de clase, a continuación encontraremos la socialización desde distintos autores, como primer temática de trabajo.

#### **4.3.9.1 SOCIALIZACIÓN**

Vander Zanden (citado por Raquel S, 2010) define la socialización como “El Proceso por el cual los individuos, en su interacción con otros, desarrollan las maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación eficaz en la sociedad”. (p. 2)

Para esto se debe tener presente que el ser humano desde su niñez se va formando como ser social partiendo de inserción es decir hacer parte de un lugar, cultura, etnia entre otros; se da un proceso de asimilación de su entorno vinculando los conocimientos existentes en dicha cultura de tal manera que logra interiorizarlos para conseguir adaptarse y poder vivir en armonía en su entorno.

En la misma medida se toman las subcategorías del tema anteriormente mencionado.

#### **4.3.9.2. Inserción**

Los autores (Nicole-Drancourt & Roulleau-Berger, (citado por Goyette, M. 2005) definen que “El concepto de inserción toca asimismo otras esferas puesto que desde finales de los ochenta la inserción social es considerada previa a la inserción profesional.”(p.225)

Gaulejac y Taboada-Léonetti (2001) dice que “más allá de la cuestión del trabajo y del empleo, es necesario considerar la inserción de manera multidimensional, interesándose en lo relacional, lo político y lo simbólico” (Opcit, p. 225).

#### 4.3.9.3. Asimilación

Ausubel citado por (Adriana Paniagua, A. & Meneses V, 2006) dice que

La asimilación, es el proceso de adquisición de significados y la posterior pérdida gradual de ellos a través del tiempo se reúnen en un solo proceso de asimilación que consta de dos etapas temporales.

✓ La primera etapa corresponde a la *asimilación* propiamente dicha y en ella se adquieren los significados de los conceptos o proposiciones por medio de la relacionabilidad no arbitraria y sustantiva con ideas pertinentes de la estructura cognoscitiva. La segunda etapa se denomina asimilación obliterativa, en ella se produce el olvido de los conceptos o proposiciones aprendidos. Esto sucede debido a que con el transcurso del tiempo los nuevos conceptos aprendidos se hacen menos discriminables de la idea que le sirvió de afianzamiento y son asimilados por ésta. (p. 162)

#### 4.3.9.4. Interiorización

Según Vygotsky en (1979). Los procesos de interiorización

Es decir, la transformación de los procesos interpersonales en procesos intrapersonales. Para el autor toda función aparece dos veces o en dos niveles, primero a un nivel social y, más tarde, a un nivel individual, primero entre personas y después en el interior del propio niño. Las funciones superiores tienen su origen, por tanto, en las relaciones entre los seres humanos. El proceso de interiorización implica que el niño reconstruirá mediante su propia actividad mental los procesos que antes ya han ocurrido en el curso de la interacción social. Así, el niño llegará a hacer suyo aquello que en un principio sólo existió gracias a la ayuda de otra persona. Desde la perspectiva sociocultural será el lenguaje el principal instrumento de transmisión cultural, de mediación semiótica, en la interacción adulto- niño. (p. 71)

#### 4.3.9.5. Adaptación

Según Brody (citado por Arce, R. M 1969) trata de explicar este fenómeno como “el proceso psicológico mediante el cual los individuos tratan de establecer y mantener un intercambio recíproco en sus relaciones con el medio en el cual se desenvuelven”. (p. 208)

Eisenstadt (1951) había definido la

Adaptación como la capacidad efectiva de realizar exitosamente funciones sociales inherentes a la estructura social del nuevo país. Esta aproximación

teórica describe dos determinantes principales de la adaptación; la predisposición de los inmigrantes para realizar nuevos roles y las posibilidades de la nueva estructura social para los mismos. (Opcit. p. 208)

En segunda medida se encontrara otra de las categorías de trabajo existente en los planes de clases implementados en el desarrollo de la práctica, como lo es la inclusión.

#### **4.3.10. INCLUSIÓN**

La UNESCO (2005) plantea que la inclusión

Es un enfoque que responde positivamente a la diversidad de las personas y a las diferencias individuales, entendiendo que la diversidad no es un problema, sino una oportunidad para el enriquecimiento de la sociedad, a través de la activa participación en la vida familiar, en la educación, en el trabajo y en general en todos los procesos sociales, culturales y en las comunidades. Extraído de [www.redpapaz.com](http://www.redpapaz.com)

En síntesis la inclusión es aceptar que cada persona puede participar en los procesos sociales que lo rodean, es decir que hace parte de, lo cual indica que desde sus diferencias individuales puede aportar con igualdad de oportunidades a dar solución a los fenómenos y acontecimientos de su vida cotidiana, generando esquemas mentales de autoestima desde el simple hecho de ser aceptado.

A continuación se encuentran las subcategorías del tema anteriormente tratado, que fueron utilizadas en los planes de clases:

#### 4.3.10.1. Autoestima

Se pueden destacar las aportaciones de Morris Rosenberg, (citado por Tiscar C, J), desde “una aproximación sociocultural. Aquí la autoestima es definida como una actitud, tanto positiva como negativa, que la gente tiene sobre sí misma. Se concibe la autoestima como producto de las influencias de la cultura, sociedad, familia y las relaciones interpersonales”. (p.3)

En la misma medida Rober White en (1963), desde

Un enfoque psicodinámico, el cual ve a la autoestima como un fenómeno que se ve afectado por la experiencia y a su vez efectúa y genera el comportamiento. Consideró que la autoestima tenía dos fuentes: una interna (logros propios) y una externa (las afirmaciones de los demás (Opcit. p. 3)

Según la perspectiva humanista de Nathaniel Branden, (1969), Se define la autoestima “como una necesidad huma básica y se hace especial énfasis en los sentimientos de autovalía y competencia. Además, se introduce que la falta de esta tiene graves consecuencias para el desarrollo del individuo, como abuso, suicidio, ansiedad y depresión”. (Opcit. p. 4)



#### 4.3.10.2. Participación

Geilfus (citado por Dueñas, S. L & García, L. E, 2012) también defiende la idea de la participación no como

Un estado fijo, más bien como un proceso gradual en cuya escala de niveles, las personas se mueven constantemente, dependiendo de varios factores tanto endógenos como exógenos: el estado de ánimo, la disponibilidad del tiempo o el grado de compromiso que tienen las personas con su entorno.

El autor Dabas en (1993) define a la participación popular como “los programas que consisten en pedir a la gente su opinión para emprender acciones de cambio”.

Para Melucci en (1985) la participación comunitaria “es la integración de los individuos en la vida cotidiana, comunitaria y local que trasciende el ámbito de la política procedimentalmente entendida”. (Opcit. p. 83)

#### 4.3.10.3. Diferencias Individuales

En la misma medida Galton fue el pionero en el estudio científico de las diferencias individuales, inventó instrumentos e ideó el índice de correlación para determinar el grado de relación entre dos variables, además de fundar el laboratorio antropométrico. Concibió que la inteligencia era un rasgo unitario, y la definió en función de la posición relativa que ocupa un individuo dentro de un grupo. Recuperado de <http://www.psicocode.com/resumenes/18educacion.pdf>

#### 4.3.10.4. Igualdad de Oportunidades

Montecino, S, y otros, (2008) define el concepto de igualdad de oportunidades,

Utilizado en el sentido de construcción de políticas públicas que tiendan a paliar el déficit de igualdad existente entre hombres y mujeres, trae a la escena un debate que no ha concluido y que es preciso conocer para otorgarle un contenido preciso y no dejarlo en el limbo de los “significantes flotantes” (p. 74)

Según Carlos Peña el concepto de igualdad de oportunidades

(como cualquier otro concepto distributivo) es una manera de responder a la siguiente pregunta: ¿qué aspectos deben ser contabilizados a la hora de distribuir los recursos que son indispensables para emprender una vida autónoma? La noción de igualdad de oportunidades –conforme una amplia tradición– sugiere que todos los seres humanos deben tener la misma opción de hacerse con los recursos disponibles. Para ello, arguye, deben tenerse en cuenta sólo los aspectos que dependen de la voluntad del agente o de su desempeño y no en cambio las cualidades adscritas. (Opcit. p. 74)

Como tercera categoría se encuentra las relaciones interpersonales, en la cual en el desarrollo de la práctica pedagógica se tuvo que enfatizar en el trabajo de esta categoría ya que a los educandos carecían de las buenas relaciones interpersonales.

#### **4.3.11. RELACIONES INTERPERSONALES**

Carmen Cifuentes define las relaciones interpersonales como “la capacidad que tenemos para trabajar juntos con una meta definida, haciendo del trabajo diario una oportunidad de vida para uno mismo y los seres que nos rodean”.

Es decir que para mantener unas buenas relaciones interpersonales, es necesario que esté presente la asertividad, la empatía y la colaboración; debido a que siendo asertivos se logra una mejor comunicación sin necesidad de pasar por encima del otro o afectarlo verbalmente con palabras mal empleadas, además de que se hace importante ser empático ya que como su nombre lo indica empataríamos armónicamente con el otro asimismo entender su situación, del mismo modo que entenderá la mía, de esta forma podremos tener una colaboración reciproca alcanzando el objetivo propuesto.

En la siguiente línea se describirán las subcategoría del tema anteriormente mencionado:

##### **4.3.11.1. Asertividad**

Kelly en (citado por Valadez, R. A, 2002) definió la asertividad como “la capacidad de un individuo para transmitir a otra persona sus opiniones, creencias o sentimientos de manera eficaz y sin sentirse incómodo” (p. 6)

#### 4.3.11.2. Empatía

El autor J.L. Moreno (citado por Carrillo. P, O & Montes, B. B, 2009) describe

En su obra una clara consideración de la empatía como una habilidad social. Moreno utiliza las siguientes palabras para explicar lo que es la empatía: “un encuentro de dos frente a frente; y cuando tú estés cerca, yo tomaré tus ojos y en su lugar colocaré los míos, y tu tomarás mis ojos, en su lugar pondrás los tuyos; entonces yo miraré en ti con tus ojos y tú mirarás en mí con los míos”.

#### 4.3.11.3. Colaboración

En ese sentido, Dillenbourg (citado por Guiter, M & Perez, M, 2013) señala que

El aprendizaje colaborativo mediado por ordenador ha ganado adeptos en los últimos años hasta el punto de que algunos aseguran que es el uso dominante de la tecnología en educación. La colaboración incluso aparece al tratar de conceptualizar los procesos de enseñanza-aprendizaje en el entorno virtual.

Por otro lado Roberts (2005) agrupa los principales efectos que el aprendizaje colaborativo puede aportar a los estudiantes de la siguiente manera:

- ✓ Académicos, puesto que enfatiza en la participación y construcción activa de conocimiento, promoviendo habilidades de alto orden de pensamiento e incrementando los resultados de la clase;
- ✓ Sociales, teniendo en cuenta que fomenta la creación de una atmósfera positiva para el aprendizaje a la vez que permite desarrollar un sistema de apoyo social para los estudiantes, fomentando la comprensión y enseñanza entre ellos;
- ✓ Psicológicos, ya que desarrolla actitudes positivas hacia los profesores y puede incrementar la autoestima de los estudiantes.(Opcit. p. 13)

Por último se encuentra la categoría de trabajo en equipo con el cual finaliza el proceso de implementación de la práctica pedagógica.

#### **4.3.12. TRABAJO EN EQUIPO**

Bateman (2004) especifica que el trabajo en equipo “es un pequeño número de personas con habilidades complementarias que se comprometen en un objetivo común, un conjunto de metas de desempeño y un enfoque por los cuales se consideran mutuamente responsables”.

En otras palabras el trabajo en equipo parte de la unión de dos o más personas que organizadas en grupos, trabajan con cohesión, aportando cada uno desde sus responsabilidades individuales o grupales para la obtención de un objetivo en común, donde se resalta enormemente el espíritu de equipo en la percepción de pertenencia a un grupo o situación común.

Ahora se desglosar los diferentes conceptos que fundamentan la categoría de trabajo en equipo:

#### 4.3.12.1. Objetivo Común

Para Zamagni, (citado por Argandoña, A, 2011) “El bien común es... el bien de la relación misma entre personas, teniendo presente que la relación de las personas se entiende como bien para todos aquellos que participan en la relación”.

#### 4.3.12.2. Cohesión

Según Marie y Javi en (2009) la cohesión se refiere

A la atracción que ejerce la condición de ser miembro de un grupo. Los grupos tienen cohesión en la medida en que ser miembro de ellos sea considerado algo positivo y los miembros se sienten atraídos por el grupo. En los grupos que tienen asignada una tarea, el concepto se puede plantear desde dos perspectivas: cohesión social y cohesión para una tarea. La cohesión social se refiere a los lazos de atracción interpersonal que ligan a los miembros del grupo.

La cohesión para la tarea se relaciona con el modo en que las aptitudes y habilidades del grupo se conjugan para permitir un desempeño óptimo.

#### 4.3.12.3. Espíritu de equipo

Para Marie y Javi en (2009) el espíritu de equipo se refiere

A, los objetivos a conseguir han de venir de la involucración de todas las personas que integran el equipo. El trabajar juntas permite resolver mejor los problemas y llegar a soluciones más rápidas y eficaces. El equipo tiene que entender que juntas alcanzarán la meta antes y mejor que individualmente. La actividad del equipo debe desarrollarse con voluntad de buscar retos desafiantes y desarrollarse en función de la satisfacción de los clientes tanto internos como externo a los que están dirigidos.

#### 4.3.12.4. Responsabilidades

El autor Wester, (citado por Hirigoyen. M, A. 2012) define

el concepto de responsabilidad incluye, además, una dimensión psicosociológica, en tanto tiene en cuenta el sentimiento de responsabilidad como resorte emocional individual del sentirse afectado por el otro y como capacidad culturalmente construida de evaluar consecuencias de las propias acciones y de atribuirse la obligación de hacerse cargo.

Por ultimo Apel (1999) plantea

La sospecha referida a que el concepto tradicional de responsabilidad individualmente imputable a la persona singular es, actualmente, insuficiente y que en la justificación y en la ejecución de las iniciativas de ética aplicada se llegó a pensar en un concepto de responsabilidad distinto del tradicional. (Opcit. p. 6)

#### **4.4. MARCO LEGAL**

Las normas colombianas que definen, regulan y dan pautas para el diseño del currículo en los diferentes establecimientos educativos del país son directamente las siguientes:

##### **4.4.1. Ley General de Educación, Ley 115 de 1994, currículo y plan de estudios.**

**ARTICULO 76.** Concepto de currículo. 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 115, 1994. p. 17).

**ARTICULO 79.** Plan de estudios. El plan de estudios es el esquema estructurado de las áreas obligatorias y fundamentales y de áreas optativas con sus respectivas asignaturas, que forman parte del currículo de los establecimientos educativos (Opcit, p. 17,18).



**ARTÍCULO 13. ENSEÑANZA OBLIGATORIA.** En todos los establecimientos oficiales o privados que ofrezcan educación formal es obligatorio en los niveles de la educación preescolar, básica y media, cumplir con:

- ✓ El estudio, la comprensión y la práctica de la Constitución y la instrucción cívica, de conformidad con el artículo 41 de la Constitución Política;
- ✓ El aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo, para lo cual el Gobierno promoverá y estimulará su difusión y desarrollo;
- ✓ La enseñanza de la protección del ambiente, la ecología y la preservación de los recursos naturales, de conformidad con lo establecido en el artículo 67 de la Constitución Política;
- ✓ La educación para la justicia, la paz, la democracia, la solidaridad, la confraternidad, el cooperativismo y, en general, la formación en los valores humanos, y
- ✓ La educación sexual, impartida en cada caso de acuerdo con las necesidades psíquicas, físicas y afectivas de los educandos según su edad (Opcit, p. 4).

#### 4.4.1.1. FINES DE LA EDUCACIÓN:

De conformidad con el artículo 67 de la constitución política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines: (ART 5)

1. El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos;
2. La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad;

3. La formación para facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan en la vida económica, política, administrativa y cultural de la Nación;
4. La formación en el respeto a la autoridad legítima y a la ley, a la cultura nacional, a la historia colombiana y a los símbolos patrios;
5. La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber;
6. El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional y de la diversidad étnica y cultural del país, como fundamento de la unidad nacional y de su identidad;
7. El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones;
8. La creación y fomento de una conciencia de la soberanía nacional y para la práctica de la solidaridad y la integración con el mundo, en especial con Latinoamérica y el Caribe;
9. El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país;
10. La adquisición de una conciencia para la conservación , protección y mejoramiento del medio ambiente, de la calidad de la vida, del uso racional de los recursos naturales, de la prevención de desastres, dentro de una cultura ecológica y del riesgo y la defensa del patrimonio cultural de la Nación;

11. La formación en la práctica del trabajo, mediante los conocimientos técnicos y habilidades, así como en la valoración del mismo como fundamento del desarrollo individual y social;

12. La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre, y

13. La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo. (Opcit, p. 2).

La educación física tiene como objetivos primordiales educar para la vida es decir para valorar y cuidar el propio cuerpo, la imagen personal y el medio ambiente, incentivar el aprovechamiento del tiempo libre consolidando un buen dominio corporal en el niño que le permita participar en actividades lúdicas y deportivas acordes a su edad. Por lo tanto, es responsabilidad de la institución educativa brindarle los medios y el acompañamiento con el fin de lograr los fines propuestos por la ley para la educación física.

La ley 115 de 1994 da a las instituciones educativas una amplia autonomía para la consolidación de sus currículos, con el fin de lograr una formación de buena calidad permitiéndoles proponer y adaptar asignaturas, planes de estudio o currículos de acuerdo a las necesidades que se presenten siempre y cuando se sigan los lineamientos curriculares establecidos a nivel nacional.

#### 4.4.2. Lineamientos curriculares de la educación física, recreación y deporte (MEN).

Resolución 2343 de 1996 (citado por MEN 2000) afirma que “los lineamientos curriculares aportan elementos conceptuales para constituir el núcleo común del currículo de todas las instituciones educativas, fundamentar los desarrollos educativos hacia los cuales pueden avanzar y generar cambios culturales y sociales” (MEN, p. 5).

En el título construcción de los lineamientos dice que el saber de la educación física, entonces, se pone en cuestionamiento y se buscan nuevos fundamentos capaces de responder y orientar su papel respecto a las exigencias de intervenir críticamente en un modelo social y en la formación humana. Así, el currículo se constituye en un proceso de interpretación, comprensión y organización de culturas para afrontar una realidad múltiple y compleja, a través de un diseño técnico de preceptos educativos y disciplinares, base de un proyecto de construcción social y desarrollo del conocimiento y carta de orientación de la acción pedagógica escolar.

#### 4.4.3. LEY 181 de 1995

Por el 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.

### **TITULO III**

De la educación física:

**Artículo 10.** Entiéndase por Educación Física la disciplina científica cuyo objeto de estudio es la expresión corporal del hombre y la incidencia del movimiento en el desarrollo integral y en el mejoramiento de la salud y calidad de vida de los individuos con sujeción a lo dispuesto en la (Ley 115 de 1994).

**Artículo 11.** Corresponde al Ministerio de Educación Nacional, la responsabilidad de dirigir, orientar, capacitar y controlar el desarrollo de los currículos del área de Educación Física de los niveles de Pre-escolar, Básica

Primaria, Educación Secundaria e instituciones escolares especializadas para personas con discapacidades físicas, síquicas y sensoriales, y determinar las estrategias de capacitación y perfeccionamiento profesional del recurso humano.

## 5. METODOLOGÍA

### 5.1. TIPO DE INVESTIGACION

El presente proyecto investigativo está orientado, al tipo de investigación IAD (investigación acción docente),

La investigación – acción supone entender la enseñanza como un proceso de investigación, un proceso de continua búsqueda. Conlleva entender el oficio docente, integrando la reflexión y el trabajo intelectual en el análisis de las experiencias que se realizan, como un elemento esencial de lo que constituye la propia actividad educativa (Bausela, E. p.1).

#### 5.1.1. ENFOQUE

El enfoque investigativo de este proyecto es mixto de diseño anidado o incrustado de modelo dominante (DIAC); debido a que en términos de Creswell

(...) este modelo recolecta simultáneamente los datos cuantitativos y cualitativos (en una fase) y el investigador posee una visión más completa y holística del problema de estudio, es decir, obtiene las fortalezas del análisis CUAN y CUAL. (...) el método que posee menor prioridad es anidado o insertado dentro del que se considera central. Tal incrustación puede significar que el método secundario, responda a diferentes preguntas de investigación del método primario Creswell (citado por Sampieri R, 2010).

Así pues, es cualitativo debido a que se utiliza en primer medida para describir fenómenos sociales, resaltar las cualidades, actitudes y comportamientos de los educandos en mención, con información preferiblemente no numérica; por otro lado es cuantitativo, Usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la

medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías. Esto en cuanto a que mediante la observación, conceptualización y análisis de los comportamientos estadísticos, en el proceso de práctica docente orientado en la I.E.T Enrique Olaya Herrera.

### 5.1.2. ALCANCE

El alcance que pretende tener este proyecto está orientado a ser descriptivo, debido a que

Danhke (citado por Sampieri, 2006) dice que “los **estudios descriptivos** buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis”, (p. 81). Este concepto apoya el proceso pedagógico investigativo que se desarrolla, puesto que lo que se busca es saber cómo es y cómo se manifiesta la población sujeto en el contexto, además de esto se busca describirla según su comportamiento y cambio del mismo a raíz de las formas jugadas y en las diferentes situaciones que se vivencian durante el proceso que se efectúa, además se describirá el grado de socialización de los sujetos.

## 5.2. DISEÑO METODOLOGICO

Teniendo en cuenta que el tipo de investigación que se utiliza para el desarrollo de este proyecto es la IAP, el diseño metodológico se realiza por fases ya que esta es la metodología que dicho tipo de investigación utiliza.

**Tabla 3 Fases de la investigación**

<b>FASES</b>	<b>ARGUMENTACIÓN Y DESCRIPCIÓN</b>	<b>RECOLECCIÓN Y ANÁLISIS</b>	<b>PLANIFICACIÓN E INTERVENCIÓN</b>	<b>RECOLECCIÓN, ANÁLISIS Y VALORACIÓN.</b>
DESCRIPCIÓN	<p>Determinar la población</p> <p>Observar-diagnosticar</p> <p>plantear el problema</p> <p>Fundamentar teóricamente</p> <p>Determinar los instrumentos de medición</p>	<p>Aplicar cuestionario sociométrico (toma I)</p> <p>Recopilar los datos arrojados en la (matriz de datos y valores)</p> <p>Categorizar y determinar la variable cualitativa (juicios de valor de las nominaciones)</p> <p>Analizar las variables cuantitativas.</p> <p>Presentar resultados pre-intervención</p>	<p>Determinar los temas, subtemas y contenidos (matriz temática)</p> <p>Diseñar, recrear y caracterizar las formas jugadas de cada temática a tratar</p> <p>Determinar los tiempos de realización (cronograma)</p> <p>Diseñar los planes de clases</p> <p>Aplicar el plan de acción</p> <p>Aplicar observación experimental</p>	<p>Recopilar en diarios de campo información que se da en la praxis.</p> <p>Aplicar el cuestionario sociométricos (toma II)</p> <p>Recopilar los datos arrojados en la (matriz de datos y valores)</p> <p>Analizar la variable cuantitativa y Presentar resultados post-intervención</p> <p>Evaluar descriptiva y correlacional-mente los resultados de la toma I y II del cuestionario sociométricos.</p> <p>Presentar resultados, conclusiones y propuesta.</p>



### 5.3. POBLACIÓN

El reciente proyecto pretende que los educandos de la I.E.T Enrique Olaya Herrera sede Hortensia Perilla, tomen provecho de la implementación del componente cooperativo en el área de educación física, para el fortalecer sus habilidades sociales, axiológicas y su formación como seres humanos irradiando esto en lo que respecta su vida personal y social en el contexto en que se desenvuelven ; también se quiere que las docentes titulares puedan utilizar estas estrategias en aras de orientar el aprendizaje cooperativo en el área de educación física.

**Tabla 4 Población**

<b>N° de Estudiantes</b>	
<b>Grado 402</b>	<b>Grado 501</b>
<b>Niñas: 13</b>	Niñas: 10
<b>Niños: 10</b>	Niños:11
<b>Profesora titular</b>	Profesora titular

### 5.4. MUESTRA

Veintiún (21) estudiantes quinto uno (501) de la I.E.T Enrique Olaya Herrera sede Hortensia Perilla, 10 niñas y 11 niños con edades que oscilan aproximadamente entre 9-12 años de edad; se caracterizan por la heterogeneidad socio-cultural y económica de la mayoría de los integrantes del grupo.

## **6. INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN**

### **6.1. CUESTIONARIO SOCIOMÉTRICO:**

La estructura de este instrumento consta de 8 preguntas, dos por cada categoría (socialización, inclusión, relaciones interpersonales y trabajo en equipo); cada pregunta está orientada a responder las dinámicas que se dan en el salón de clase, alrededor de estas categorías. Es decir, trata de dar información optando por un criterio de amistad con sus dimensiones positivas (pregunta 1, 3, 5 y 7) y negativa (preguntas 2, 4, 6, y 8) acerca de las dinámicas sociales entre los educandos, referentes a: grupos de pares, relaciones entre compañeros, enemistades, exclusiones, grupos afines, expectativas y preferencias. Las nominaciones están limitadas a tres por pregunta, se invita a hacer las nominaciones por orden y a explicar razones y motivos por cada una de ellas, además se pide que escriban el código del nominado para facilitar la labor del evaluador.

Este cuestionario debe aplicarse en un pre-test, como proceso inicial para dar cuenta de las dinámicas sociales que se viven en el aula de clase y posteriormente, un post-test luego de haber cumplido con la intervención para finalizar por evaluar el proceso culminado. Ver anexo N°. 1.

## 6.2. SOCIOMET

Para poder realizar el análisis Sociométrico con la población objeto de estudio de la I.E.T Enrique Olaya Herrera; era necesaria la implementación de SOCIOMET, el cual es un software, una herramienta científica diseñada para psicólogos que permite, a partir de la información recogida en los cuestionarios sociométricos, realizar de forma automática análisis sociométricos proporcionando información a nivel individual y grupal. Siendo así, SOCIOMET funciona con un sistema de usos que requiere el programa para realizar dicho análisis y para esto es necesario adquirirlos; pero por su costoso valor monetario, nos vimos en la obligación de acudir al MANUAL de USO de SOCIOMET que ofrece TEA ediciones para hacer el análisis de los datos manualmente, lo cual, reduce el análisis de los datos para detenernos específicamente a analizar la significación estadística de los diferentes sumatorios e índices obtenidos en la encuesta en cada una de las categorías a trabajar.

A continuación, procedemos a dar una explicación más acertada de lo que enmarca la aplicación y finalidad de SOCIOMET, desde el manual de uso que trae el paquete de aplicación de la prueba.

## Ilustración 2 Ficha técnica Sociomet

**Nombre:** SOCIOMET. Programa para la realización de estudios sociométricos.

**Autores:** Julio González Álvarez y Francisco Juan García-Bacete (Universitat Jaume I de Castellón).

**Procedencia:** TEA Ediciones (2010).

**Aplicación:** Grupal.

**Ámbito de aplicación:** Grupos de niños y adolescentes en contexto escolar fundamentalmente, aunque también se puede emplear con grupos de adultos en el contexto laboral.

**Finalidad:** A partir de la información recogida en los cuestionarios sociométricos, realiza de forma automática análisis sociométricos proporcionando información a nivel individual y grupal.

Extraído de manual de uso SOCIOMET, Álvarez, G. J & García-Bacete, F. J, 2010 Tea Ediciones, S.A. Madrid. (p. 4)

SOCIOMET tiene como objetivo el ofrecer un instrumento sociométrico para estudiar la estructura social de los grupos, tanto en un contexto educativo como laboral (...) La sociometría fue definida por Bronfenbrenner (1945) como “el método para descubrir, describir y evaluar la estructura, desarrollo y estatus social en los grupos mediante la medición del grado de aceptaciones y rechazos entre los individuos” (...) coloca a un individuo en la situación de elegir a sus “socios” para cualquier grupo al que pertenezcan o pueda pertenecer (Moreno, 1934), proporcionando información al mismo tiempo sobre el individuo y sobre el grupo; su instrumento más valioso es el cuestionario sociométrico de nominaciones entre iguales (...) es un programa informativo escrito en Visual Basic por González y García-Bacete que (...) permite evaluar la estructura de aceptación y rechazo dentro de un aula o grupo de alumnos o de otro grupo social (...) proporciona información sobre cada individuo, destacando la adscripción de cada sujeto a un determinado tipo sociométrico y su distancia con

cada uno de sus compañeros además proporciona información sobre el grupo en su conjunto, la configuración interna de sus relaciones, su grado de cohesión y coherencia (...) asegura tanto la significación psicológica como la significación estadística de los diferentes sumatorios e índices obtenidos (SOCIOMET, 2010, p.5).

Por otro lado, la significación de los valores; en este caso la significación estadística,

Esto es la confianza con la que se puede afirmar que las nominaciones o percepciones recibidas o emitidas por un alumno son altas o bajas con independencia del tamaño y de la expansividad de una clase. De acuerdo con los cálculos establecidos para los datos, que se comportan según una distribución binomial (ser nominados o no ser nominado), se puede obtener un límite superior y un límite inferior que permitirán establecer tres regiones (baja, medio-baja/medio-alta, alta) en las puntuaciones de cada valor (Álvarez, G. J & García-Bacete, F. J, 2010, p. 61).

Límites del intervalo: para poder establecer este límite de intervalo

Es necesario decidir el nivel de confianza con el que se desea trabajar (95%, 99% o 99,9%). Los valores que se sitúen dentro del intervalo de confianza serán valores comunes o esperables atendiendo a la distribución de ese valor en el grupo, y de su desviación con respecto a la media del grupo puede ser al azar. En cambio, aquellos valores que se sitúen fuera del intervalo de confianza son valores poco comunes atendiendo a la distribución del grupo, esto solo se encuentra en un 5% de los casos, lo que indica que con una alta probabilidad del 95% ese valor es significativamente superior o inferior a la media (Opcit. p. 61).

Intervalo alto: un alumno que obtenga un valor superior al límite superior del intervalo será un alumno con un número de NPR significativamente superior a la media y ello a su vez indica que es probable que al ser evaluados en otros grupos con expansividad distinta obtendría igualmente un valor alto de NPR.

Intervalos medios: este intervalo medio ha sido subdividido en dos sub-intervalos; uno recoge las puntuaciones iguales o superiores a la media (medio-alto) y el otro, las puntuaciones inferiores a la media (medio-bajo). Así pues cuando algún sujeto se situó en cualquiera de los dos sub-intervalos medios, esto querrá decir que esta diferencia no es estadísticamente significativa y, por tanto, no se puede descartar la probabilidad de que si esos mismos sujetos son evaluados en otro grupo con distintas características de tamaño y expansividad del valor que obtenga pueda variar, e incluso situarse en otro intervalo.

Intervalo bajo: Un alumno que obtenga un valor inferior al límite inferior del intervalo será un alumno con un número de NPR significativamente inferior a la media y ello a su vez indica que es probable que al ser evaluados en otros grupos con expansividad distinta obtendría igualmente un valor bajo de NPR (Opcit. p. 61).

### Ilustración 3 Rangos e índices de los intervalos

INTERVALOS	INDICES
<b>Alto</b>	$\leq L_s$
<b>Medio-alto</b>	$= M$
<b>medio-bajo</b>	$\geq M$
<b>Bajo</b>	$\geq L_i$

A continuación se muestra cómo hacer manualmente el cálculo de los intervalos de significación con los datos del aula modelo que ofrece el manual de uso de SOCIOMET. Para no ser reiterativos, solo se ofrecen los cálculos referidos a un nivel de confianza del 95% ( $p \leq 0,05$ ).

### Ilustración 4 Cálculo de la media

- 1 Se calcula la media (M) de los valores individuales que le corresponderían a cada sujeto si se distribuyesen por igual entre todos los alumnos del grupo. Por ejemplo, el cálculo de la media de las nominaciones positivas recibidas sería como sigue:

$$M = \Sigma NPR / N = 73 / 25 = 2,92$$

	Valores			
	NPR y NPE	NNR y NNE	PP y IP	PN y IN
Media (M)	73/25=2,92	75/25=3,0	75/25=3,0	51/25=2,0

Extraído de manual uso SOCIOMET (Opcit p.62)

### Ilustración 5 Cálculo desviación típica

- 2 Se calcula la desviación típica ( $\sigma$ ) asociada a la obtención de dicho valor mediante la siguiente fórmula:

$$\sigma = \sqrt{npq}$$

donde: n es número de veces que un suceso puede darse; en el aula modelo, N-1= 24  
 p es la probabilidad que un suceso se produzca;  $p = M/n$   
 q es la probabilidad complementaria;  $q = 1 - p$

	Valores			
	NPR y NPE	NNR y NNE	PP y IP	PN y IN
p	0,122	0,125	0,125	0,085
q	0,878	0,875	0,875	0,915
$\sigma$	1,60	1,62	1,62	1,37

Extraído de manual uso SOCIOMET (Opcit p.62)

### Ilustración 6 Cálculo índice de asimetría

- 3 Se calcula el índice de asimetría (a). Este estadístico se ajusta mejor a la distribución de las respuestas sociométricas que las puntuaciones z derivadas de la curva normal. Esto se debe a que la probabilidad de no ser elegido es mayor que la de ser elegido. Así, en un extremo del eje de las abscisas se representarían los alumnos que no reciben nominaciones positivas o que reciben pocas, que son la mayoría, mientras que en el otro extremo se representarían los que reciben muchas, que son la minoría. El índice de asimetría se calcula según la siguiente fórmula:

$$a = (q-p) / \sigma$$

	Valores			
	NPR y NPE	NNR y NNE	PP y IP	PN y IN
Asimetría (a)	0,47	0,46	0,46	0,61

Extraído de manual uso SOCIOMET (Opcit p.62)

### Ilustración 7 Intervalos de significación

- 4 Finalmente se calculan los intervalos de significación, para lo cual es necesario establecer los límites superior e inferior de dichos intervalos de acuerdo con las siguientes expresiones:

$$LS = M + \{t_{(+)} / \sigma\}$$

$$LI = M - \{t_{(-)} / \sigma\}$$

Para determinar el valor de  $t$  es necesario acudir a las tablas de Salvosa (tabla 7.1) y buscar los valores correspondientes para una probabilidad (en el ejemplo,  $p \leq 0,05$ ) y una asimetría (a) determinadas (valores calculados en el paso anterior). La  $t$  de la cola derecha (+) se aplica al cálculo de LS y la  $t$  de la cola izquierda (-) al cálculo de LI. En el cálculo de LS y LI SOCIOMET redondea el valor de la "a" a la décima inferior. En el ejemplo que se muestra, SOCIOMET ha buscado el valor de  $t$  para  $a=0,4$  en el caso de todos los valores exceptuando PN e IN, en los que se ha considerado  $a=0,6$ . Estos criterios difieren ligeramente de lo que hubieran resultado si se hubieran calculado manualmente y aplicando el criterio de redondear los decimales superiores a 5 al entero superior y los decimales iguales o inferiores a 5 al entero inferior.

Extraído de manual uso SOCIOMET (Opcit p. 63)



**Ilustración 8 Tabla de Salvosa**

Grado de asimetría (valor de "a")	$t_{(-)}$			$t_{(+)}$		
	$p=0,05$	$p=0,01$	$p=0,001$	$p=0,05$	$p=0,01$	$p=0,001$
0,0	-1,64	-2,33	-3,09	1,64	2,33	3,09
0,1	-1,62	-2,25	-2,95	1,67	2,40	3,23
0,2	-1,59	-2,18	-2,81	1,70	2,47	3,38
0,3	-1,56	-2,10	-2,67	1,73	2,54	3,52
0,4	-1,52	-2,03	-2,53	1,75	2,62	3,81
0,5	-1,49	-1,95	-2,40	1,77	2,69	3,67
0,6	-1,46	-1,88	-2,27	1,80	2,76	3,96
0,7	-1,42	-1,81	-2,14	1,82	2,83	4,10
0,8	-1,39	-1,73	-2,02	1,84	2,89	4,24
0,9	-1,35	-1,66	-1,90	1,86	2,96	4,39
1,0	-1,32	-1,59	-1,79	1,88	3,02	4,53
1,1	-1,28	-1,52	-1,68	1,89	3,09	4,67

Extraído de manual uso SOCIOMET (Opcit. p. 63)

### 6.3. MATRIZ DE VALORES Y DATOS:

Este instrumento se utiliza para la organización y sistematización de los datos; consta de una matriz cuadrada en la que tanto las filas como las columnas están formadas por los alumnos de la clase, siguiendo el orden de lista; de tal manera que al registrar las nominaciones emitidas, estas van en las casillas correspondientes a las personas electas, otorgándole un valor de 5 o -5 si este fue nominado en primer lugar, 4 o -4 si fue nominado en segundo lugar y 3 o -3 si fue nominado en tercer lugar; de esta forma, en las columnas verticales, se ubican las nominaciones emitidas por cada estudiante frente a su código, y en las columnas horizontales se encuentran las nominaciones recibidas por cada estudiante debajo de su código. Esta matriz recoge toda la información que resulta del vaciado de los cuestionarios sociométricos de los alumnos. Ver anexo N°.2.

#### **6.4. MATRIZ TEMATICA:**

Este es un instrumento diseñado para la planificación y organización de los contenidos temáticos que se abordan durante el proceso de intervención; este instrumento nos permitió dar un orden aplicativo a la propuesta investigativa. Ver anexo N°.3.

#### **6.5. PLANEACIONES DE CLASE:**

Las planeaciones de clase se utilizaron para determinar, planear y programar los contenidos temáticos de las sesiones de intervención para la propuesta; esta contiene la temática a bordar, los objetivos generales y específicos de las sesiones de clase y los contenidos didácticos para la obtención de dichos objetivos, además contiene un espacio para las observaciones de las docentes titulares. Ver anexo N°.4.

#### **6.6. OBSERBACIÓN EXPERIMENTAL:**

Este instrumento se utiliza durante el desarrollo de las sesiones de clase en situaciones de juego en las que el estudiante se desenvuelve; debido a que según Talamayo, C. & Silva, I, (s.f.) “es una poderosa técnica de investigación científica que elabora datos en condiciones relativamente controladas por el investigador, particularmente porque éste puede manipular la o las variables.”

#### **6.7. MATRIZ DE REGISTRO:**

Este instrumento se utiliza como un seguimiento escrito clase a clase de la práctica pedagógica, en el cual se toma nota de las experiencias y vivencias del

proceso enseñanza aprendizaje; este da cuenta de las debilidades y fortalezas del proceso de intervención pedagógica con los estudiantes. Ver anexo N°.5.

#### **6.8. VIDEO:**

Se utiliza clase a clase de la práctica pedagógica, como un seguimiento grabado en el cual se toma evidencia de las experiencias y vivencias del proceso enseñanza aprendizaje; este da cuenta de las debilidades y fortalezas del proceso de intervención pedagógica con los estudiantes.

#### **6.9. TRABAJO DE CONSULTA:**

Esta herramienta investigativa se utiliza en aras de ofrecer pequeñas bases teóricas a los estudiantes a cerca de las temáticas a abordar en clase; se orienta a ser un ejercicio de corte académico en donde los educandos deben investigar el significado, la aplicación y la importancia de las categorías y los subtemas que se trabajan en las sesiones de clase.

## **7. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS**

De acuerdo a los cuestionarios sociométricos llevados a cabo en dos tomas de pre-test y post-test realizadas los días martes 2 de Junio y martes 10 de marzo en las instalaciones de la institución educativa técnica Enrique Olaya Herrera sede Hortensia Perilla, con 21 (pre-test), y 20 (post-test) estudiantes del grado quinto uno (5-1); en aras de obtener información acertada del grado de las relaciones sociales, la inclusión, las relaciones interpersonales y el trabajo en equipo del grupo objeto de estudio.

Además, para esto fue necesario determinar la Media de la muestra, el índice de asimetría, el límite superior (Ls) y el límite inferior (Li) , para luego proceder a analizar los datos de acuerdo al número de (NPR) nominaciones positivas recibidas, (NNR) nominaciones negativas recibidas, (PPR) percepciones positivas recibidas y (PNR) percepciones negativas recibidas; así pues hallar los rangos del resultado de las nominaciones emitidas (ver ilustración 3, en sociomet); además de esto se dio revisión a los motivos que tienen los estudiantes para decidir dichas elecciones, y se realizó la siguiente tabla de significación de elecciones.(ver tabla 6, p. 114)

### **7.1. CATEGORIZACIÓN Y DETERMINACIÓN DE LA VARIABLE CUALITATIVA**

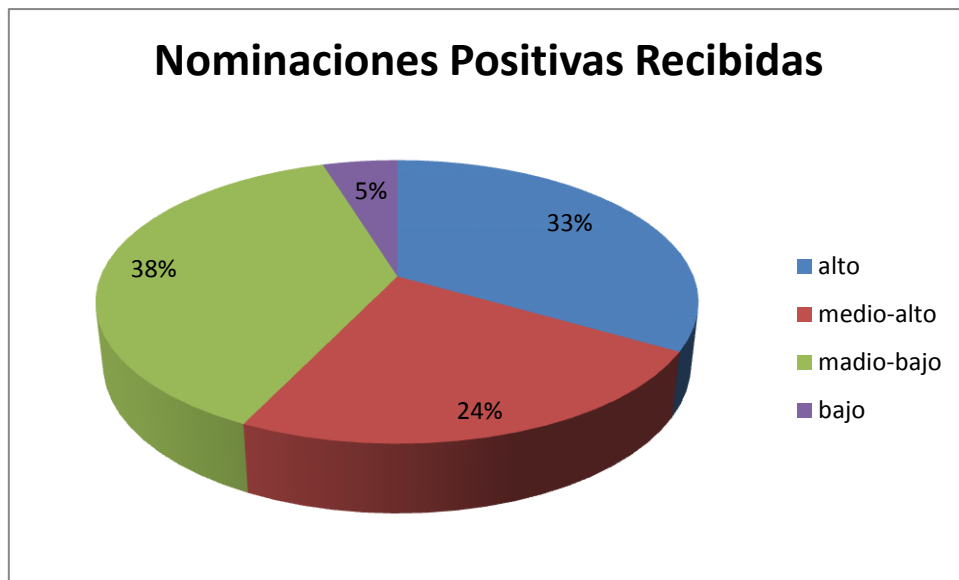
Para determinar la variable cualitativa es necesario abordar el motivo o las razones dadas por los estudiantes al nominar a uno de sus compañeros en el cuestionario sociométrico. Ver anexo.... Así pues se realiza una revisión minuciosa de dichos motivos y se determinan las categorías de las variables. Ver anexo...

**Tabla 5 Motivo nominaciones emitidas cuestionario sociométrico**

Motivos de las Elecciones	
NP-PP	NN-PN
GRUPO DE PARES	ENEMISTAD, RECHAZO Y ENVIDIA
GRUPOS A FINES	ACTITUD P. CHOCANTE
BUEN COMPORTAMIENTO	PRESENTACION PERSONAL E HIGIENE
ACTITUD PERSONAL	AGRESION F Y V

**7.2. ANALISIS SIMULTÁNEO DEL CUESTIONARIO INICIAL**

**Ilustración 9 Categoría socialización**



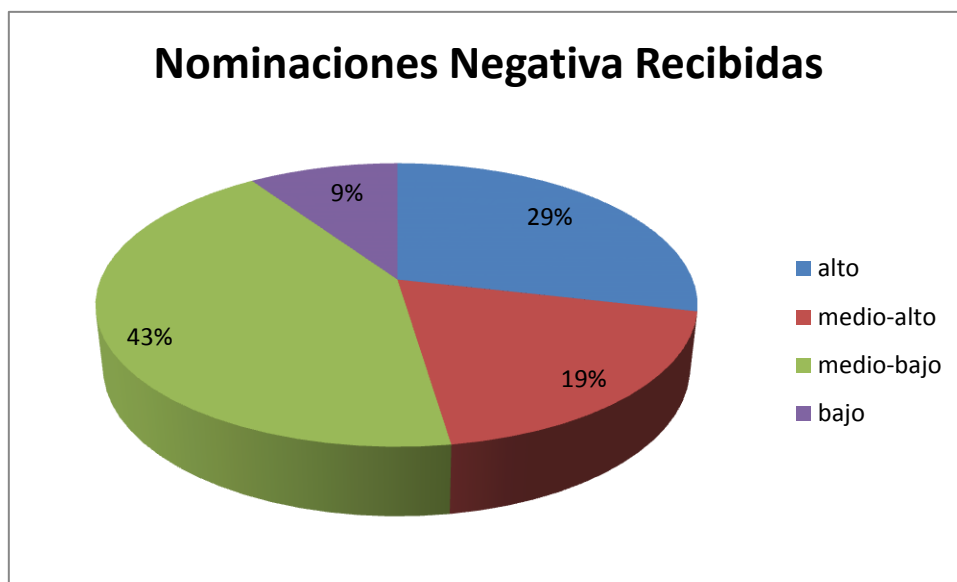
Los estudiantes respondieron a la pregunta ¿Nombra a tres de tus compañer@s con quienes más te gusta compartir la mayoría del tiempo? Donde se obtuvieron 62 nominaciones de las cuales, indican que el 33 % de los estudiantes recibieron un número de nominaciones mayor al límite superior, esto indica que dichos personajes tienen un nivel alto de socialización, es decir que tienden a realizar procesos de socialización sin dificultad, además de que al realizar la prueba en otro grupo, los estudiantes recibirían un valor similar de elecciones positivas.

Por otro lado, el 24% de la población presenta un nivel de socialización medio-alto, esto significa que el número de NPR es mayor o igual a la media; es decir que dichos estudiantes practican procesos de socialización medianamente y que al realizar la encuesta en otro grupo, dichos estudiantes podrían obtener un número de nominaciones al azar esta puede ser mayor o menor.

Así pues, tenemos que el 38% de la población recibieron un número de NP menor a la media ubicándose por ello, en un nivel de socialización medio-bajo lo cual traduce que presentan dificultad para relacionarse con los demás miembros del grupo y que al realizar la prueba en otro grupo dichas personas recibirán un número bajo de NP ; así mismo el restante 5% indica que dicho sujeto no recibió nominaciones positivas y se ubica con un nivel de socialización bajo; es decir que dicho sujeto presenta trabas para relacionarse con las demás personas.

Para concluir, esta encuesta indica que es necesario reforzar los procesos de socialización en el grupo, ya que casi la mitad de la muestra ósea, el 43% de la población presenta dificultad para socializarse con las demás personas del grupo; ubicándose, el 38% en un nivel de socialización medio-bajo y el otro 5% en un nivel bajo, influyendo en gran medida sobre la otra mitad que presentan grados de socialización óptimos.

### Ilustración 10 Categoría socialización



Los estudiantes respondieron a la pregunta ¿Nombra a tres de tus compañer@s con quienes menos te gusta compartir la mayoría del tiempo? Donde se obtuvieron 52 nominaciones de las cuales, un 29% representa a los estudiantes con alto nivel de trabas para socializarse; a diferencia de la anterior, esto indica que dichos estudiantes recibieron un número mayor al límite superior de NN; así pues dichos estudiantes tendrán igual número de NN si repitieran la encuesta con otro grupo.

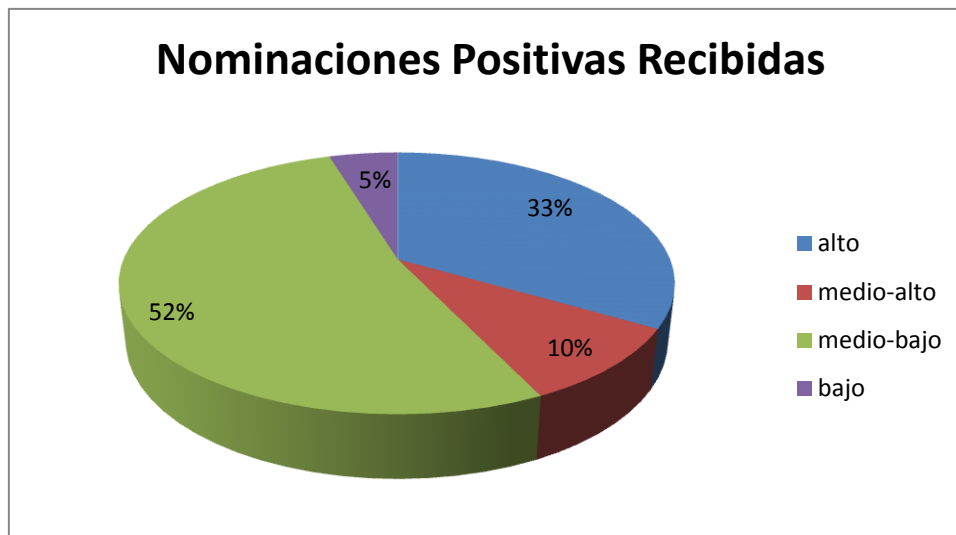
Del mismo modo el 19% de estudiantes presentan un nivel de dificultad medio-alto para socializar con las demás personas, ya que el número de NNR fue mayor o igual a la media; esto significa que son jóvenes que tendrán un número de NN igual o menor al realizar la prueba en otro grupo escolar.

Por otro lado, el 43% de la muestra presenta un nivel medio-bajo, es decir que el número de NNR fue menor a la media; esto reduce que es una persona sociable aunque su número de NNR podría variar al realizar la toma de la encuesta en otro grupo. En esta medida, el 9% faltante, presenta un nivel bajo, es decir que no

presenta dificultades para socializar con sus demás compañeros y en caso de efectuar la prueba con otro grupo, no recibirá NN.

En resumen se hace evidente la necesidad de reforzar las técnicas de socialización en la escuela ya que el 48% de la población presenta dificultades para socializar con los demás compañeros, esto significa que el grupo se verá afectado ya que casi la mitad de sus integrantes son reacios a los procesos de socialización.

**Ilustración 11 Categoría inclusión**



Los estudiantes respondieron a la pregunta ¿Menciona a tres de tus compañer@s a quienes invitarías a tu fiesta de cumpleaños? Como resultado, se obtuvieron 62 nominaciones positivas, de las cuales, el 33% representa al grupo de estudiantes que obtuvieron un número de NPR mayor al límite superior de la muestra, es decir que al ser evaluados en un grupo diferente, los estudiantes recibirían un de NPR relativamente alto. Además, los expuestos estudiantes presentan un nivel de inclusión alto; esto significa responden positivamente a la diversidad de las personas



y a las diferencias individuales en los procesos socio-culturales donde se desenvuelven.

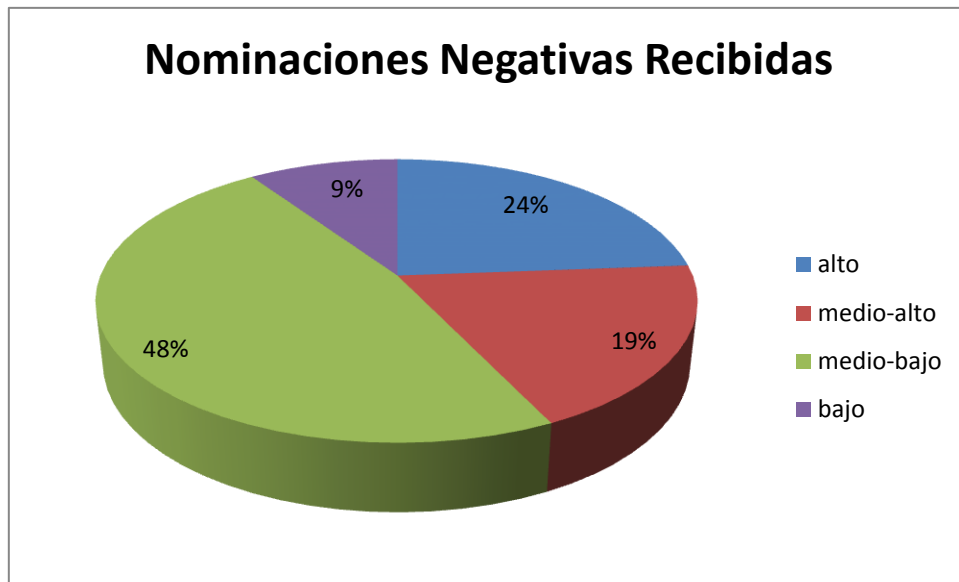
En este sentido, el 10% de los estudiantes muestran un nivel de inclusión medio-alto debido a que el número de NPR es igual o mayor a la media, en otras palabras, los educandos responden positivamente a la diversidad y las diferencias individuales aunque el número de NPR de los mismos, puede variar al encuestarlos en otros grupos, recibiendo un número al azar de NP.

Así mismo, el 52% de estudiantes, obtuvieron un nivel de inclusión medio-bajo, al recibir un número de NPR menor a la media de la clase; esto indica que al realizar la prueba en otros grupos, los educandos recibirán un número de NP al azar este puede variar, ya sea mayor o menor al obtenido; de la misma forma los estudiantes en mención no responden positivamente a la diversidad de las personas y a las diferencias individuales o en otras palabras tienden a ser rechazados en los procesos socio-culturales en que se enfrenta.

Por último se observa que el 5% de la muestra presenta un nivel bajo de inclusión, en otras palabras es el estudiante “excluido”; esto atiende a que el número de NPR fue menor al límite inferior de nominaciones, lo que significa que dicho estudiante no recibiría NP al realizar la encuesta en otro grupo.

En conclusión, es evidente que se hace necesaria la implementación de estrategias pedagógicas para mitigar estos casos de rechazo y exclusión en los grupos escolares, ya que el 57% de la población se encuentra con niveles de inclusión bajo y medio-bajo, lo cual no aporta para que las dinámicas grupales puedan explotarse con mayor facilidad.

### Ilustración 12 Categoría inclusión



Los encuestados respondieron a la pregunta ¿Menciona a tres de tus compañer@s a quienes no invitarías a tu fiesta de cumpleaños? Y se obtuvieron 53 nominaciones negativas de las cuales, un 24% pertenece al número de alumnos catalogados como excluidos ya que representan el nivel alto es decir que dichas personas fueron las que recibieron un número de NNR mayor al límite superior de la muestra lo que indicaría que al realizar la prueba en otro grupo estos personajes obtendrían un número alto de NN.

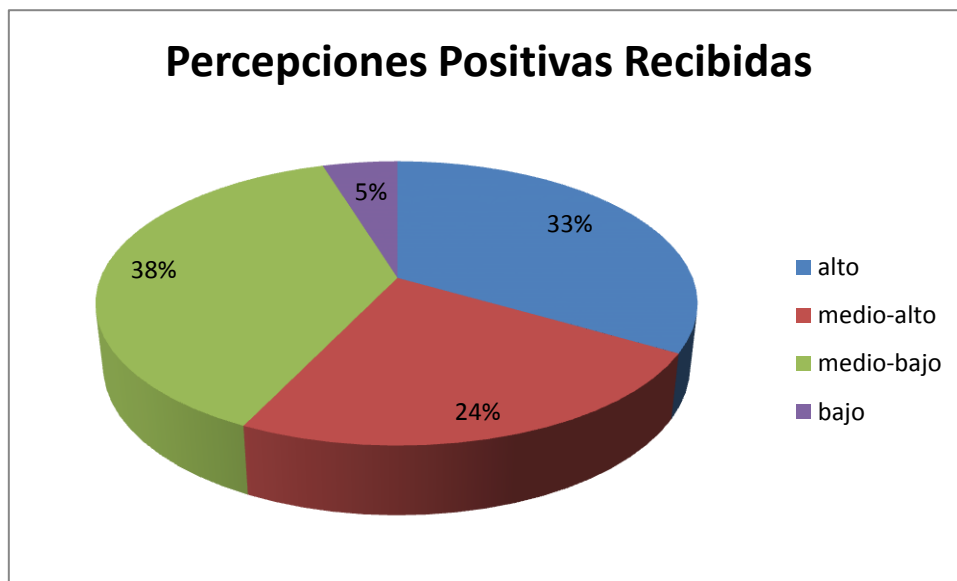
Por otro lado, el 19% de la población demuestra un nivel de inclusión medio-alto, es decir que se podrían catalogar como rechazados ya que el número de NNR es igual o superior a la media lo que indica que responden negativamente a la diversidad y las diferencias individuales; y que al ser encuestados en un grupo diferente, dichos personajes recibirían un número de NN al azar.

En esta medida, el 48% de la muestra presenta un nivel medio-bajo, ya que el número de NNR fue menor que la media es decir que son personas que responden

positivamente a la diversidad y a las diferencias individuales; y al ser evaluadas en un grupo distinto, dicha población obtendría un número de NN al azar. Del mismo modo, el 9% de la demanda un nivel bajo, debido a que el número de NNR fue menor al límite inferior de la muestra lo que conlleva a que los estudiantes en mención respondan positivamente a la diversidad y a las diferencias individuales y que al efectuar la prueba en otro grupo, no recibirán NN.

En síntesis, es pertinente la implementación de estrategias pedagógicas para mitigar los casos de rechazo y exclusión en los grupos escolares, ya que el 43% de la población se encuentra con niveles de exclusión alto y medio-alto, lo cual no aporta para que las dinámicas grupales puedan explotarse con mayor facilidad.

**Ilustración 13 Categoría relaciones interpersonales**



Los estudiantes respondieron a la pregunta ¿Enumera tres de tus compañer@s que creas que te consideran como su mejor amigo? Y se obtuvieron 62 percepciones

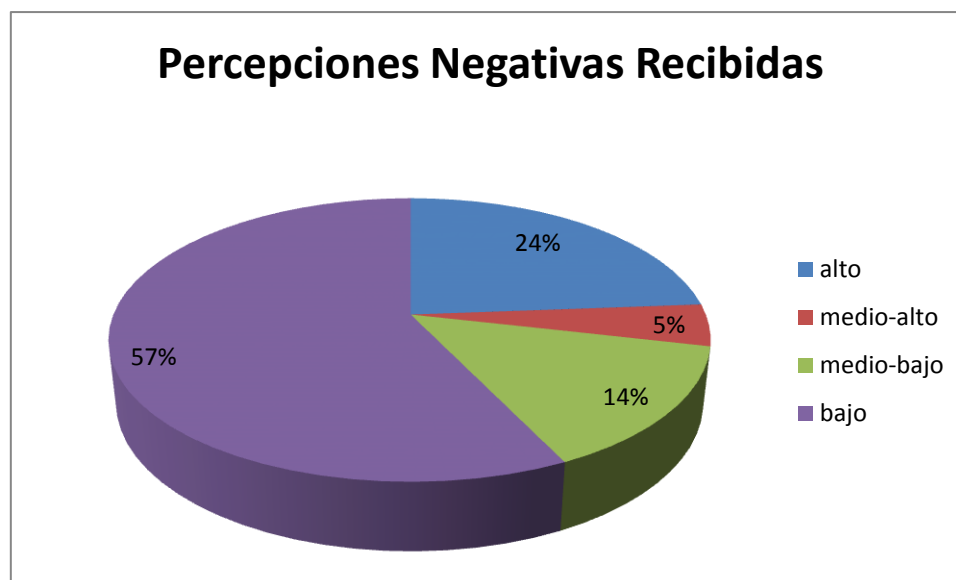
positivas, de las cuales, el 33% de las nominaciones pertenecen a la población que se ubica en el punto alto ya que estas fueron superiores o iguales al límite superior lo que indica que son personas con un alto nivel para trabajar con los demás compañeros bajo el criterio de una meta definida además de que al realizar la encuesta en otro grupo, esta recibirán un número alto de PP.

Por otro lado encontramos que el 24% de la población se encuentra en un nivel medio-alto; mientras el siguiente 38% de la población muestra un nivel medio-bajo lo que indicaría que este 62% de la muestra ha recibido PP igual y menor a la media lo que señala que son personas con un nivel medio para trabajar con las demás personas bajo una meta definida y que podrían presentar dificultad al hacerlo; también se indica que dicho grupo de personas recibirían un número de PP al azar en cualquier otra clase en que estén escolarizados.

Así pues, el 5% restante evidencia un nivel bajo para trabajar con las demás personas en el marco de una meta definida ya que el número de PPR es menor al límite inferior del intervalo de confianza lo que conlleva a que dicho estudiante reciba un número de PP bajo en cualquier otro grupo donde realice la prueba.

Para concluir es notable que el índice de la población con dificultad para trabajar con las demás personas bajo una meta trazada es del 43% ya que su valor es inferior a la media del intervalo de confianza, esto connota la importancia de la implementación de estrategias pedagógicas para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales en la escolaridad.

**Ilustración 14 Categoría relaciones interpersonales**



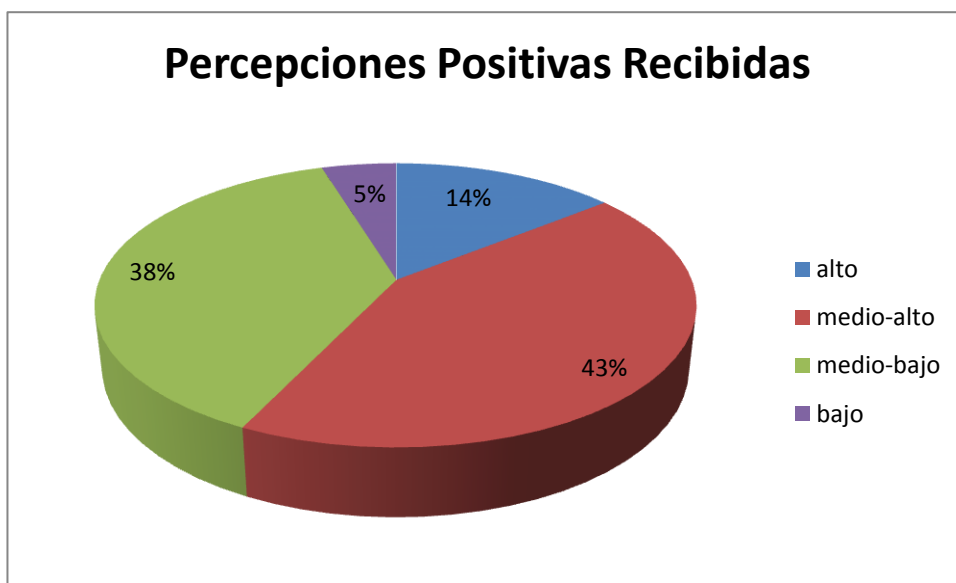
Se obtuvieron 58 percepciones negativas de los encuestados, en respuesta a la pregunta ¿Enumera tres de tus compañer@s que creas que no te consideran como su mejor amigo? de las cuales, el 24% de las nominaciones pertenecen a la población que se ubica en el punto alto ya que estas fueron superiores o iguales al límite superior lo que indica que son personas con trabas para trabajar con los demás compañeros bajo el criterio de una meta definida además de que al realizar la encuesta en otro grupo, estas recibirán un numero alto de PN.

Por otro lado encontramos que el 5% de lo población se encuentra en un nivel medio-alto; mientras el siguiente 14% de la población muestra un nivel medio-bajo lo que indicaría que este 19% de la muestra ha recibido PN igual y menor a la media. Lo que señala que son personas con un nivel medio para trabajar con las demás personas bajo una meta definida ya que podrían presentar dificultad al hacerlo; también se indica que dicho grupo de personas recibirían un numero de PN al azar en cualquier otra clase en que estén escolarizados.

Así pues, el 57% restante evidencia un nivel bajo, debido a que el número de PNR es menor al límite inferior del intervalo de confianza es decir que son personas con facilidad para trabajar con las demás personas en el marco de una meta, lo que conlleva a que dichos estudiantes reciban un número de PN bajo en cualquier otro grupo donde realice la prueba.

Finalmente, el 30% de la población ha recibido el mayor número de percepciones negativas lo que conlleva a categorizarlas como personas problemáticas que presentan dificultad para trabajar con las demás personas bajo una meta trazada; esto sugiere la implementación de estrategias pedagógicas para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales en la escolaridad.

**Ilustración 15 Categoría trabajo en equipo**



Los estudiantes respondieron a la pregunta ¿sugiere a tres de tus compañer@s los cuales crees que te escogerían para practicar un deporte? De la cual se

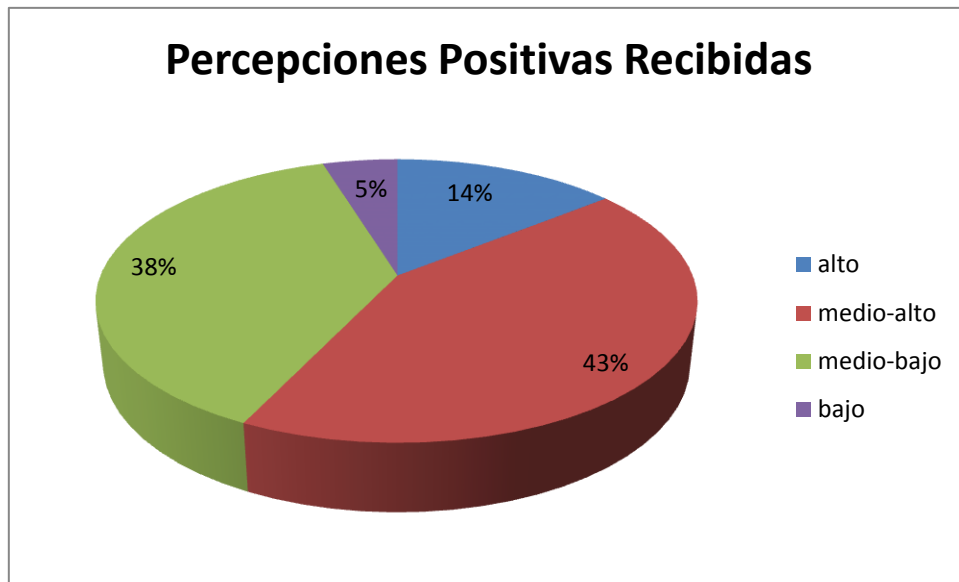
obtuvieron 60 percepciones positivas; de estas, el 14% de la población muestra un alto nivel para trabajar en equipo ya que el número de PPR es mayor al límite superior del intervalo de confianza y dichos sujetos obtendrían un alto valor en cualquier grupo donde se encuentren.

Por otro lado se evidencia que el 43% de la población se encuentra en un nivel medio-alto; mientras el siguiente 38% de la población muestra un nivel medio-bajo lo que indicaría que este 81% de la muestra ha recibido un número de PP igual y menor a la media. Lo que señala que son personas con un nivel medio para trabajar en equipo ya que pueden presentar dificultad en situaciones de juego; también se indica que dicho grupo de personas recibirían un número de PP al azar en cualquier otra clase en que estén escolarizados.

Así mismo, el 5% restante señala un nivel bajo. Esto significa que el estudiante presenta problemas para trabajar en equipo ya que el número de PPR es menor al límite inferior del intervalo de confianza lo que conlleva a que dicho estudiante reciba un número de PP bajo en cualquier otro grupo donde realice la prueba.

En resumidas palabras, la gráfica muestra la importancia de reforzar el trabajo en equipo ya que el 43% de la población indica tener dificultad para trabajar en equipo; además el otro 43% evidencia la posibilidad de trabajo en equipo pero que aun así debe ser reforzado por que este índice puede llegar a variar de acuerdo al número de PPR.

### Ilustración 16 Categoría trabajo en equipo



Los estudiantes respondieron a la pregunta ¿sugiere a tres de tus compañer@s los cuales crees que te escogerían para practicar un deporte? De la cual se obtuvieron 60 percepciones positivas; de estas, el 14% de la población muestra un alto nivel para trabajar en equipo ya que el número de PPR es mayor al límite superior del intervalo de confianza y dichos sujetos obtendrían un alto valor en cualquier grupo donde se encuentren.

Por otro lado se evidencia que el 43% de lo población se encuentra en un nivel medio-alto; mientras el siguiente 38% de la población muestra un nivel medio-bajo lo que indicaría que este 81% de la muestra ha recibido un numero de PP igual y menor a la media. Lo que señala que son personas con un nivel medio para trabajar en equipo ya que pueden presentar dificultad en situaciones de juego; también se indica que dicho grupo de personas recibirían un numero de PP al azar en cualquier otra clase en que estén escolarizados.

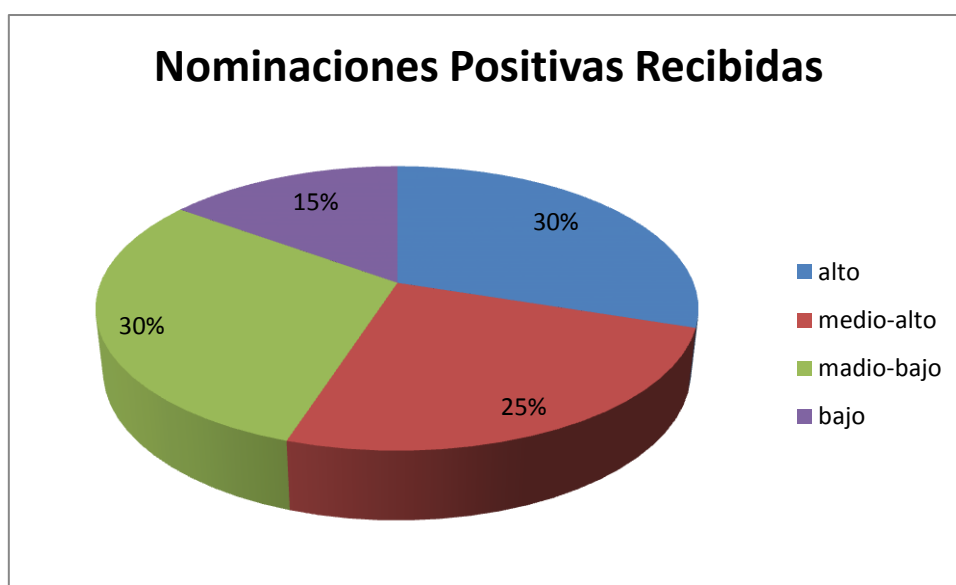


Así mismo, el 5% restante señala un nivel bajo. Esto significa que el estudiante presenta problemas para trabajar en equipo ya que el número de PPR es menor al límite inferior del intervalo de confianza lo que conlleva a que dicho estudiante reciba un número de PP bajo en cualquier otro grupo donde realice la prueba.

En síntesis, la gráfica muestra la importancia de reforzar el trabajo en equipo, ya que el 24% de la población indica tener dificultad para trabajar en equipo; además el otro 52% evidencia la posibilidad de trabajo en equipo pero que aun así debe ser reforzado por que este índice puede llegar a variar de acuerdo al número de PNR.

### 7.3. ANALISIS SIMULTÁNEO DE LAS VARIABLES POST INTERVENCION

**Ilustración 17 Categoría socialización**



Los estudiantes respondieron, luego de la intervención, de la siguiente manera a la pregunta ¿Nombra a tres de tus compañer@s con quienes más te gusta compartir la

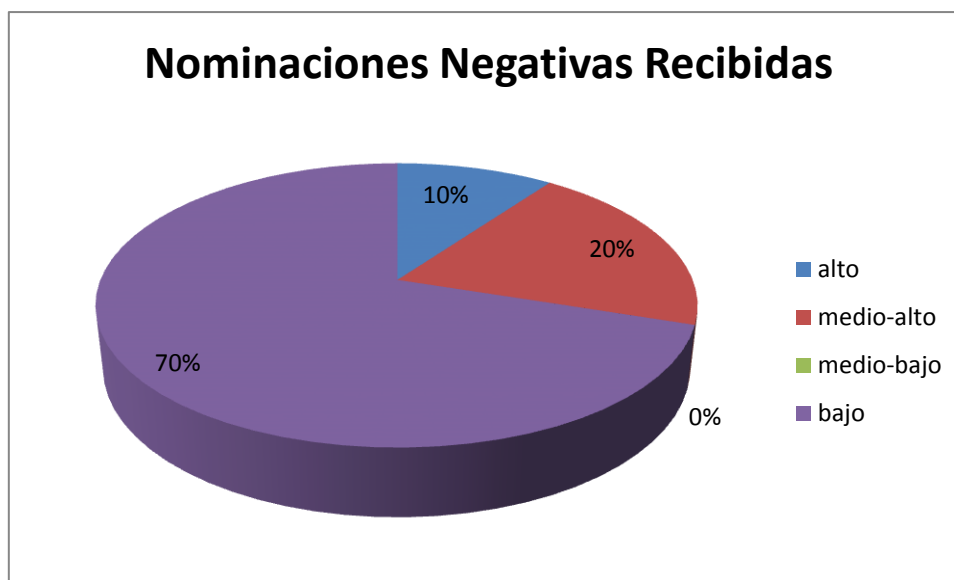
mayoría del tiempo? Donde se obtuvieron 61 nominaciones positivas, de las cuales, indican que el 30% de los estudiantes recibieron un número de nominaciones mayor al límite superior, esto indica que dichos personajes tienen un nivel alto de socialización, es decir que tienden a realizar procesos de socialización sin dificultad, además de que al realizar la prueba en otro grupo, los estudiantes recibirían un valor similar de elecciones positivas.

Por otro lado, el 25% de la población presenta un nivel de socialización medio-alto, esto significa que el número de NPR es mayor o igual a la media; es decir que dichos estudiantes practican procesos de socialización medianamente y que al realizar la encuesta en otro grupo, dichos estudiantes podrían obtener un número de nominaciones al azar esta puede ser mayor o menor.

Así pues, tenemos que el 25% de la población recibieron un número de NP menor a la media ubicándose por ello, en un nivel de socialización medio-bajo lo cual traduce que presentan dificultad para relacionarse con los demás miembros del grupo y que al realizar la prueba en otro grupo dichas personas recibirán un número bajo de NP ; así mismo el restante 15% indica que dichos estudiantes tienen un número de nominaciones positivas menor al límite inferior de la muestra, por lo tanto se ubican en un nivel de socialización bajo; es decir que dichos sujetos presentan dificultad para relacionarse con las demás personas.

Para concluir, la gráfica nos muestra que el 30 % de la población muestra facilidad y disposición para desenvolverse en los procesos de socialización de su vida cotidiana, así mismo el 25 siguiente quienes podrían presentar alguna dificultad al hacerlo; mientras el restante 30% de la muestra es dada a los procesos de socialización pero presenta dificultades al hacerlo; mientras el 15% aún son reacios y presentan gran dificultad para socializar, lo cual resalta la pertinencia de continuar reforzando los procesos de socialización en el grupo, ya que el 55% de la muestra son dados a realizar dichos procesos.

### Ilustración 18 Categoría socialización



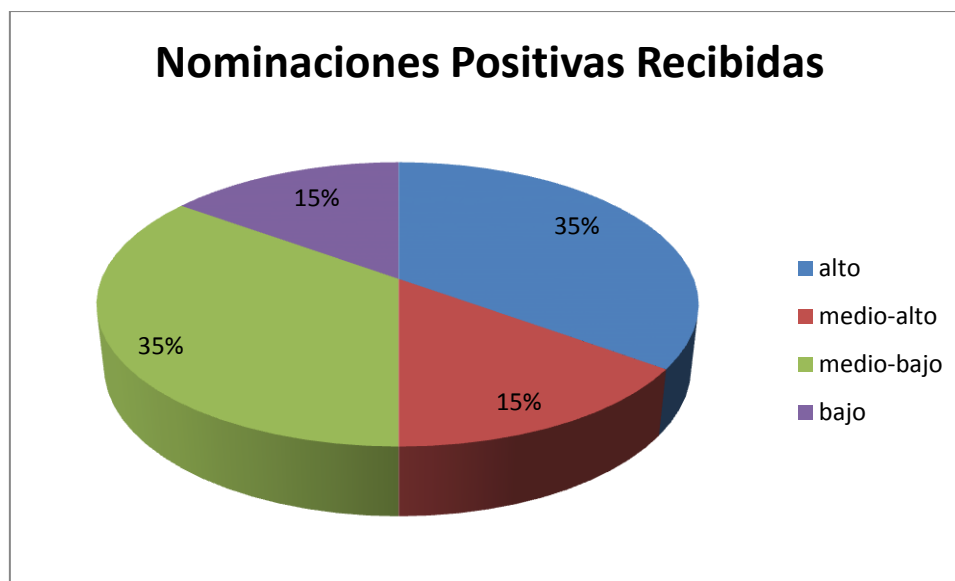
Los estudiantes respondieron a la pregunta, luego de la intervención, de la siguiente manera ¿Nombra a tres de tus compañer@s con quienes menos te gusta compartir la mayoría del tiempo? Donde se obtuvieron 35 nominaciones de las cuales, un 10% representa a los estudiantes con un alto grado de dificultad para socializarse; a diferencia de la anterior, esto indica que dichos estudiantes recibieron un número mayor al límite superior de NN; así pues dichos estudiantes tendrán igual número de NN si repitieran la encuesta con otro grupo.

Del mismo modo el 20% de estudiantes presentan un nivel de dificultad medio-alto para socializar con las demás personas, ya que el número de NNR fue mayor o igual a la media; esto significa que son jóvenes que tendrán un número de NN igual o menor al realizar la prueba en otro grupo escolar.

Por otro lado, el restante 70% de los estudiantes presentan un nivel bajo, es decir que no presenta dificultades para socializar con sus demás compañeros y en caso de efectuar la prueba con otro grupo, no recibirá NN.

En resumen se hace evidente que reforzar las técnicas de socialización en la escuela, permite forjar conductas sociales en los educandos, ya que el 70% de los educandos, según la gráfica, presentan facilidad y son dados a los procesos de socialización, mientras el restante 30% aun presenta dificultad para hacerlo.

**Ilustración 19 Categoría inclusión**



Los estudiantes respondieron, luego de la intervención, de la siguiente manera a la pregunta ¿Menciona a tres de tus compañer@s a quienes invitarías a tu fiesta de cumpleaños? Como resultado, se obtuvieron 59 nominaciones positivas, de las cuales, el 35% representa al grupo de estudiantes que obtuvieron un número de NPR mayor al límite superior de la muestra, es decir que al ser evaluados en un grupo diferente, los estudiantes recibirían un número de NPR relativamente alto. Además, los expuestos estudiantes presentan un nivel de inclusión alto; esto significa responden

positivamente a la diversidad de las personas y a las diferencias individuales en los procesos socio-culturales donde se desenvuelven.

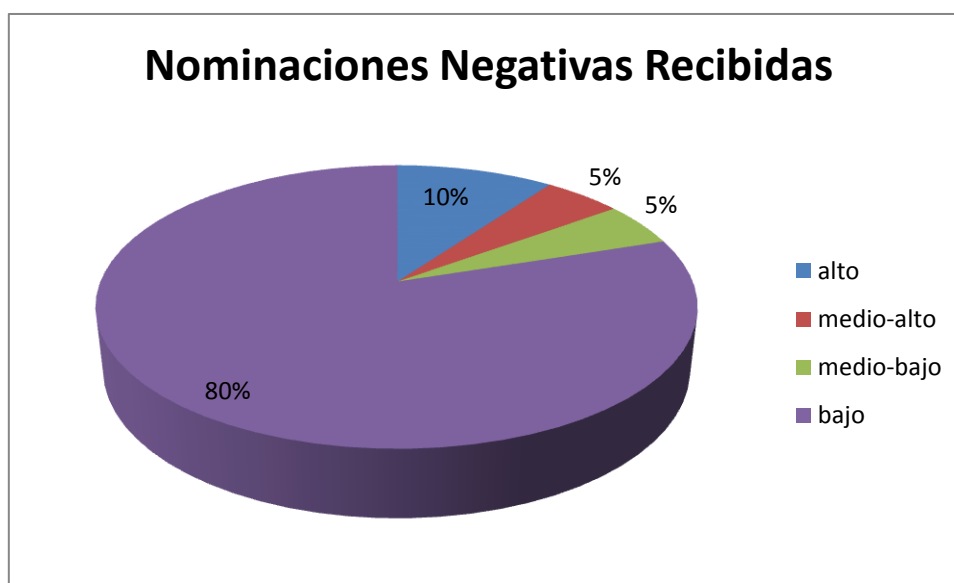
En este sentido, el 15% de los estudiantes muestran un nivel de inclusión medio-alto debido a que el número de NPR es igual o mayor a la media, en otras palabras, los educandos responden positivamente a la diversidad y las diferencias individuales aunque el número de NPR de los mismos, puede variar al encuestarlos en otros grupos, recibiendo un número al azar de NP.

Así mismo, el 35% de estudiantes, obtuvieron un nivel de inclusión medio-bajo, al recibir un número de NPR menor a la media de la clase; esto indica que al realizar la prueba en otros grupos, los educandos recibirán un número de NP al azar este puede variar, ya sea mayor o menor al obtenido; de la misma forma los estudiantes en mención no responden positivamente a la diversidad de las personas y a las diferencias individuales o en otras palabras tienden a ser rechazados en los procesos socio-culturales en que se enfrenta.

Por último se observa que el 15% de la muestra presenta un nivel bajo de inclusión, esto atiende a que el número de NPR fue menor al límite inferior de nominaciones, lo que significa que dicho estudiante recibiría NP escasas al realizar la encuesta en otro grupo.

En conclusión, la gráfica muestra que después de la intervención, el 35% de los estudiantes se muestran con facilidad para practicar procesos de inclusión en la escuela, el 15% son dados a practicar la inclusión aunque podrían presentar dificultades, el siguiente 35% del aula modelo muestra un grado medio en la práctica de la inclusión ya que en situaciones de juego presentarían dificultad al hacerlo y el 15% restante evidencia grados bajos de inclusión es decir que son reacios a la práctica de la misma.

**Ilustración 20 Categoría Inclusión**



Los encuestados respondieron, luego de la intervención, de la siguiente manera, a la pregunta ¿Menciona a tres de tus compañer@s a quienes no invitarías a tu fiesta de cumpleaños? Y se obtuvieron 36 nominaciones negativas de las cuales, un 10% pertenece al número de alumnos catalogados como excluidos ya que representan el nivel alto es decir que dichas personas fueron las que recibieron un número de NNR mayor al límite superior de la muestra lo que indicaría que al realizar la prueba en otro grupo estos personajes obtendrían un número alto de NN.

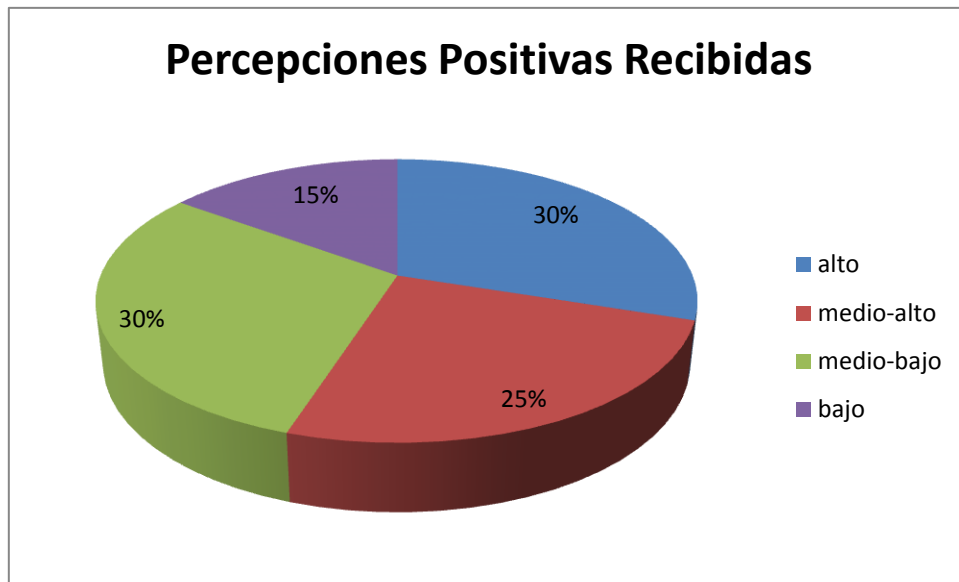
Por otro lado, el 5% de la población demuestra un nivel de inclusión medio-alto, es decir que el número de NNR es igual o superior a la media lo que indica que responden negativamente a la diversidad y las diferencias individuales; y que al ser

encuestados en un grupo diferente, dichos personajes recibirían un número de NN al azar.

En esta medida, el 5% de la muestra presenta un nivel medio-bajo, ya que el número de NNR fue menor que la media es decir que son personas que responden positivamente a la diversidad y a las diferencias individuales; y al ser evaluadas en un grupo distinto, dicha población obtendría un número de NN al azar. Del mismo modo, el 80% de la muestra demanda un nivel bajo, debido a que el número de NNR fue menor al límite inferior de la muestra lo que conlleva a que los estudiantes en mención respondan positivamente a la diversidad y a las diferencias individuales y que al efectuar la prueba en otro grupo, no recibirán NN o en su defecto muy escasas.

En este caso la gráfica muestra que, luego de la intervención, el 10% de los estudiantes presentan gran dificultad en la práctica de la inclusión, el siguientes 10%, se encuentran en un nivel medio-alto y medio-bajo lo cual indica que son dados a la práctica de la inclusión, pero que podrían y presentarían dificultades al hacerlo; por último, el 80% evidencia facilidad en la práctica de la inclusión en la escolaridad.

### Ilustración 21 Categoría relaciones interpersonales



Los estudiantes respondieron, luego de la intervención, de la siguiente manera a la pregunta ¿Enumera tres de tus compañer@s que creas que te consideran como su mejor amigo? Y se obtuvieron 57 percepciones positivas, de las cuales, el 30% de las nominaciones pertenecen a la población que se ubica en el punto alto ya que estas fueron superiores o iguales al límite superior lo que indica que son personas con un alto nivel para trabajar con los demás compañeros bajo el criterio de una meta definida además de que al realizar la encuesta en otro grupo, esta recibirán un numero alto de PP.

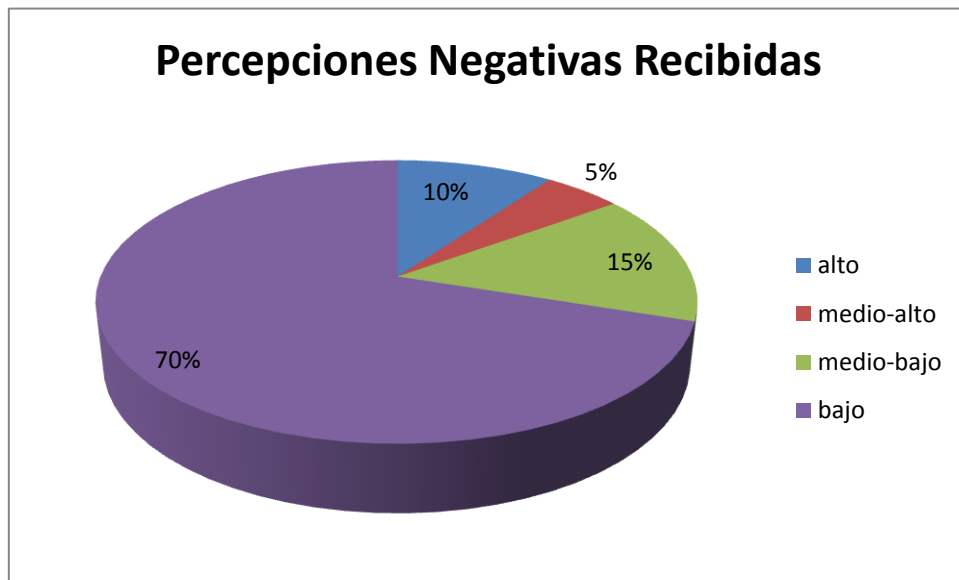
Por otro lado encontramos que el 25% de lo población se encuentra en un nivel medio-alto; mientras el siguiente 30% de la población muestra un nivel medio-bajo lo que indicaría que este 55% de la muestra ha recibido PP igual y menor a la media-lo que señala que son personas con un nivel medio para trabajar con las demás personas bajo una meta definida es decir que en el primer caso, los estudiantes presentarán algo de dificultad al hacerlo; mientras que en el segundo caso, los estudiantes presentaran para socializarse en situaciones de juego; también se indica que dicho grupo de personas recibirían un numero de PP al azar en cualquier otra clase en que estén escolarizados.



Así pues, el 15% restante evidencia un nivel bajo para trabajar con las demás personas en el marco de una meta definida ya que el número de PPR es menor al límite inferior del intervalo de confianza lo que conlleva a que dicho estudiante reciba un número de PP bajo en cualquier otro grupo donde realice la prueba.

Para concluir, la gráfica demuestra que el 55% de la población presenta facilidad para relacionarse con las demás, aunque el 25% de la misma, podrá presentar algo de dificultad al hacerlo; por otro lado, el 30% de la muestra, son dados a relacionarse con los demás compañeros aunque al hacerlo, evidenciará dificultades y por último el 15% restantes son reacios para relacionarse con los demás compañeros.

**Ilustración 22 Categoría relaciones interpersonales**



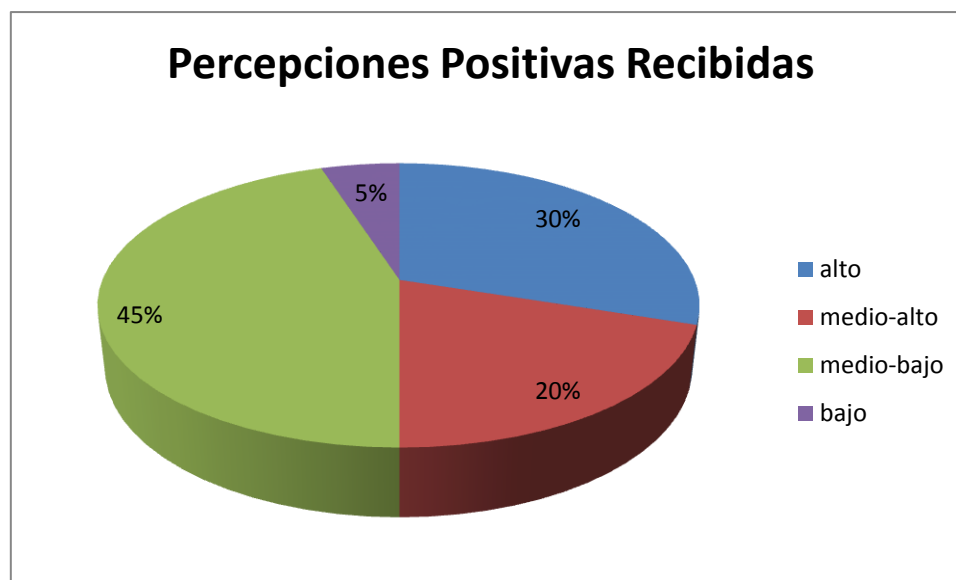
Se obtuvieron 36 percepciones negativas, luego de la intervención, de los encuestados, en respuesta a la pregunta ¿Enumera tres de tus compañer@s que creas que no te consideran como su mejor amigo? de las cuales, el 10% de las nominaciones pertenecen a la población que se ubica en el punto alto ya que estas fueron superiores o iguales al límite superior lo que indica que son personas con trabas para trabajar con los demás compañeros bajo el criterio de una meta definida además de que al realizar la encuesta en otro grupo, estas recibirán un número alto de PN.

Por otro lado encontramos que el 5% de la población se encuentra en un nivel medio-alto; mientras el siguiente 15% de la población muestra un nivel medio-bajo lo que indicaría que este 20% de la muestra ha recibido PN igual y menor a la media. Lo que señala que son personas con un nivel medio para trabajar con las demás personas bajo una meta definida ya que podrían presentar dificultad al hacerlo; también se indica que dicho grupo de personas recibirían un número de PN al azar en cualquier otra clase en que estén escolarizados.

Así pues, el 70% restante evidencia un nivel bajo, debido a que el número de PNR es menor al límite inferior del intervalo de confianza es decir que son personas con facilidad para trabajar con las demás personas en el marco de una meta definida, lo que conlleva a que dichos estudiantes reciban un número de PN bajo en cualquier otro grupo donde realice la prueba.

Finalmente, la gráfica expresa que el 70% de la población se encuentra en un nivel bajo de PN lo cual indica que son personas con facilidad para relacionarse, por ende han sido nominados por sus compañeros; el otro 20% son dados a relacionarse con los demás compañeros aunque podrían presentar dificultades al hacerlo y por último el 10% restante de los estudiantes se muestran como personas reacias a relacionarse con los demás compañeros del aula; lo que conlleva a categorizarlas como personas problemáticas que presentan dificultad para trabajar con las demás personas bajo una meta trazada.

### Ilustración 23 Categoría trabajo en equipo



**Grafica N° 7.** *Percepciones positivas de los procesos de trabajo en equipo.*

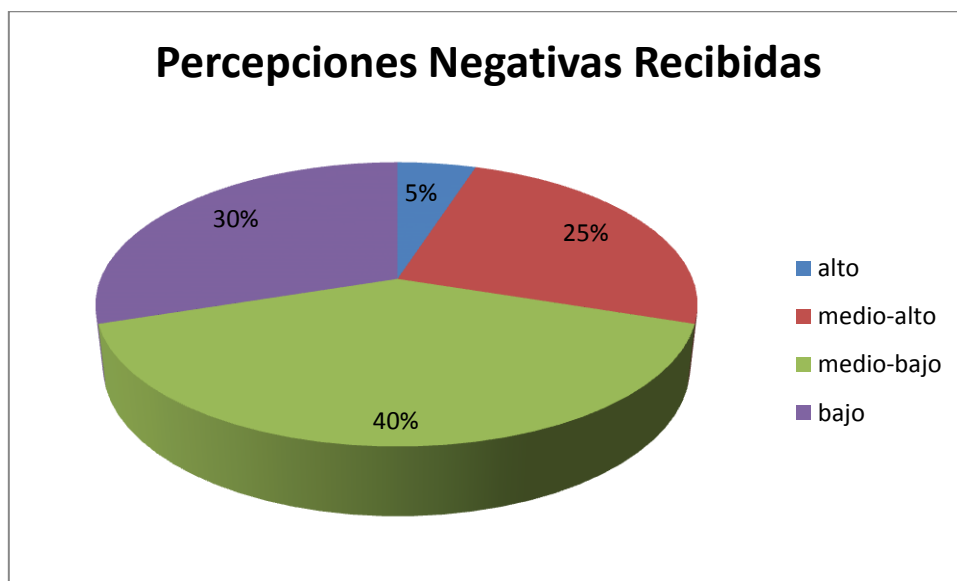
Los estudiantes respondieron, luego de la intervención, de la siguiente manera, a la pregunta ¿sugiere a tres de tus compañer@s los cuales crees que te escogerían para practicar un deporte? De la cual se obtuvieron 55 percepciones positivas; de estas, el 30% de la población muestra un alto nivel para trabajar en equipo ya que el número de PPR es mayor al límite superior del intervalo de confianza y dichos sujetos obtendrían un alto valor en cualquier grupo donde se encuentren.

Por otro lado se evidencia que el 20% de la población se encuentra en un nivel medio-alto; mientras el siguiente 45% de la población muestra un nivel medio-bajo lo que indicaría que este 65% de la muestra ha recibido un número de PP igual y menor a la media. Lo que señala que son personas con un nivel medio para trabajar en equipo ya que pueden presentar dificultad en situaciones de juego; también se indica que dicho grupo de personas recibirían un número de PP al azar en cualquier otra clase en que estén escolarizados.

Así mismo, el 5% restante señala un nivel bajo. Esto significa que el estudiante presenta problemas para trabajar en equipo ya que el número de PPR es menor al límite inferior del intervalo de confianza lo que conlleva a que dicho estudiante reciba un número de PP bajo en cualquier otro grupo donde realice la prueba.

En resumidas cuentas, la gráfica muestra que después de la intervención, el 30% de la muestra son personas con facilidad para trabajar en equipo, el otro 65% de la población son movidos a trabajar en equipo aunque pueden presentar dificultades en situaciones de juego y el 5% sobrante no les gusta trabajar en equipo.

**Ilustración 24 Categoría trabajo en equipo**



Los estudiantes respondieron, luego de la intervención, de la siguiente manera, a la pregunta ¿sugiere a tres de tus compañer@s los cuales crees que no te escogerían para practicar un deporte? De la cual se obtuvieron 30 percepciones negativas; de estas, el 5% de la población muestra un nivel alto; esto significa que obtuvieron el mayor número de NNR, lo que conlleva a que sean personas con trabas, para trabajar en equipo; ya que el número de NNR es mayor al límite superior

del intervalo de confianza y dichos sujetos obtendrían un alto valor de PN en cualquier grupo donde se encuentren.

Por otro lado se evidencia que el 25% de la población se encuentra en un nivel medio-alto; ya que ha recibido un número de PN igual o mayor a la media lo cual indica que son personas con iniciativa para trabajar en grupo pero que presentan dificultades al hacerlo; dichos estudiantes recibirían un número de PN al azar en cualquier otra clase en que estén escolarizados.

Mientras el siguiente 40% de la población muestra un nivel medio-bajo lo que indicaría que esta parte de la muestra ha recibido un número de PN menor a la media. Lo que señala que son personas con un nivel medio, es decir, con buena disposición para trabajar en equipo; pero pueden presentar un pequeño grado de dificultad en situaciones de juego; también se indica que dicho grupo de personas recibirían un número de PN al azar en cualquier otra clase en que estén escolarizados.

Así mismo, el 30% restante señala un nivel bajo. Esto significa que son estudiantes muy favorables para trabajar en equipo; ya que el número de PNR es menor al límite inferior del intervalo de confianza lo que conlleva a que dichos estudiantes reciban un número de PN bajo en cualquier otro grupo donde realice la prueba.

En síntesis, la gráfica muestra la importancia de reforzar el trabajo en equipo, ya que, luego de la intervención, el 17% de la población indica ser renuente para trabajar en equipo; además el otro 40% evidencia la posibilidad de trabajo en equipo pero que aun así debe ser reforzado por que este índice puede llegar variar de acuerdo al número de PNR y por último, el 30% final indica tener facilidad y agrado por el trabajo en equipo.

## **7.4. ANALISIS DESCRIPTIVO-CORRELACIONAL DE RESULTADOS DE LAS VARIABLES CUAN-CUAL.**

### **7.4.1. Categoría socialización NP**

En relación a los diagramas de barra, es de notar que en la toma del post – test, el porcentaje de estudiantes con dificultad para desenvolverse socialmente con el resto del grupo aumento en 2 décimas, al 45%; al parecer, el 15% (3) de los estudiantes se ubicaron en un nivel bajo, de aquí, el 5% permaneció igual; en cambio el otro 10% paso de estar en un nivel medio-bajo de socialización en el pre-test, al nivel bajo. Por otro lado, el restante 25% de la muestra (5) son dados a adoptar conductas sociales pero aun presentan dificultad al hacerlo.

Variabes: al parecer en esta categoría, luego de la intervención, los procesos de socialización se dieron de tal manera, que al realizar la toma del post-test las nominaciones positivas de los educandos tendieron a distribuirse de una manera más significativa, es decir que focos de popularidad se descentraron, para aumentar el número de nominaciones positivas de manera parcial en los estudiantes; además el número de las muestra disminuyo en un 1% lo cual conlleva a que el índice de asimetría tienda a variar.

### **7.4.2. Categoría de socialización NN**

Es de notar que los juegos cooperativos permitan a los educandos, forjar conductas de socialización; debido que la porcentaje de estudiantes con dificultad para socializar, luego de la intervención, disminuyo en un 18%, dando como

resultado solo el 30% de la muestra que aun presenta dificultad para socializar; de los cuales solo el 10% (2) de la población son reacios a socializar.

#### 7.4.3. Categoría de inclusión NP

En este caso, las gráficas nos muestran, que se obtuvo una mejora del 7% de la muestra, que luego de la intervención, puede practicar procesos de inclusión con facilidad.

#### 7.4.4. Categoría de inclusión NN

Esta grafica nos muestra la pertinencia de los juegos cooperativos en el área de educación física, ya que se obtuvo una mejora del 28% de la población la cual aún muestra pequeñas falencias para adoptar conductas de inclusión; siendo el 10% (2) de la muestra, quienes permanecen reacios a practicar dichos procesos, mientras el otro 20% (4) tienen la iniciativa, pero aun presenta algunas dificultades.

#### 7.4.5. Categoría relaciones interpersonales NP:

Los diagramas de barra, arrojan que, el 45% de la muestra aun presenta falencias para relacionarse con los demás compañeros; en comparación con el pre test, en esta grafica los índices de dificultad para relacionarse aumentaron en un 2% debido a que el 15% (3) de los estudiantes se ubicaron en un nivel bajo, de aquí, el 5%

permaneció igual; en cambio el otro 10% paso de estar en un nivel medio-bajo de relaciones interpersonales en el pre-test, a un nivel bajo. Por otro lado, el restante 30% de la muestra (5) son dados a relacionarse con los demás compañeros pero aun presentan dificultad al hacerlo.

Variabes: al parecer en esta categoría, luego de la intervención, los procesos de socialización se dieron de tal manera, que al realizar la toma del post-test las percepciones positivas de los educandos tendieron a distribuirse de una manera más significativa, es decir que focos de popularidad se descentraron, para aumentar el número de nominaciones positivas de manera parcial en los estudiantes; además el número de la muestra disminuyó en un 1% (21 a 20 estudiantes) lo cual conlleva a que el índice de asimetría tienda a variar, además el 38% de la muestra del pre-test, que se encontraban en un nivel medio-bajo, no realizaron los proceso de intervención a conciencia, por ende, el número de percepciones positivas disminuyo al mismo tiempo que su rango disminuyó a nivel bajo.

#### 7.4.6. Categoría relaciones interpersonales NN

En esta ocasión la gráfica arroja, que el 70% de la muestra presenta un alta capacidad para relacionarse, mientras que el otro 15% de la muestra tiende a adoptar buenas relaciones interpersonales, aunque con un poco de dificultad y el restante 15% aún necesita refuerza la presente categoría, es conclusión , el índice de NN disminuyo en un 15%.

#### 7.4.7. Categoría trabajo en equipo PP

En esta categoría, el diagrama de barras, muestra un aumento del 7%en el porcentaje de la muestra que presenta dificultades para trabajar en equipo en el pre-test; por otro lado la gráfica número 7 del post-test evidencia una mejora en cuanto

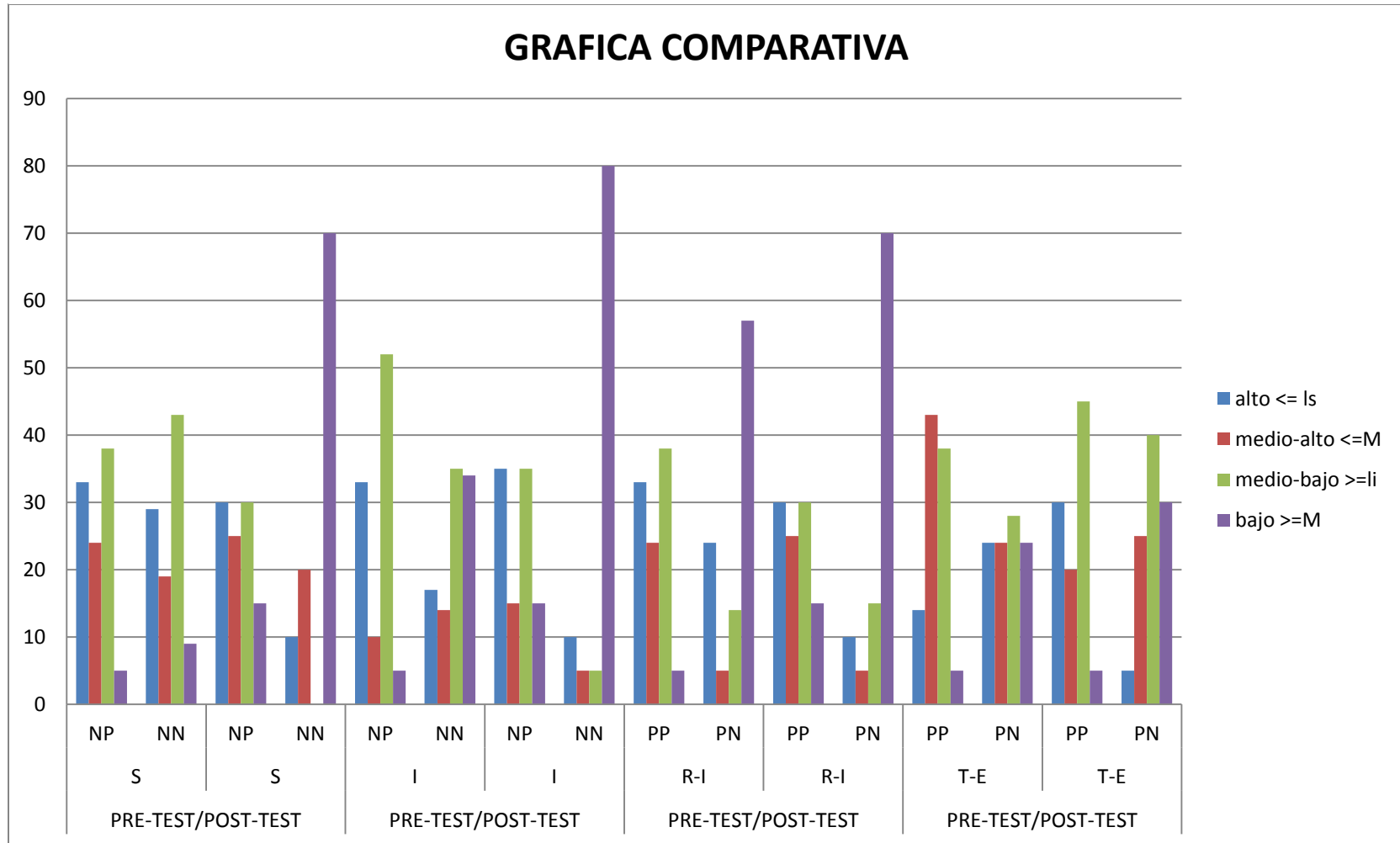


al rango, ya que a diferencia del pre-test, en este caso aumentó en un 15% el número de estudiantes con un nivel alto de PP; también muestra un déficit, en cuanto al 10% de la población estudio, que paso de estar en un nivel medio alto a un nivel medio bajo.

#### 7.4.8. Categoría trabajo en equipo PN

El diagrama de barras presenta una disminución del 18% de las percepciones negativas recibidas, es decir que en comparación con el pre-test, esta parte de la muestra, luego de la intervención, han adquirido gusto y fluidez para trabajar en equipo, ya que en el pre-test, la población con dificultad para trabajar en equipo, era del 48%.

**Ilustración 25 Análisis comparativo resultados pre-test y post-test**



## 8. PERSPECTIVA EDUCATIVA

La educación en Colombia ha venido en un proceso de transformaciones las cuales buscan cada vez más ofrecer una mejor calidad en la educación, es entonces cuando se empieza a reconocer la diversidad en aras de fomentar procesos de inclusión e igualdad de oportunidades para toda la nación; no obstante en esa transformación se han quedado cortos los procesos, puesto que en realidad son pocos los proyectos educativos que centran la enseñanza aprendizaje del conocimiento para ser aplicables en la vida cotidiana.

Siendo así esto se convierte en una especie de paradoja en donde en realidad no se piensa en la formación de un tipo de hombre para desenvolverse en sociedad sino que las miradas de la educación apuntan a un tipo de hombre más operativo que crítico-reflexivo, es decir que la educación en Colombia no tiende a ser progresista sino que más bien manufacturera, enlistando las filas de seres para convertirse en mano de obra barata de las grandes multinacionales y empresas que lo único que hacen es desangrar la cultura y nuestras raíces sumergiendo al mundo en el consumismo, el capitalismo y el neoliberalismo elitista; es por esto que el país no ha querido salir del subdesarrollo porque es un país sin memoria que olvida que la única solución está en la educación, no en la producción.

Así pues cabe recalcar que en la educación en Colombiana siguen existiendo grandes fronteras, debido a que la manipulación hegemónica de la misma tiende a cuartar los deseos de superación de los más necesitados apelando por la conservación del monopolio elitista que maneja la nación, en pocas palabras hay que hacer al rico más rico y al pobre más pobre; logrando así abarcar o centralizar las

riquezas en unos pocos manteniendo las dinámicas tercermundistas de pobreza, miseria e ignorancia.

Por otro lado el estado acoge la competencia como un factor primario en los procesos de educación donde la victoria de pocos depende de la derrota de muchos, desencadenando esquemas mentales de inferioridad donde estos “muchos” no tienen posibilidad en un mundo competente sino que simplemente deben subsistir para mantener el equilibrio de las clases sociales y constituir una cortina de humo que impide visibilizar a la nación por las vías de sub-desarrollo.

Así mismo distribuyen los recursos de la nación a su acomodo dando prioridad a multimillonarios proyectos de inversión los cuales concluyen en malas obras que han de ser subsanadas, por los bolsillos de los colombianos, haciendo a un lado los proyectos de inversión social y educativos, desmeritando la labor de los docentes aun sabiendo que son la base en la formación de los futuros protagonistas de la nación, mientras que los grandes capitalistas llenan sus bolsillos detrás de un escritorio a costa de otros. Además pretende que los docentes como actores reflexivos en la construcción de nación actúen como borregos y hagan caso omiso a las realidades subjetivas causadas por las dinámicas que imponen los pocos que se codean entre las elites, y toman decisiones que perjudican a la sociedad.

Así pues, la educación cumple un factor decisivo en las dinámicas sociales por ende es necesario centrarse en la importancia que tiene en la construcción del desarrollo del ser integral; ya que se concibe como agente activo, generador de realidades culturales en la formación de pensamientos crítico-reflexivos, y dinamizador de acciones que llevan al hombre a desenvolverse asertivamente en el entorno que lo rodea. Esto permite reflexionar sobre el tipo de educación que se imparte en Colombia y de la educación que realmente necesita el país.

Desde este punto de vista es evidente que el papel del educador en la sociedad es muy relevante, por ende es necesario dejar de ver a los estudiantes como objetos, buscando hacer de las clases algo más humano y transformador; debido a que usualmente se orientan procesos como técnicas deportivas, habilidades motrices, entre otros. Las cuales llegan por añadidura y naturalidad del ser, esto permite proyectar una educación para la transformación social guiada hacia un humanismo ético-moral donde los estudiantes aprendan a pensar, a versen en una sociedad como actores socio-políticos y culturales, logrando con ello que los educandos no sean uno más del montón, sino que sean líderes que sobresalgan en la sociedad y forjen el camino hacia un mejor desarrollo humano.

De aquí que vale preguntarse si este el verdadero camino para transformar una sociedad demacrada por el hambre, por la guerra y la incertidumbre del no saber cuál será el destino de sus vidas; es por eso que es pertinente postular que para poder transformar una sociedad, es necesario caminar por las vías de la educación de calidad, debido a que este es el sendero por el cual se puede llegar a pensar en una nueva sociedad, puesto que una sociedad educada es pensante, busca el bien común, deja de lado las individualidades y abre las puertas a lo humano, a lo social a el amor por ser mejores seres humanos en aras de cimentar mejores opciones de vida para las generaciones futuras.

En esta medida, los docentes deben actuar en pro del beneficio de una sociedad de acuerdo a sus implicaciones ético-morales; pero ¿será que este acto reflexivo es llevado a cabo por toda la humanidad? Este es un tema que cobija a ricos y a pobres, a la elite y a la prole, porque es de notar que la ética no ha alcanzado a permear en su totalidad a toda la humanidad, debido a que, existe un innumerable

grupo de seres, por no decir que toda la raza, que no han tomado una conciencia ética, Al parecer la ética solo existe cuando es un acto que afecta la estabilidad económica, espiritual, social o cultural, porque de lo contrario, se da un estancamiento en la interiorización de dichos valores, donde la satisfacción y bienestar de un individuo desvaloriza la importancia del bien común.

## **9. PROPUESTA**

### **COMPONENTE CURRICULAR DE EDUCACIÓN FÍSICA PARA LOS GRADOS CUARTO Y QUINTO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA ENRIQUE OLALLA HERRERA SEDE HORTENSIA PERILLA**

#### **9.1. PRESENTACIÓN**

La educación física es un área obligatoria para todas las instituciones educativas según lo planteado por el MEN, debido a que esta se ha posicionado en la muchos aspectos de la vida cotidiano y se hace indispensable para el desarrollo integral de los seres humanos; dicha área ha tenido varios enfoques de los cuales, el socio-motor se muestra como eje generador de contenidos, aborda la práctica de actividades lúdico-deportivas donde la interacción motriz es una constante funcional. Siendo así, el juego representa una estrategia didáctica eficaz para abordar al ser humano desde todas sus dimensiones ya que “El niño al jugar se apodera de la realidad. Comprende el mundo mediante la representación del mismo y aprende a incorporar los valores implícitos en su cultura” Vygotsky (citado por Sánchez, F. Y. 2008, octubre, 29).

Así pues se toma el juego cooperativo como parte central y fundamental para el desarrollo del componente curricular “desarrollo social-integral” para plan de estudios de la educación física debido a que según los estudios de Terry Orlick( citado por López, 2006) dice que los juegos cooperativos son para “Jugar con otros mejor que

contra oros; superar desafíos, no superar a otros, y ser liberados por la verdadera estructura de los juegos para gozar con la propia experiencia del juego”. Por ende es pertinente incorporar dichos componente en la malla curricular para brindar en los educandos conocimientos, destrezas y capacidades que contribuyan a su desarrollo personal equilibrado y a una mejor calidad de vida.

Este componente curricular es elaborado con el fin de afectar el plan de estudios del área de educación física, articulando una propuesta para el desarrollo social-integral de los educandos a partir de los juegos cooperativos implementados desde la educación física para fortalecer los procesos de socialización , inclusión, relaciones interpersonales y trabajo en equipo de los grados cuarto y quinto de la institución educativa técnica Enrique Olaya Herrera sede hortensia Perilla del municipio de Guateque Boyacá; además busca ayudar a que el grado de desarrollo moral de la institución alcance sus metas de calidad, así mismo permite visualizar estrategias evaluativas de dichos aspectos.

En esta línea, se abordan objetivos claros y alcanzables, sustento teórico, modelos pedagógicos, sistemas de evaluación, contenidos, logros e indicadores de logros, maya curricular, estrategias y orientaciones didácticas.

## 9.1.2. OBJETIVOS

### 9.1.2.1. OBJETIVO GENERAL



Proponer el componente curricular para el desarrollo social-integral de los educandos a partir de implementación de estructuras cooperativas en el plan de estudios del área de educación física para los grados cuarto y quinto de la institución educativa Enrique Olaya Herrera sede Hortensia Perrilla.

#### 9.1.2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- ✓ Realizar una micro contextualización del componente directivo y pedagógico de la Institución Educativa Técnica Enrique Olalla Herrera.
- ✓ Identificar el enfoque curricular de la educación física desde los lineamientos propuestos por el MEN.
- ✓ Incluir en el plan de estudios del área de educación física para los grados cuarto y quinto la estructura del componente cooperativo

#### 9.1.3. JUSTIFICACIÓN

Los juegos cooperativos representan una alternativa para guiar la clase de educación física; sin perder el hilo conductual establecido por el MEN, para desarrollar el plan de la misma; además permite desarrollar conductas de socialización, donde los estudiantes pasan un proceso de aculturación en el cual van adquiriendo un desarrollo social-integral que les permitirá desenvolverse de manera más fluida y menos violenta en ámbitos cotidianos.

Por otro lado el MEN desde los lineamientos curriculares para la educación física no contempla directamente el desarrollo social-integral del estudiante en contexto, sino que orienta la didáctica de los procesos de enseñanza-aprendizaje de la educación física en aspectos como: el cuerpo que se mueve, el cuerpo que hace uso del movimiento para su expresión y el movimiento que le es propio al cuerpo; es decir que se guía hacia la comprensión del cuerpo desde la expresión del movimientos en situaciones deportivas, artísticas y la salud; pero no contempla el cuerpo como un dinamizador en la construcción de cultura de tal manera que este logre integrar la conducta motriz en su desarrollo social-integral.

Así pues partiendo desde una mirada crítica hacia las nuevas tendencias de la educación y en cómo se aplican a las realidades cotidianas que enfrentan los educandos; se quiere fortalecer el modelo de la I.E.T Enrique Olalla Herrera “enseñanza para la comprensión” trabajando sobre pocos tópicos en gran profundidad, utilizando herramientas que ofrecen todas la áreas para enriquecer y darle sentido al proceso de enseñanza-aprendizaje del área de educación física para los grados cuarto y quinto. En este caso de trabaja desde la educación física para la comprensión y puesta en práctica de conductas sociales que aporten al desarrollo socio-cognitivo y moral de los educandos, se utilizan conocimientos de la psicología, sociología, ética y la lúdica.

#### 9.1.4. Componente curricular

Cuando se busca implementar un componente curricular para el desarrollo social-integral delos educandos desde del plan de estudios , directamente en la malla

curricular del área de educación física para los grados cuarto y quinto de la institución educativa técnica Enrique Olaya herrera sede Hortensia Perilla, debe basarse bajo los parámetro establecidos en el PEI y de esta forma determinar, como incluir dicho componente de tal manera que no afecte los procesos institucionales y que se adecue al proyecto del hombre que busca formar la institución.

Así pues se procede a identificar los principios del modelo pedagógico institucional con el propósito de tener claridad en torno a las concepciones que tiene de currículo, enseñanza, aprendizaje, didáctica, el papel del estudiante, los criterios relacionados con la docencia y la identificación de las competencias específicas del programa del área de educación física para los grados cuarto y quinto; de esta manera poder relacionar la pertinencia del componente curricular y su implementación y adecuación a la malla curricular del área para los grados cuarto y quinto.

#### 9.1.5. MISION

Formar integral e inclusivamente estudiantes en los niveles de Preescolar, Básica, Media Académico, Técnico y con necesidades educativas especiales; que les permita el ingreso a la educación superior, al sector productivo y a una segunda lengua. (P.E.I., I.E:T. Enrique Olaya Herrera (s.f.) (p. 27).

##### 9.1.5.1. VISION

En el año 2014 vemos a la Institución Educativa Técnica Enrique Olaya Herrera, prestando un servicio de formación integral, inclusiva de alta calidad. (Opcit. p. 27).

### 9.1.6. OBJETIVOS INSTITUCIONALES.

#### 9.1.6.1. Objetivos Misionales

- ✓ Formar integralmente a los niños y niñas de la institución Educativa Enrique Olaya Herrera a través de las diferentes áreas y proyectos transversales desarrollados.
- ✓ Desarrollar en los estudiantes las competencias básicas las diferentes áreas del conocimiento para garantizar el acceso a la educación superior.
- ✓ Ofrecer a los estudiantes la formación y las competencias laborales requeridas para consecución de empleo o la generación de empresas.
- ✓ Comprometer a la comunidad educativa para que coopere en la formación integral.
- ✓ Dominar el uso de una segunda lengua que permita la inserción en el mundo laboral y académico. (Opcit. p. 27)

#### 9.1.7. METAS DE CALIDAD

La Institución Educativa Técnica Enrique Olaya Herrera cuenta con una serie de metas de calidad a alcanzar, de las cuales, se seleccionan las que más se relacionan con los objetivos de la propuesta y se muestran a continuación:

- ✓ Más del 60% de los estudiantes logran un juicio moral superior al 3.5%
- ✓ El 100% de los conflictos se solucionan de manera asertiva y dialogada.

- ✓ Más del 90% de los miembros de la comunidad participan de las actividades de la institución educativa.
- ✓ Más del 90% de los miembros de la Institución percibe que las comunicaciones fluyen de manera exitosa.
- ✓ El 100% de los miembros de la institución toleran y respetan las diferencias individuales en todos los órdenes (Opcit. p. 28).

#### 9.1.8. FUNDAMENTOS, PRINCIPIOS Y VALORES

La Institución Educativa Técnica Enrique Olaya herrera en su PEI se basa en los siguientes principios, valores y fundamentos para orientar los procesos de enseñanza aprendizaje:

##### 9.1.8.1. FUNDAMENTOS.

- **Sociológicos**

Están orientados en el contexto democrático, participativo, pluralista, promoviendo el trabajo en equipo, aprovechando el intercambio interinstitucional de experiencias significativas. Además, el estudiante interactúa con su entorno y hace parte de la solución de problemas en la comunidad educativa.

- **Psicológicos**

Se aplican dinámicas de aprendizaje, reforzando la parte socio afectivas, creando ambientes de sana convivencia. Se conocen las individualidades y el ambiente familiar y social. Se incrementa la comunicación entre los padres de familia, docentes y estudiantes. Se crea un excelente clima institucional que favorece la formación física, espiritual, moral e intelectual.

- **Éticos**

Se rescatan valores como el alto nivel de autoestima, se fortalecen los buenos hábitos, se mantienen las sanas relaciones humanas para la convivencia, se respeta la pluralidad y las diferencias, se dialoga y concilian los conflictos.

- **Políticos**

Se forman ciudadanos con un alto sentido de liderazgo en el ejercicio de la participación democrática, a través de los distintos estamentos del gobierno escolar con una formación en la resolución pacífica de conflictos, mediante la utilización de mecanismos de diálogo, la concertación y la solución de las diferencias políticas, sociales, culturales y religiosas.

- **Filosóficos**

Se orientan a la formación de un ser humano que practica la espiritualidad, la reflexión y su trascendencia en la sociedad, para la convivencia, respeto, la pluralidad de pensamiento crítico y una capacidad de cuestionar y ser cuestionado.

- **Investigativos**

Se orienta a la formación de clubes de investigación en las diferentes áreas. Se participa en los diversos eventos de tipo investigativo como Expociencias, Píes, ondas. Se incentiva y apoya proyectos investigativos. Todos los maestros desarrollan proyectos de tipo investigativo y desarrollan competencias investigativas. De la misma manera se acentúa como la investigación en el contexto rural adquiere otros significados y sentidos, dado que el escenario donde los estudiantes se encuentran, brinda la posibilidad de que el maestro y la comunidad escolar generen preguntas acerca del contexto, sus manifestaciones culturales, formas de vida, lo cual permite que el estudiante tenga un valor agregado a su espacio donde se desarrolla de manera integral (Opcit. p. 31).

### 9.1.8.2. PRINCIPIOS

- ✓ El conocimiento de las normas fortalece la buena convivencia. **Cumplimiento**
- ✓ La formación integral propicia ciudadanos exitosos. **Perseverancia**
- ✓ El sentido de pertenencia genera una educación con calidad. **Responsabilidad.**
- ✓ La buena imagen de la Institución genera motivación en la comunidad educativa. **Autoestima, identidad**
- ✓ La planeación cuidadosa de las clases garantiza un aprendizaje óptimo. **Responsabilidad, previsión.**
- ✓ La presentación personal adecuada produce armonía y motivación para aprender. **Orden, disciplina.**
- ✓ La calidad humana permite interactuar positivamente en el trabajo Institucional. **Integridad**
- ✓ La articulación de los entes institucionales garantizan eficacia y calidad en los procesos. **Trabajo en equipo, cooperación.**
- ✓ El cumplimiento de todas las actividades fortalece la disciplina y el logro de los propósitos. **Responsabilidad.**
- ✓ La escucha permite y garantiza mejores canales de comunicación. **tolerancia**
- ✓ Una actitud respetuosa humaniza y genera paz. **cordialidad, solidaridad**
- ✓ El respeto por los demás asegura el respeto por sí mismo. **tolerancia**
- ✓ Todo lo que se planea es exitoso. **previsión**
- ✓ El deporte y la recreación fortalecen las diferentes dimensiones del ser humano. **Disciplina** (Opcit. p. 32).

### 9.1.8.3. VALORES

- ✓ **Cumplimiento:** es un valor que lleva a las personas a realizar las actividades en el tiempo y con la calidad previstas o concertadas.
- ✓ **Perseverancia:** Es el valor que le permite a las personas insistir con su trabajo y esfuerzo hasta alcanzar los propósitos planeados.
- ✓ **Responsabilidad:** Es el valor que lleva a las personas a cumplir con alegría y eficiencia las acciones asumidas sin necesidad de ser controladas.
- ✓ **Autoestima:** Es el valor que genera seguridad y confianza en sí mismo para realizar acciones comunes y extraordinarias.
- ✓ **Identidad:** Es el valor que desarrolla empatía entre las personas, las instituciones y los territorios.
- ✓ **Previsión:** Es el valor que hace que las personas anticipen acciones y consecuencias y actúen en consecuencia.
- ✓ **Orden:** Es el valor que le permite a las personas organizar todos los aspectos de su vida personal, laboral y social.
- ✓ **Disciplina:** Es el valor que coloca la fuerza de voluntad por encima de otras apetencias para poder cumplir con las responsabilidades asumidas.
- ✓ **Integridad:** Es el valor que permite la coherencia entre el pensar, el decir y el actuar de las personas.
- ✓ **Trabajo en equipo:** Busca la colaboración solidaria y alegre de los funcionarios y docentes.
- ✓ **Cooperación:** Es el valor que facilita el apoyo desinteresado de las personas que laboran o conviven en un entorno próximo.
- ✓ **Tolerancia:** Es el valor que le permite a las personas respetar las ideas, opiniones y condiciones personales de otras personas (Opcit. p. 33).

### 9.1.9. PERFILES

#### 9.1.9.1. Docentes

Son personas que generan y dan respeto, amigos, divertidos, tolerantes, no son permisivos, utilizan estrategias que contribuyan al buen desarrollo de las actividades académicas, el orden y cumplimiento de propósitos, son creativos e



innovadores comprometidos con sus labores y modelos en todo sentido, con sentido de pertenencia, accesible al dialogo con sus educandos y compañeros, valoran el trabajo de sus estudiantes, compañeros y directivo, son profesionales que manejan su área y contribuyen a la transversalidad del conocimiento.

El ideal de los maestros basado en la vocación describe a alguien que es importante y tiene un servicio que prestar a los niños o a la sociedad, es así como el imaginario de maestro rural, es el líder de la comunidad, el consejero, el gestor, el que “lo sabe todo”. Responsable de toda la escuela.

Si los profesores no han conocido antes el medio, los alumnos del medio rural están en riesgo de ser rechazados, es importante la relación con los niños porque puede ser el elemento de mayor trascendencia en el proceso de formación de los maestros.

En la enseñanza se encuentra la historia del docente, la forma propia de trabajar, el método propio y la forma de encausar a los niños. Con estos términos los maestros designan la práctica educativa que cada uno de ellos ha construido y que constituye la expresión de su concepción pedagógica. Un ideal así puede ser necesario porque de alguna manera se creen capaces de cumplir su actuación en cualquier circunstancia.

La formación es una acción personal a través de la cual el maestro compone su Concepción pedagógica. Es una visión permite hacer de su trabajo un proyecto posible de mejorar continuamente, permitiendo la reflexión sobre los procesos de enseñanza–aprendizaje de los docentes, de esta manera el papel deseable del maestro, rural o urbano, es emplear los principios basados en la investigación (Opcit. p. 29).

#### 9.1.9.2. Estudiantes

Son personas dispuestas a aprender el conocimiento e interactuar en desarrollo sostenible, son respetuosos, tolerantes, honestos, amables, capaces de

desarrollar el autoaprendizaje y la investigación, están orientados a continuar la educación superior y o ingresar al sector productivo, adquieren competencias artísticas, físico deportivas, espirituales y éticas.

El alumnado del medio rural suele ser más tranquilo y más receptivo ante la labor del maestro, Sin embargo, un espíritu más sano y confiado, y el hecho de poder Moverse y explorar su medio sin los riesgos de las grandes ciudades, son También factores incidentes en la configuración de la personalidad de estos Alumnos.

Si en el ambiente familiar se le estimula a los estudios dejándoles entender que podrán llegar hasta donde los medios económicos familiares les permitan, los alumnos pondrán un interés y dedicarán un esfuerzo suficiente a los estudios (Opcit. p. 30).

## **9.2. ENFOQUE CURRICULAR**

### **9.2.1. FINES DE LA EDUCACIÓN:**

La institución educativa atiende en todas sus formas los fines objetivos de la educación de la educación en Colombia, estipulados en la ley 115 de 1994 de conformidad con el artículo 67 de la constitución política, de los cuales, seleccionamos los que más se adecuan a los fines de la educación que busca el componente curricular en el desarrollo social-integral se transcriben a continuación:

1. El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de

formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos.

2. La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad.

3. La formación para facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan en la vida económica, política, administrativa y cultural de la Nación.

4. La formación en el respeto a la autoridad legítima y a la ley, a la cultura nacional, a la historia colombiana y a los símbolos patrios.

5. La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre. (Opcit. p. 22).

### 9.2.2. OBJETIVOS DE LA EDUCACIÓN DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA

La institución educativa técnica Enrique Olalla Herrera siguen los objetivos establecidos de la ley 115 de 1994 de los cuales resaltamos los siguientes que se hacen pertinentes en el desarrollo de la propuesta:

- ✓ La formación de los valores fundamentales para la convivencia en una sociedad democrática, participativa y pluralista.
- ✓ La valoración de la higiene y la salud del propio cuerpo y la formación para la protección de la naturaleza y el ambiente.

- ✓ El conocimiento y ejercitación del propio cuerpo, mediante la práctica de la educación física, la recreación y los deportes adecuados a su edad y conducentes a un desarrollo físico y armónico.
- ✓ La formación para la participación y organización infantil y la utilización adecuada del tiempo libre.
- ✓ El desarrollo de valores civiles, éticos y morales, de organización social y de convivencia humana.
- ✓ La adquisición de habilidades para desempeñarse con autonomía en la sociedad. (Opcit. p.24).

### 9.2.3. OBJETIVOS DE LA EDUCACIÓN FÍSICA

De conformidad con la ley 115 de 1994, los objetivos de la educación física son:

La valoración de la higiene y la salud del propio cuerpo y la formación para la protección de la naturaleza y el ambiente; el conocimiento y ejercitación del cuerpo, la participación y organización juvenil y la utilización adecuada del tiempo libre, mediante la práctica de la educación física, la recreación y los deportes adecuados la edad y conducentes a un desarrollo físico y armónico.

También es de enseñanza obligatoria como proyecto pedagógico transversal, el aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo, para lo cual el gobierno promoverá su difusión y desarrollo (Ley 115, 1994, p.16).

#### 9.2.4. OBJETIVOS DEL COMPONENTE CURRICULAR EN EL DESARROLLO SOCIAL-INTEGRAL PARA EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LOS GRADOS CUARTO Y QUINTO

Teniendo en cuenta los objetivos de la educación, se plantean los siguientes objetivos del desarrollo social-integral:

- ✓ El estudio y la fundamentación teórica de los procesos cognitivos de los estudiantes en cuanto a socialización, inclusión, relaciones interpersonales, trabajo en equipo y sus componentes temáticos.
- ✓ La formación en conductas sociales de inserción y asimilación para la interiorización social del “otro”, y su aplicación al contexto en que se desenvuelve.
- ✓ La formación para la práctica de procesos de inclusión, fomentar la autoestima y facilitar participación de todos en el desarrollo de las actividades grupales, las formas de adquisición del conocimiento y cultura.
- ✓ La formación en habilidades sociales de empatía, asertividad y colaboración mutua en aras de generar una comunicación óptima para lograr objetivos comunes que beneficien al grupo y al desarrollo de las tareas a realizar.
- ✓ La formación en la práctica del trabajo en equipo mediante la interiorización de los conceptos; cohesión, espíritu de equipo, habilidades y responsabilidades individuales para operar bajo los parámetros de un objetivo común aportando de forma proactiva a la obtención del mismo.
- ✓ El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca la enseñanza aprendizaje de los juegos cooperativos, la participación en la búsqueda de alternativas a los problemas sociales del medio que lo rodea.

#### 9.2.5. CONCEPCIÓN DE LA EDUCACIÓN FÍSICA

### Ilustración 26 Concepción de la Educación Física



Tomado Lineamientos Curriculares M.E.N (p.17)

Como práctica social y cultural, es inherente a la naturaleza humana para la supervivencia, adaptación, desenvolvimiento y transformación de las condiciones de vida en una interacción inseparable con el medio, a través del movimiento corporal y sus múltiples manifestaciones. En esa interacción se producen prácticas, técnicas y usos del cuerpo, formas de vida, convivencia y organización social, determinadas por las características de cada cultura.

Como disciplina del conocimiento, es objeto de reflexión, sistematización e investigación desde diferentes enfoques orientados a su explicación, comprensión, experimentación y formas de aplicación en función del ser humano. Desde esta perspectiva orienta la acción educativa y las relaciones con las demás disciplinas y las necesidades del contexto.

Como disciplina pedagógica asume una tarea de formación personal y social de tal naturaleza que el alcance de sus logros es caracterizado por la visión desde la cual se establezcan relaciones e interrelaciones en distintos campos del desenvolvimiento del ser humano, sus formas de movimiento y expresión, las significaciones de la acción y su sentido.

Como derecho está incluido en la Carta Constitucional y la legislación que permite desarrollarla como un servicio público, para satisfacer necesidades

fundamentales de calidad de vida, bienestar y competencias sociales para la convivencia (Opcit. p.18).

#### 9.2.5.1. PROPÓSITOS DE LA EDUCACIÓN FÍSICA

A continuación se enuncian los propósitos de la educación física determinados por el M.E.N que más se relacionan de una u otra manera a la presente propuesta:

- ✓ Aportar a los actores del proceso educativo, en el contexto de sus intereses, necesidades de salud, derechos, deberes y responsabilidades individuales y sociales, a través del conocimiento, valoración, expresión y desarrollo de la dimensión corporal, la dimensión lúdica y la enseñanza de la diversidad de prácticas culturales de la actividad física.
- ✓ Contribuir al desarrollo de procesos formativos del ser humano la organización del tiempo y el espacio, la interacción social, la construcción de técnicas de movimiento y del cultivo y expresión del cuerpo, la experiencia lúdica y recreativa.
- ✓ Orientar una educación física que reconozca su desarrollo histórico y responda a las exigencias de la educación, la cultura y la sociedad, en las condiciones actuales.
- ✓ Generar prácticas sociales de la cultura física como el deporte, el uso creativo del tiempo libre, la recreación, el uso del espacio público, la lúdica, la salud, la estética y el medio ambiente interrelacionados con diferentes áreas del conocimiento, que respondan a la diversidad en un marco de unidad nacional.
- ✓ Promover acciones que ayuden a transformar las concepciones y prácticas de la educación física, la dinámica de cambio de la escuela y la construcción de los Proyectos Educativos Institucionales (Opcit. p.17)

#### 9.2.5.2. PROPÓSITOS DEL COMPONENTE CURRICULAR EN EL DESARROLLO SOCIAL-INTEGRAL PARA EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LOS GRADOS CUARTO Y QUINTO

- ✓ Brindar una fundamentación teórica que fortalezca los procesos cognitivos de los estudiantes
- ✓ Propiciar en los estudiantes conductas de inserción y asimilación social del “otro”, que aporten a su desarrollo humano.
- ✓ Generar procesos de inclusión en los estudiantes, con juegos que aporten a la integración y el desarrollo de las actividades grupales.
- ✓ Forjar en los estudiantes conductas de colaboración mutua en aras de lograr objetivos comunes que beneficien al grupo y al desarrollo de la tarea a realizar.
- ✓ Fortalecer las conductas de trabajo en equipo de los estudiantes, en aras de la obtención de un objetivo en común; trabajando con cohesión y espíritu de juego aportando cada uno su granito de arena, desde sus responsabilidades individuales para con el grupo.
- ✓ Favorecer los procesos reflexivos y críticos de la enseñanza aprendizaje de los juegos cooperativos para que puedan ser interiorizados, de este modo generar aprendizajes significativos.

#### 9.2.6. CONCEPCIÓN DE JUEGO

A continuación se transcribe el significado del juego planteado en los lineamientos curriculares de la educación física determinados por el MEN.



### Johan Huizinga abrió el camino para la comprensión del juego

En la vida del ser humano y en el desarrollo de la civilización, al publicar en 1938 su obra *Homo ludens*. Inicia una tarea que hoy continúa buscando explicación para procurar una definición de la naturaleza del juego sus manifestaciones en distintas dimensiones de la cultura como el arte, la poesía, la filosofía y las instituciones jurídicas (Opcit. p.43).

### Para Callois el juego

Evoca ideas de holgura, riesgo y habilidad y reconoce que historiadores y psicólogos han entendido el espíritu del juego como uno de los resortes principales para el desarrollo de las manifestaciones más elevadas de la cultura de las sociedades y para la educación moral y progreso intelectual de los individuos. (Opcit. P.43).

El juego representa una importante herramienta de la cultura para introducir a sus individuos al universo normativo corporal. Las maneras permitidas, los puntos de contacto, los gestos y comportamientos admitidos y requeridos se ofrecen en formas de juego con las cuales se perfila un lenguaje ético corporal<sup>66</sup>. Jugar también es conocer algunas veces mecánicamente otras, no lo mundano, lo cotidiano, lo familiar, lo cultural y también lo sagrado. La solidaridad, la reciprocidad, la generosidad, lo propio, el respeto, la entrega, la atención, lo particular y lo general, lo igual y lo diferente lo vive una y otra vez cuando jugamos de pequeños y continuamos jugando ya de adultos en la vida (Opcit. p.44).

### **9.2.7. REFERENTES SOCIOCULTURALES DE LA I.E.T ENRIQUE OLAYA HERRERA**

Al abordar los referentes socioculturales es necesario dar cuenta de la situación actual del desarrollo humano alcanzado en la institución por los estudiantes, debido a que nos permite tener una visión clara en cuanto a desarrollo cognoscitivo, moral,

socio-afectivo, comunicativo, laboral, artístico, físico deportivo y liderazgo. De esta manera trabajar de forma asertiva en las necesidades específicas que requiere el colegio.

#### 9.2.7.1. Desarrollo Cognoscitivo

Se cree que del 100% del conocimiento que reciben los estudiantes, se retiene el 50%. Su flexibilidad es del 10%, es decir, que ellos expresan mínimamente lo que aprenden en diferentes contextos, tiempos y lenguajes ya que se cree que es más memorístico que comprensivo. La tecnología y los instrumentos con que se enseñan las asignaturas se encuentran actualizadas al mundo moderno en un 30%. Los estudiantes aplican lo que aprenden a la vida real en un 10%. Finalmente se cree solo un 5% de los estudiantes forman su propio punto de vista de cada tema, conocen la historia del conocimiento y saben por qué se hace de esta y no de otra manera.

#### 9.2.7.2. Desarrollo Moral

Aunque no se hayan aplicado los instrumentos para medir el nivel de juicio moral de los estudiantes, se cree que si se utilizan los parámetros de Kohlberg se alcanzarían niveles en su mayoría de 1 y 2, siendo el nivel 6 el máximo.

#### 9.2.7.3 Desarrollo Socioafectivo

El propósito es alcanzar la armonía en los estudiantes, es decir, que aunque puedan tener conflictos los puedan resolver en forma asertiva encontrando opciones de mutuo beneficio y reduciendo la agresividad física, verbal y psicológica. Se cree que el 10% presenta condiciones de armonía, que el 50% de los estudiantes presentan agresión física, verbal y psicológica, que el 20% presenta agresión verbal y psicológica, que el 10% presenta agresividad física y psicológica y que el 10% presenta agresividad psicológica.

#### 9.2.7.4. Desarrollo Comunicativo

El propósito es desarrollar los niveles de habla en público, escucha, lectura y escritura. Hoy se cree que el 10% de los estudiantes se expresa bien en público, que el 25% de los estudiantes escucha en forma asertiva, que en promedio los estudiantes leen 0.5 libros por año y que sólo el 10% de los estudiantes realizan escritos de manera voluntaria.

#### 9.2.7.5. Desarrollo Laboral

Se busca que los estudiantes aprendan el desempeño de un arte u oficio, que adquieran las actitudes necesarias para atender el público, trabajar en equipo, cumplir los plazos, entregar trabajos de calidad, etc. y que, además, adquieran un conocimiento mínimo de finanzas, manejo de personal, legislación laboral y tributaria, mercados y seguridad industrial. En este sentido se cree que adquieren aptitudes en un 10%, actitudes en un 10% y conocimientos gerenciales en un 3%.

#### 9.2.7.6. Desarrollo Artístico:

Se quiere ante todo formar en los jóvenes el desarrollo del concepto de la estética y la belleza y su aplicación a los aspectos de la vida. Por otra parte se busca que cada estudiante practique por lo menos un arte. Se cree que los estudiantes han desarrollado el concepto de la belleza en un 25% y que el 15% de los estudiantes practican un arte.

#### 9.2.7.7. Desarrollo físico deportivo

El propósito es crear una cultura para que los estudiantes realicen por lo menos 10 minutos diarios de ejercicio físico voluntario y 2 horas de práctica de un deporte semanal. Se cree que solo un 20% realiza ejercicio diario por gusto y que el 25% practica dos horas de deporte semanal.

#### 9.2.7.8. Desarrollo del liderazgo

Normalmente se encuentran estudiantes que muestran apatía a hacerse cargo de liderar actividades, otros que solo critican pero no aportan soluciones y otros que proponen soluciones y ejercen liderazgo en varias formas. Se cree que un 60% son apáticos, 30% críticos demolidores y un 10% son líderes asertivos.

#### 9.2.7.9. Desarrollo democrático e inclusivo

La institución promueve una visión inclusiva que permite el reconocimiento de los estudiantes desde su subjetividad y su posibilidad de interactuar con otros por medio de la social, el respeto a la diferencia, La identificación desde el género comprendiendo que somos seres individuales y diferentes lo que promueve una escuela para todos desde la diferencia (P.E.I, I.E.T. Enrique Olaya Herrera, p.11).

### 9.3. PLAN DE ESTUDIOS

El plan de estudios de la Educación Básica y Media técnica se elaboró bajo los lineamientos curriculares y partiendo de los estándares oficiales elaborados por el Ministerio de Educación Nacional.

Los planes de estudio de Educación Física, Artes, Filosofía y educación Preescolar, se orientaron con los Indicadores de Logro del decreto 2343 de 1996 ya que aún no cuentan con estándares oficiales. (Opcit. Pt, componente pedagógico, p. 52)

#### 9.3.1. ENFOQUE METODOLÓGICO

La Institución Educativa Técnica Enrique Olaya Herrera adopta como corriente principal la denominada ENSEÑANZA PARA LA COMPRENSIÓN, originada en una

amplia investigación propiciada por el Proyecto Zero de Harvard y dirigido por Howard Gardner y David Perkins.

Esta Corriente identifica cinco características para adelantar una educación con calidad: el conocimiento debe ser **duradero, flexible, pertinente, aplicable y crítico**. Así mismo define la comprensión como el logro más importante al que un estudiante puede llegar, definido como la capacidad para entender un conocimiento y actuar con él en contextos novedosos.

- ✓ Un conocimiento es duradero cuando mucho después de haberlo construido, lo volvemos a recordar y a usar sin necesidad de repasarlo.
- ✓ Es flexible cuando hablamos o nos referimos a ese conocimiento con diversos lenguajes adecuados a cada público y diversos tiempos, demostrando que no es repetitivo.
- ✓ Es Pertinente cuando podemos utilizar el conocimiento con diversas tecnologías de acuerdo con el contexto.
- ✓ Es aplicable cuando nos permite solucionar problemas de la vida diaria y
- ✓ es crítico si sabemos cuándo es bueno o malo aplicarlo, cómo se llegó hasta ese conocimiento y que otras alternativas existen para abordarlo.

La corriente es derivada del Constructivismo y orientada a la comprensión. Se compone de cuatro elementos: las metas de comprensión, los tópicos generativos, los desempeños de comprensión y la evaluación diagnóstica continua.

El eslogan del Modelo EPC es trabajar sobre pocos tópicos en gran profundidad y utilizar las herramientas que ofrecen todas las áreas para enriquecer y darle sentido al conocimiento (Opcit. P.52, 53).

### 9.3.2. FUNDAMENTOS TEÓRICOS DE LOS CONTENIDOS DEL COMPONENTE CURRICULAR

Los fundamentos teóricos del componente curricular desarrollo social-integral se basan en una serie de contenidos que aportan al mismo, estos contenidos se pueden ver referenciados en la guía académica de actividades para el componente curricular “desarrollo social-integral” a partir del juego cooperativo (ver título 10. Guía académica de juegos cooperativos. P. 179).

## 9.3.7. CONTENIDOS DEL COMPONENTE CURRICULAR PARA EL DESARROLLO SOCIAL-INTEGRAL

Tabla 6 Contenidos componente curricular

PROCESOS	SOCIALIZACION	INCLUSION	RELACIONES INTERPERSONALES	TRABAJO EN EQUIPO
<b>CONTENIDOS</b>	-Inserción -Asimilación -Interiorización -Adaptación	-Autoestima -Participación -Diferencias individuales -Igualdad de oportunidades	-Asertividad -Empatía -Colaboración -Colaboración	-Objetivo común -Cohesión -Espíritu de equipo -Responsabilidades
<b>ESTRATEGIAS METODOLOGICAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Tema de consulta: ¿qué es, para qué es y cómo se presenta?</li> <li>✓ Ultimate el bobito</li> <li>✓ ultimate</li> <li>✓ Si lo sé, no vengo</li> <li>✓ Trabalenguas de animales</li> <li>✓ Paseo por el lago encantado</li> <li>✓ Globo arriba</li> <li>✓ La isla.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Tema de consulta: ¿qué es, para qué es y cómo se presenta?</li> <li>✓ El tesoro</li> <li>✓ Mete gol tapa por parejas</li> <li>✓ Nos desplazamos sobre las sillas</li> <li>✓ Imanes eléctrico</li> <li>✓ El pañuelo con los ojos cerrados</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Tema de consulta: ¿qué es, para qué es y cómo se presenta?</li> <li>✓ Pases y recepciones por parejas</li> <li>✓ Balonmano por grupos</li> <li>✓ Voleimanta</li> <li>✓ Animales y plantas</li> <li>✓ Saltar en el charco</li> <li>✓ Puntería ciega</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Tema de consulta: ¿qué es, para qué es y cómo se presenta?</li> <li>✓ Voleimanta</li> <li>✓ Balonmano</li> <li>✓ ultimate</li> <li>✓ Las cuatro entradas</li> <li>✓ La cadena del globito</li> <li>✓ Bodibol al tablero.</li> </ul>
<b>ESTRATEGIAS DIDACTICAS</b>	Piensa, comparte-actúa. (Grineski), Marcador colectivo (Terry Orlick), Yo hago nosotros hacemos (Velásquez Callao), Tres vidas (Velásquez Callado 2013), Enseñanza recíproca (Muska Mosston 2001) y Comando directo			

## 9.4. MALLA CURRICULAR

Tabla 7 Malla curricular componente Social-Integral

PROCESO	DESARROLLO SOCIAL-INTEGRAL				
<b>EJES GENERADORES DE CONTENIDOS</b>	<b>EXPERIMENTAR CONDUCTAS SOCIALES EN AMBIENTES COTIDIANOS</b>	SOCIALIZACION	INCLUSION	RELACIONES INTERPERSONALES	TRABAJO EN EQUIPO
		INSERCIÓN (sentirme parte de) 1. Con migo mismo 2. Con el otro 3. Con lo otro 4. En contexto	AUTO ESTIMA (soy positivo con) 1. Mi mismo 2. Mi actitud 3. Mis sentimientos 4. Mis capacidades	ASERTIVIDAD (soy eficaz al) 1. Opinar 2. Comunicarme 3. Expresarme 4. transmitir sentimientos	OBJETIVO COMUN (busco un) 1. Bien común 2. Conjunto de metas 3. Foco grupal 4. Logro
		ASIMILACION (significo el) 1. Entorno 2. Realidad 3. Contexto 4. Dinámicas sociales	PARTICIPACION (me integro en) 1. Grupos de trabajo 2. Actividades de clase 3. Actividades deportivas 4. Dinamicas contextuales	EMPATIA (comprendo la) 1. Situacion del otro 2. Actituc del otro 3. Posicion del otro 4. Necesidad del otro	COHESION (soy capaz de) 1. Formar lazos de atracción 2. Actuar positivamente 3. Actuar propositivamente 4. Relizar tareas excelentes
		INTERIORIZACION (me apropio de) 1. conductas 2. Mis posibilidades 3. Mis debilidades 4. Mis realidades	DIFERENCIAS INDIVIDUALES (reconozco la) 1. Diversidad cultural 2. Diveridad de géneros 3. Habilidades complementarias 4. Diversidad Ideológica	COLABORACION (actuó en pro de) 1. Formar grupos de trabajo 2. Promover habilidades 3. Conseguir objetivos 4. Solucionar problemas	ESPIRITU DE EQUIPO (participo de) 1. Forma activa 2. Manera eficaz 3. Caracter voluntario 4. Modo objetivo
		ADAPTACION (me es fácil) 1. Comunicar 2. Explicar 3. Expresar 4. proponer	IGUALDAD DE OPORTUNIDADES (respeto la) 1. Opinion del otro 2. Capacidad del otro 3. Condicion del otro 4. Participacion del otro	COLABORACION (apoyo a) 1. Mis compañeros 2. Mi profesor 3. Las dinámicas de clase 4. Mi institución	RESPONSABILIDADES (aporto al grupo) 1. Mis habilidades 2. Mis aptitudes 3. Mi sentir 4. Mis actuar



## 9.5. SISTEMA DE EVALUACIÓN

La institución educativa técnica Enrique Olaya herrera contempla en su P.E.I una evaluación por competencias y estándares de competencias.

Se entiende por competencia según el (MEN) como el conjunto de movimientos, habilidades, actitudes, comprensiones y disposiciones cognitivas, socio-afectivas y psicomotoras.

Se entiende por estándar como el criterio claro y de dominio público que evalúa la calidad de la educación en donde contempla tres niveles de competencia los cuales son: ser, hacer y el saber hacer; los estándares de competencia se manejan bajo los siguientes aspectos: conceptuales, procedimentales y actitudinales

### 9.5.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La institución educativa técnica Enrique Olaya herrera contempla en su PEI unos criterios de evaluación los cuales corresponden a las categorías del decreto 1290 de 2009. Para el año 2009 se utilizarán las escalas cualitativas con su equivalente numérico así:

- ✓ Desempeño Superior (entre 4.5 y 5.0)
- ✓ Desempeño Alto (entre 3.8 y 4.4)
- ✓ Desempeño Básico (entre 3.0 y 3.7)
- ✓ Desempeño Bajo (entre 1.0 y 2.9)

Estos criterios se utilizarán mediante el seguimiento y la observación de los indicadores de competencia establecidos en los Estándares.

## 9.5.2. LOGROS.

**Tabla 8 Logros componente curricular**

<b>COMPETENCIA SOCIAL-INTEGRAL</b>			
<b>SOCIALIZACIÓN</b>	<b>INCLUSIÓN</b>	<b>RELACIONES INTERPERSONALES</b>	<b>TRABAJO EN EQUIPO</b>
Reconocer, poner en práctica y actuar como agente activo en los procesos de socialización en ámbitos cotidianos	Reconocer valorar e incluir al “otro” como agente dinamizador de dinámicas sociales y culturales de mi entorno	Apropiar patrones de comunicación asertiva y empática en las relaciones interpersonales para trabajar bajo una meta definida	Conformar, aportar y sentirme parte de un grupo en dinámicas lúdico-deportivas que conllevan a la obtención de un objetivo en común

## 9.5.3 ESTANDARES DE COMPETENCIA

Tabla 9 Indicadores de logros componente curricular

<b>COMPETENCIA SOCIAL</b>			
Reconozco conductas sociales , su manifestación y aplicación en el entorno			
<b>Socialización</b>	<b>inclusión</b>	<b>Relaciones interpersonales</b>	<b>Trabajo en equipo</b>
Participo como agente activo en las situaciones de juego y momentos de clase	Actúo positivamente y valoro mis capacidades como agente activo en los procesos de inclusión	Transmito opiniones y sentimientos de manera eficaz en la relación con mis compañeros	Opero bajo los parámetros de un bien común y organizo grupos de trabajo para lograrlo
Adquiero conductas sociables y la implementación en el entorno	Empleo procesos de participación en la escuela como agente de cambio	Identifico estados de ánimo en las experiencias emocionales ajenas y propias y me relaciono de forma empática	Conjugo aptitudes y habilidades en grupo para permitir el desempeño óptimo del mismo
Transformo procesos personales en interpersonales en su construcción cultural	Reconozco la diversidad cultural y genero formas de integración en la clase	Fomento la creación de atmósferas positivas en el desarrollo de actividades de clase	Comprendo y ejecuto formas eficaces y rápidas en la solución de problemas en trabajos grupales
Realizo exitosamente funciones sociales inherentes a la estructura social de la clase, escuela y contexto	Identifico mi capacidad propositiva ante situaciones sociales y respeto la opinión del otro	Desarrollo actitudes positivas hacia los profesores y los compañeros	Interpreto el grado de responsabilidad individual y mi corresponsabilidad en actividades y deportivas

## **9.6. ORIENTACIONES DIDÁCTICAS PARA LA PUESTA EN PRÁCTICA DEL COMPONENTE CURRICULAR “DESARROLLO SOCIAL-INTEGRAL”**

Las orientaciones didácticas se ven referenciadas en la guía académica de actividades para el componente curricular “desarrollo social-integral” a partir del juego cooperativo (Ver título 10. Guía académica de juegos cooperativos. P. 238).

## **10. GUÍA ACADÉMICA DE ACTIVIDADES PARA EL COMPONENTE CURRICULAR “DESARROLLO SOCIAL-INTEGRAL”**

### **PRESENTACIÓN**

Los juegos cooperativos representan una alternativa para la formación integral del ser humano, desde la educación física; representan una innovación a la educación; rompe los esquemas tradicionalistas inmersos en un mundo competitivo, y da abre las posibilidades a la diversidad cultural; ya que con los juegos cooperativos, los educandos se desenvuelven social mente, buscando una integración activa, recíproca y pro-social con el mundo que lo rodea; haciendo a un lado el factor competitivo: puesto que la atención está puesta en el gozo y la diversión como factor primordial del juego; “para jugar con otros, mejor que contra otros, superar desafíos no superar a otros y ser liberados por la verdadera estructura de los juegos para gozar con la experiencia del juego” (Terry Orlick, 1990).

En esta medida, se abordan una serie de fundamentos conceptuales, formas jugadas y orientaciones didácticas que sirvan de guía a los maestros titulares de escuela nueva, licenciados en educación física, innovación en la educación colombiana y para implementar el componente curricular “desarrollo Social-integral”,

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo general**

Orientar a los maestros para la implementación de estructuras cooperativas en el área de educación física para básica primaria; en aras del desarrollo social-integral de los educandos.

### **Objetivos específicos**

- Fundamentar teóricamente al lector, para su iniciación en los juegos cooperativos.
- Proponer formas jugadas de los juegos cooperativos, para implementar en clase de educación física.
- Brindar orientaciones didácticas para la puesta en práctica el juego cooperativo.

## **JUSTIFICACIÓN**

Haciendo una mirada crítica a la educación, en este caso los procesos de enseñanza-aprendizaje del área de educación física; los juegos cooperativos representan una alternativa de innovación a dichos procesos. Debido a que se han venido globalizando gracias a sus grandes avances en los procesos de socialización y conductas prosociales de los educandos; es por esto, que se pretenda dar ofrecer una guía didáctica que aporte a la introducción de nuevas de estrategias de aprendizaje en el área de educación física de básica primaria por parte de los docentes; a cargo para atender a las necesidades contextuales de esta población.

Arranz Beltrán, 1993 define que

Un juego cooperativo es un juego sin ganadoras ni perdedoras, sin excluidas ni eliminadas, sin equipos temporales o permanentes (...) acá el acento está puesto en la convivencia, el placer de encontrar a otras y un desafío, encontrar una meta en común (...) donde el simple placer de jugar está puesto en avanzar dentro de la persecución de un objetivo de grupo, que será alcanzado gracias a la ayuda mutua dentro de las interacciones (p.7).

### **Características del juego cooperativo:**

Pallares (citado por (Rodriguez A, 2010) recalca cuatro características las cuales hacen del juego cooperativo

- ✓ Actividad alegre y placentera
- ✓ Ausencia de competición
- ✓ Exclusión y discriminación
- ✓ Actividad colectiva

Terry Orlick (1990), en su libro “libres para cooperar, libres para crear” conduce sus trabajos para liberar a los estudiantes de las pedagogías tradicionalistas y darles la oportunidad de ejercer un papel más autónomo en su formación; así pues, manifiesta que el juego cooperativo se caracteriza por ser:

1. Libres de la competición. El objetivo es, en este caso, común a todos y el juego demanda la colaboración entre los participantes. De este modo los alumnos se ven libres de la obligación de tratar de superar a los demás, con lo que el juego es

percibido de una forma distinta y existen más oportunidades para la actuación prosocial.

2. Libres para crear. La situación no exige la búsqueda inmediata del rendimiento, ni marca caminos prefijados de actuación. Por lo tanto se crea el ambiente adecuado para la exploración motriz y para el pensamiento divergente y creativo.

3. Libres de exclusión. Los juegos cooperativos rompen con la eliminación como resultado consecuente del error. De este modo, la falta de acierto irá seguida de la oportunidad para rectificar y para buscar nuevas soluciones motrices. Nadie se verá excluido por no poseer un alto grado de competencia motriz.

4. Libres de elección. Las actividades lúdicas de cooperación están abiertas a la posibilidad de que los alumnos tomen decisiones y actúen en consonancia con sus propias elecciones, lo que redundará en beneficio del camino hacia la autonomía personal que representa el hecho educativo.

5. Libres de agresión. Dado que el resultado en los juegos de cooperación se alcanza coordinando las propias acciones con las ajenas y no rivalizando en la participación lúdica, se origina un clima social en el que no tienen cabida los comportamientos agresivos y destructivos. (Citado por Ruiz, O. Pág. 8-9)

## **SOCIALIZACIÓN**

Vander Zanden (citado por Raquel S, 2010) define la socialización como “El Proceso por el cual los individuos, en su interacción con otros, desarrollan las maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación eficaz en la sociedad”. (p. 2)

## **INSERCIÓN**



Los autores (Nicole-Drancourt & Roulleau-Berger, (citado por Goyette, M. 2005) definen que “El concepto de inserción toca asimismo otras esferas puesto que desde finales de los ochenta la inserción social es considerada previa a la inserción profesional.”(p.225)

Gaulejac y Taboada-Léonetti (2001) dice que más allá de la cuestión del trabajo y del empleo, es necesario considerar la inserción de manera multidimensional, interesándose en lo relacional, lo político y lo simbólico (Opcit, p. 225)

### **ASIMILACIÓN**

Ausubel citado por (Adriana Paniagua, A. & Meneses V, 2006) dice que la asimilación, es el proceso de adquisición de significados y la posterior pérdida gradual de ellos a través del tiempo se reúnen en un solo proceso de asimilación que consta de dos etapas temporales.

- ✓ La primera etapa corresponde a la *asimilación* propiamente dicha y en ella se adquieren los significados de los conceptos o proposiciones por medio de la relacionabilidad no arbitraria y sustantiva con ideas pertinentes de la estructura cognoscitiva.
- ✓ La segunda etapa se denomina asimilación obliterativa, en ella se produce el olvido de los conceptos o proposiciones aprendidos.
- ✓ Esto sucede debido a que con el transcurso del tiempo los nuevos conceptos aprendidos se hacen menos discriminables de la idea que le sirvió de afianzamiento y son asimilados por ésta. (p. 162)

### **INTERIORIZACIÓN**

Según Vygotsky en (1979). Los procesos de interiorización consisten en la transformación de los procesos interpersonales en procesos intrapersonales. Para el autor toda función aparece dos veces o en dos niveles, primero a un nivel social y,

más tarde, a un nivel individual, primero entre personas y después en el interior del propio niño. Las funciones superiores tienen su origen, por tanto, en las relaciones entre los seres humanos. El proceso de interiorización implica que el niño reconstruirá mediante su propia actividad mental los procesos que antes ya han ocurrido en el curso de la interacción social. Así, el niño llegará a hacer suyo aquello que en un principio sólo existió gracias a la ayuda de otra persona. Desde la perspectiva sociocultural será el lenguaje el principal instrumento de transmisión cultural, de mediación semiótica, en la interacción adulto- niño. (p. 71)

### **ADAPTACIÓN**

Brody (citado por Arce, R. M 1969) trata de explicar este fenómeno como el proceso psicológico mediante el cual los individuos tratan de establecer y mantener un intercambio recíproco en sus relaciones con el medio en el cual se desenvuelven. (p. 208)

### **INCLUSIÓN**

La UNESCO (2005) plantea que la inclusión es un enfoque que responde positivamente a la diversidad de las personas y a las diferencias individuales, entendiendo que la diversidad no es un problema, sino una oportunidad para el enriquecimiento de la sociedad, a través de la activa participación en la vida familiar, en la educación, en el trabajo y en general en todos los procesos sociales, culturales y en las comunidades extraído de [www.redpapaz.com](http://www.redpapaz.com).

### **AUTOESTIMA**

En la misma medida Rober White en (1963), desde un enfoque psicodinámico, el cual ve a la autoestima como un fenómeno que se ve afectado por la experiencia y a

su vez efectúa y genera el comportamiento. Consideró que la autoestima tenía dos fuentes: una interna (logros propios) y una externa (las afirmaciones de los demás (citado por Tiscar C, J, p. 3)

## **PARTICIPACIÓN**

Para Melucci en (1985) la participación comunitaria es la integración de los individuos en la vida cotidiana, comunitaria y local que trasciende el ámbito de la política procedimentalmente entendida. (Citado por Dueñas, S. L & García, L. E, 2012, p. 83)

Voluntad del agente o de su desempeño y no en cambio las cualidades adscritas (Citado en Montecino, S, y otros, 2008. p. 74)

## **DIFERENCIAS INDIVIDUALES**

En la misma medida Galton fue el pionero en el estudio científico de las diferencias individuales, inventó instrumentos e ideó el índice de correlación para determinar el grado de relación entre dos variables, además de fundar el laboratorio antropométrico. Concibió que la inteligencia era un rasgo unitario, y la definió en función de la posición relativa que ocupa un individuo dentro de un grupo. Recuperado de <http://www.psicocode.com/resumenes/18educacion.pdf>

## **IGUALDAD DE OPORTUNIDADES**

Según Carlos Peña el concepto de igualdad de oportunidades (como cualquier otro concepto distributivo) es una manera de responder a la siguiente pregunta: ¿qué aspectos deben ser contabilizados a la hora de distribuir los recursos que son indispensables para emprender una vida autónoma? La noción de igualdad de oportunidades –conforme una amplia tradición– sugiere que todos los seres humanos deben tener la misma opción de hacerse con los recursos disponibles. Para ello, arguye, deben tenerse en cuenta sólo los aspectos que dependen de la voluntad

del agente o de su desempeño y no en cambio las cualidades adscritas. (Citado en Montecino, S, y otros, 2008. p. 74)

## **RELACIONES INTERPERSONALES**

Carmen Cifuentes define las relaciones interpersonales como “la capacidad que tenemos para trabajar juntos con una meta definida, haciendo del trabajo diario una oportunidad de vida para uno mismo y los seres que nos rodean” Recuperado de <https://belenycopi.wordpress.com/las-relaciones-interpersonales-y-el-aprendizaje/>.

### **ASERTIVIDAD**

Kelly en (citado por Valadez, R. A, 2002) definió la asertividad como “la capacidad de un individuo para transmitir a otra persona sus opiniones, creencias o sentimientos de manera eficaz y sin sentirse incómodo” (p. 6)

### **EMPATÍA**

El autor J.L. Moreno (citado por Carrillo. P, O & Montes, B. B, 2009) describe en su obra una clara consideración de la empatía como una habilidad social. Moreno utiliza las siguientes palabras para explicar lo que es la empatía: “un encuentro de dos frente a frente; y cuando tú estés cerca, yo tomaré tus ojos y en su lugar colocaré los míos, y tu tomarás mis ojos, en su lugar pondrás los tuyos; entonces yo miraré en ti con tus ojos y tú mirarás en mí con los míos”.

### **COLABORACIÓN**

Roberts (2005) agrupa los principales efectos que el aprendizaje colaborativo puede aportar a los estudiantes de la siguiente manera:

- ✓ Académicos, puesto que enfatiza en la participación y construcción activa de conocimiento, promoviendo habilidades de alto orden de pensamiento e incrementando los resultados de la clase;
- ✓ Sociales, teniendo en cuenta que fomenta la creación de una atmósfera positiva para el aprendizaje a la vez que permite desarrollar un sistema de apoyo social para los estudiantes, fomentando la comprensión y enseñanza entre ellos;
- ✓ Psicológicos, ya que desarrolla actitudes positivas hacia los profesores y puede incrementar la autoestima de los estudiantes. (citado por Guiter, M & Pérez, M, 2013)

## **TRABAJO EN EQUIPO**

Bateman (2004) especifica que el trabajo en equipo “es un pequeño número de personas con habilidades complementarias que se comprometen en un objetivo común, un conjunto de metas de desempeño y un enfoque por los cuales se consideran mutuamente responsables”.

### **OBJETIVO COMÚN**

Para Zamagni, (citado por Argandoña, A, 2011) “El bien común es... el bien de la relación misma entre personas, teniendo presente que la relación de las personas se entiende como bien para todos aquellos que participan en la relación”.

### **COHESIÓN**

Según Marie y Javi en (2009) la cohesión se refiere a la atracción que ejerce la condición de ser miembro de un grupo. Los grupos tienen cohesión en la medida en que ser miembro de ellos sea considerado algo positivo y los miembros se sienten atraídos por el grupo. En los grupos que tienen asignada una tarea, el concepto se

puede plantear desde dos perspectivas: cohesión social y cohesión para una tarea. La cohesión social se refiere a los lazos de atracción interpersonal que ligan a los miembros del grupo. La cohesión para la tarea se relaciona con el modo en que las aptitudes y habilidades del grupo se conjugan para permitir un desempeño óptimo.

### **ESPÍRITU DE EQUIPO**

Para Marie y Javi en (2009) el espíritu de equipo se refiere a los objetivos a conseguir han de venir de la involucración de todas las personas que integran el equipo. El trabajar juntas permite resolver mejor los problemas y llegar a soluciones más rápidas y eficaces. El equipo tiene que entender que juntas alcanzarán la meta antes y mejor que individualmente. La actividad del equipo debe desarrollarse con voluntad de buscar retos desafiantes y desarrollarse en función de la satisfacción de los clientes tanto internos como externo a los que están dirigidos.

### **RESPONSABILIDADES**

El autor Wester, (citado por Horigoyen, M. A. 2012) define que el concepto de responsabilidad incluye, además, una dimensión psicosociológica, en tanto tiene en cuenta el sentimiento de responsabilidad como resorte emocional individual del sentirse afectado por el otro y como capacidad culturalmente construida de evaluar consecuencias de las propias acciones y de atribuirse la obligación de hacerse cargo.

## FORMAS JUGADAS

### JUEGOS DE SOCIALIZACIÓN

#### Juego: 1

**Nombre:** Si lo sé, no vengo

**Objetivo:** Propiciar en los estudiantes conductas de inserción y asimilación social, del "otro" que aporten a su desarrollo humano.

**Actividad:** Esta actividad va dirigida a reforzar procesos de comunicación entre los estudiantes.

#### FORMAS JUGADAS

##### Descripción de la actividad:

Distribuimos a todo el curso en grupos de cuatro personas los cuales se deben ubicar en forma de cuadrado.

"A" contesta a las preguntas de "D" y "B" a la vez que, en forma de espejo, imita los movimientos que va realizando "C".

"B" hace preguntas científicas (capital de Italia, dos más dos,...) sencillas a "A" y "D" pregunta cosas personales a "A". (¿Cuántos hermanos tienes? ¿Cómo se llama tu madre? ... ) De forma alternada.

"C" se mueve para que "A" refleje sus movimientos además deberá poner atención para memorizar las respuesta de tipo personal que "A" está dando para luego exponerlas al grupo

Cada cinco minutos se hace la rotación interna de los grupos para que todos pasen por la letra "A"; al final cada participante exponga al grupo los conocimientos que ha adquirido acerca de la persona que tenía en frente.

#### Gráfica:



**Recursos:** Cartilla guía

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario 25 minutos.

**Estrategias didácticas:**

Enseñanza recíproca (musca Mosston)

## JUEGOS DE SOCIALIZACIÓN

**Juego:** 2

**Nombre:** Trabalenguas de los animales

**Objetivo:** Realizar actividades que permitan al estudiante interactuar y conocer mejor a sus compañeros de clase.

**Actividad:** El trabalenguas de animales es una actividad dirigida a reforzar procesos de asimilación en la cual el sujeto vea a sus oponentes como parte del juego y no como su competencia

### FORMAS JUGADAS

#### Descripción de la actividad:

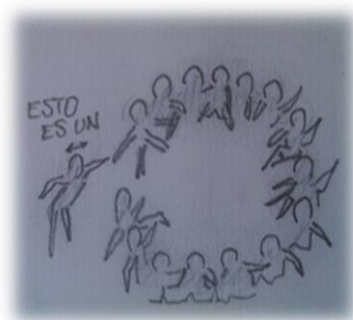
Los niños se sentarán en un círculo. Así mismo el docente deberá preguntar, si alguien desea empezar con la actividad no sin antes haber dado un ejemplo.

Esto es un...pato” y hará el gesto del pato, luego el niño contestará: “¿esto es un pato?”, y hará el gesto

Todos volverán a decir: “un pato es” y así consecutivamente de niño en niño, variando con los animales que sean del mayor agrado de los educandos.

**Variación:** se podrá realizar con estados de ánimo.

#### Gráfica:



**Recursos:** Cartilla guía.

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario 25 minutos.

**Estrategias didácticas:**

Yo hago nosotros hacemos (Velázquez Callado)



## JUEGOS DE SOCIALIZACIÓN

**Juego:** 3

**Nombre:** Tingo-Tingo-Tango.

**Objetivo:** Reforzar los procesos de comunicación entre los estudiantes.

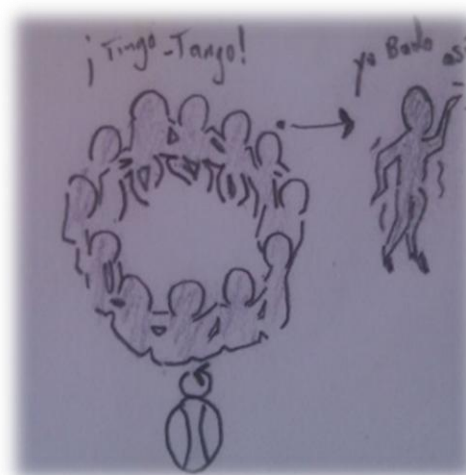
**Actividad:** El tingo-tingo-tango es una actividad dirigida a reforzar procesos de comunicación en la cual los participantes deben tener buena retentiva para el buen desarrollo del juego.

### FORMAS JUGADAS

#### Descripción de la actividad:

Todos en círculo, el docente explica que vamos a jugar el tradicional tingo-tingo-tango con una pelota y la persona que quede con la pelota, deberá realizar el baile del compañero anterior diciendo: ¡.... Baila así...! Para luego decir: ¡yo me llamo así...! y ¡bailo así!...bailando como lo desee. Así sucesivamente hasta que pase todo el grupo.

**Gráfica:**



**Recursos:** Cartilla guía y 1 pelota.

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario 25 minutos.

**Estrategias didácticas:**

Yo hago nosotros hacemos (Velázquez Callado)

## JUEGOS DE SOCIALIZACIÓN

**Juego:** 4

**Nombre:** La lleva de animales.

**Objetivo:** Propiciar en los estudiantes conductas de inserción social que aporten a su desarrollo humano.

**Actividad:** la lleva de animales es una actividad en la cual los participantes deben adoptar el papel de su animal preferido.

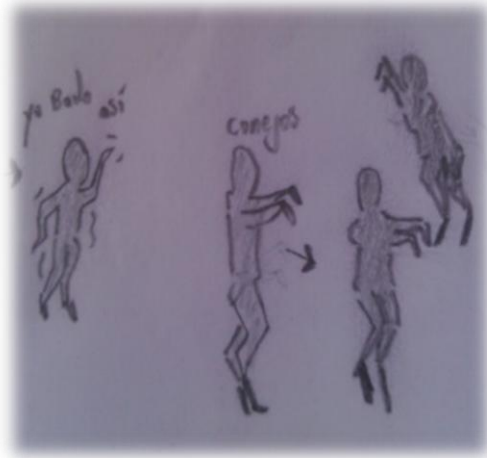
### FORMAS JUGADAS

#### Descripción de la actividad:

El docente indica que todos deben pensar en su animal preferido o en cualquier otro, luego indica que todo el grupo se debe dispersar por el campo de juego para después iniciar actividad en la cual jugaremos la tradicional lleva pero esta vez, la persona que es la lleva y todo el grupo deberán tomar el papel del animal que pensó la persona que le toca pillar, cuando dicha persona.

Pille a un compañero, este deberá adoptar el papel del animal elegido y así todo el grupo.

#### Gráfica:



**Recursos:** Cartilla guía.

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario 25 minutos.

#### Estrategias didácticas:

Yo hago nosotros hacemos (Velázquez Callado)

## JUEGOS DE SOCIALIZACIÓN

**Juego:** 5

**Nombre:** Pañuelo por grupos.

**Objetivo:** Interiorizar la importancia de la coordinación y unificación como grupo.

**Actividad:** El pañuelo por grupos es una actividad dirigida a reforzar procesos de comunicación con el grupo de trabajo.

### FORMAS JUGADAS

#### Descripción de la actividad:

Se delimitan dos campos de juego y se forman dos equipos aleatoriamente con el mismo número de personas, cada uno en un campo diferente. Las personas de cada equipo se ponen en parejas y se enumeran. Se pone el docente en la parte central sosteniendo un pañuelo o una pelota en la mano quien gritará en voz alta un número. Las parejas nombradas saldrán corriendo rápidamente a coger el pañuelo o la pelota. Quienes consiguen llevarse el pañuelo a su campo de juego sin ser

Pilladas por la otra pareja, o bien quien pille a quienes se han llevado el pañuelo, anotan un punto para su equipo. Quien sujeta el pañuelo no repetirá números.

#### Gráfica:



**Recursos:** Cartilla guía y 1 pelota

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario 25 minutos.

#### Estrategias didácticas:

Marcador colectivo (Terry Orlick)

## JUEGOS DE SOCIALIZACIÓN

**Juego:** 6

**Nombre:** Roba vagones.

**Objetivo:** Fortalecer la adaptación a los juegos grupales o cooperativos.

**Actividad:** Roba vagones es una actividad orientada a fortalecer las conductas grupales en los participantes.

### FORMAS JUGADAS

#### Descripción de la actividad:

Hacemos trenes con cinco vagones, colocándose cinco personas en fila agarrándose por la cintura. Todos los trenes deberán correr por el campo de juego. Cuando la locomotora toca al último vagón de otro tren, éste vagón queda adherido en la cabeza del tren que le tocó convirtiéndose en locomotora. Si al correr, se deshace un tren, cada una es una locomotora que puede tocar el último vagón de otro tren.

**Gráfica:**



**Recursos:** cartilla guía.

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario 25 minutos.

**Estrategias didácticas:**

Enseñanza recíproca (Musca Mosston)

## JUEGOS DE SOCIALIZACIÓN

**Juego:** 7

**Nombre:** Escondite inglés a dos bandas.

**Objetivo:** Adaptar el cuerpo y la mente de los participantes para el buen desarrollo de la actividad.

**Actividad:** El juego escondite inglés es una actividad de gran concentración y honestidad por parte de los participantes.

### FORMAS JUGADAS

#### Descripción de la actividad:

Se ponen todos los detrás de la línea de fondo del campo de juego mientras el docente se ubica en la mitad dando la espalda al grupo para luego decir:

UN...DOS...TRES... ESCONDITE INGLÉS; mientras dice estas palabras, los demás participantes avanzan hacia la línea de fondo del arco contrario, y quedaran estatuas cuando terminen de mencionar dicha frase; luego la persona que está en el centro procederá a mirar a los demás participantes a ver quién se

mueve y lo devolverá a la línea inicial del campo.

Así sucesivamente hasta que un integrante logre pasar la línea final, el cual pasara al centro para iniciar de nuevo la actividad.

#### Gráfica:



**Recursos:** Cartilla guía.

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario de 20 minutos.

#### Estrategias didácticas:

Tres vidas (Velázquez Callado)

## JUEGOS DE SOCIALIZACIÓN

**Juego:** 8

**Nombre:** Paseo por el lago encantado.

**Objetivo:** Desarrollar en los participantes conductas de asimilación e interiorización.

**Actividad:** El paseo por el lago encantado es una actividad cooperativa en la cual los participantes, deberán implementar lo aprendido en la realización del juego.

### FORMAS JUGADAS

#### Descripción de la actividad:

Con tiza se delimita un espacio en el suelo. Sus dimensiones dependerán del número de jugadores.

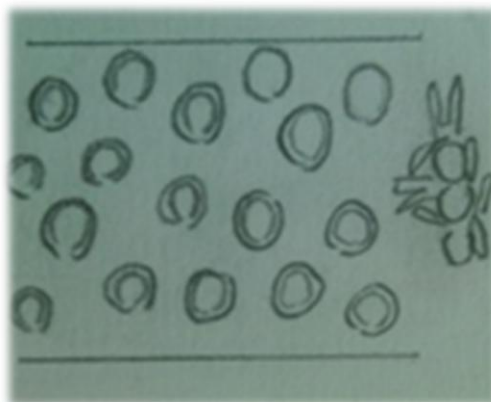
Se colocan todos los aros dentro del espacio delimitado.

Es un lago encantado que nadie puede pisar ya que si alguien cae a él se le congela el corazón. Sólo se puede pisar en el interior de los aros, que son piedras que sobresalen en la superficie del lago.

Si alguien cae al lago queda congelado en el mismo lugar donde cayó y no puede moverse hasta que otro jugador le rescate.

Para ello un jugador debe deshelar el corazón del compañero encantado dándole un beso o un fuerte abrazo. El objetivo del grupo es procurar que no haya jugadores encantados.

#### Gráfica:



**Recursos:** Cartilla guía, tiza y aros.

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario de 20 minutos.

#### Estrategias didácticas:

Piensa comparte y actúa (Grineski)

## JUEGOS DE SOCIALIZACIÓN

**Juego:** 9

**Nombre:** Globo arriba.

**Objetivo:** Fortalecer en los participantes procesos de socialización.

**Actividad:** El globo arriba es una actividad cooperativa en la cual los participantes, deben adoptar conductas cooperativas.

### FORMAS JUGADAS

#### Descripción de la actividad:

Los jugadores se distribuyen libremente por el espacio. Un jugador lanza un globo al aire.

A partir de ese momento se trata de conseguir que el globo no toque el suelo teniendo en cuenta que no se puede agarrar y que cuando una persona toca el globo se sienta en el suelo.

El objetivo del grupo es conseguir que todos los jugadores se sienten antes de que el globo toque el suelo.

**Variantes:**

1. Arriba y abajo. Si un jugador que está en sentado toca el suelo, se levanta; si está de pie, se sienta. El juego finaliza cuando el globo toca el suelo.

2. Sustituir el globo por una pelota de playa, un balón de gomaespuma, etc.

**Gráfica:**



**Recursos:** Cartilla guía, globo, pelota de playa y balón goma-espuma.

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario de 20 minutos.

**Estrategias didácticas:**

Marcador colectivo (Terry Orlick)

## JUEGOS DE SOCIALIZACIÓN

**Juego:** 10

**Nombre:** La isla.

**Objetivo:** Generar en los participantes estructuras de socialización.

**Actividad:** La actividad es cooperativa en la cual los participantes, deben ceder el objeto (balón) a el compañero con mejor ángulo de tiro para conseguir el objetivo.

### FORMAS JUGADAS

#### Descripción de la actividad:

Espacio liso y libre de obstáculos. Con tiza se delimita un espacio en el suelo, en el centro del cual se traza un círculo cuyo diámetro es un poco superior al del disco volador.

Se coloca el disco volador dentro del espacio delimitado en el suelo. Los jugadores se sitúan fuera de dicho espacio.

Entre la mitad y dos tercios de los participantes tienen un balón.

A una señal, los que tiene balón lo lanzan tratando de que golpee el disco volador. Nadie puede pisar, en

ningún momento, dentro del espacio acotado.

El objetivo del grupo es conseguir que el disco quede depositado dentro del círculo central.

1. Un jugador no puede lanzar un balón que recoja del suelo, debe entregárselo a un compañero para que sea él el que lance.

2. Se depositan varios discos y se trazan el mismo número de círculos. El objetivo del grupo es introducir cada disco en uno de los círculos.

#### Gráfica:



**Recursos:** Cartilla guía, disco volador y balón.

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario de 20 minutos.

#### Estrategias didácticas:

Enseñanza Reciproca (Musca Mosston)



## JUEGOS DE INCLUSIÓN

**Juego:** 11

**Nombre:** El reloj

**Objetivo:** Incluir a los estudiantes con juegos que aporten a la integración y el desarrollo de las actividades grupales.

**Actividad:** El reloj por grupos es una actividad dirigida a reforzar procesos de inclusión, en la cual cada pasada se disminuya el tiempo del recorrido.

### FORMAS JUGADAS

#### Descripción de la actividad:

Se realizan dos grupos:

Uno en círculo con posesión del balón. El otro equipo a unos diez metros del círculo, en fila, con el testigo. A una señal, el primero de la fila empieza a correr, rodea al círculo, regresa y entrega el testigo hasta que todas las personas de su grupo han hecho el recorrido.

Simultáneamente, el grupo en círculo (reloj) se pasa el balón de uno en uno y contabilizan cuantas vueltas da el

balón a su círculo mientras todo el otro equipo hace el recorrido. Lo repetimos de nuevo de manera que el balón del máximo número de vueltas al círculo a la vez que el otro equipo haga el recorrido en menos vueltas.

El tiempo de los relevos se contabiliza por las vueltas que da el balón.

Los grupos compiten consigo mismo, intentando rebajar el registro hecho anteriormente.

#### Gráfica:



**Recursos:** Cartilla guía y 1 pelota

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario 25 minutos.

**Estrategias didácticas:**

Tres vidas (Velázquez Callado)

## JUEGOS DE INCLUSIÓN

**Juego:** 12

**Nombre:** Llevar driblando

**Objetivo:** Crear ambientes de participación en los que los educandos tomen el juego como un instrumento pedagógico para llegar a la inclusión.

**Actividad:** el juego llevar driblando es una actividad dirigida a reforzar procesos de inclusión, en la cual no debe existir ningún contacto físico.

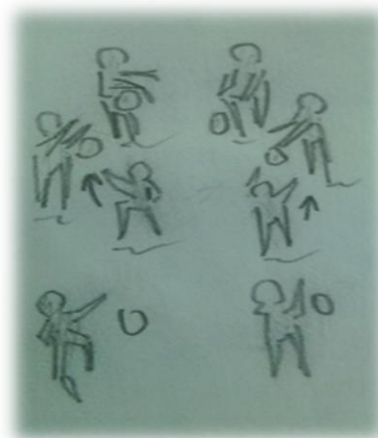
### FORMAS JUGADAS

#### Descripción de la actividad:

Todo el grupo va con balones driblando sin parar; al mismo tiempo se eligen de 3 a 5 personas quienes deberán quitar el balón a sus compañeros realizando el regate evitando contacto físico.

Los estudiantes que quedan sin balón, deberán ir a buscar otro inmediatamente; este deberá ser de un compañero diferente.

**Gráfica:**



**Recursos:** Cartilla guía y 1 pelota.

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario 25 minutos.

**Estrategias didácticas:**

Yo hago nosotros hacemos (Velázquez Callado)

## JUEGOS DE INCLUSIÓN

**Juego:** 13

**Nombre:** Botar dentro del aro.

**Objetivo:** Fortalecer la autoestima de los educandos con actividades de fácil ejecución, donde todos puedan participar activamente.

**Actividad:** El juego botar dentro del aro es una actividad dirigida a reforzar procesos de inclusión, en la cual cada grupo deben solucionar los inconvenientes y cambiar de roles.

### FORMAS JUGADAS

#### Descripción de la actividad:

Se divide a todo el grupo en tríos de los cuales, **A** llevará un aro (cesta), **B** y **C** deberán jugar a 5 canastas, luego se intercambiaran los papeles entre el compañero que no logró las 5 canastas y el integrante **A**, para luego culminar con el juego de los dos compañeros les hace falta enfrentarse.

**Variantes:** si tenemos un grupo numeroso, podremos jugar en grupos más grandes.

**Gráfica:**



**Recursos:** Cartilla guía, Balones de baloncesto y aros.

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario 25 minutos.

**Estrategias didácticas:**

Tres vidas (Velázquez Callado)

## JUEGOS DE INCLUSIÓN

**Juego:** 14

**Nombre:** El tesoro.

**Objetivo:** fortalecer procesos de participación en la cual los actores son los que determinan las estrategias del juego.

**Actividad:** El tesoro consiste en llevar un objeto (tesoro) al otro extremo del campo delimitado, sin ser pillado por sus compañeros.

### FORMAS JUGADAS

#### Descripción de la actividad:

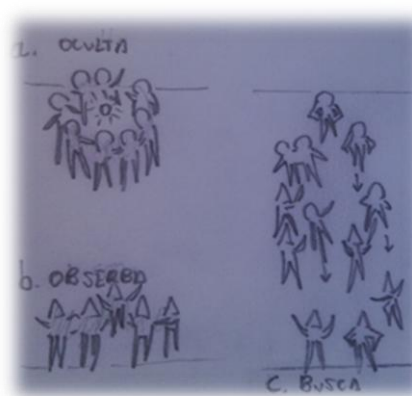
Se divide al grupo en dos equipos. Cada uno se sitúa en un extremo del espacio.

A uno de los equipos se le da un objeto pequeño (una hoja, una flor), un *tesoro* de su equipo que debe proteger.

El objeto lo lleva escondido solo una persona del equipo (sin que el otro equipo sepa quién lo tiene).

Todo el equipo ha de conseguir que el compañero/compañera que lleva el objeto llegue hasta el otro extremo de la pista, mientras el otro equipo trata de evitar la llegada del tesoro.

#### Gráfica:



**Recursos:** Cartilla guía y objeto (pelota pequeña, un reloj, celular, etc.)

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario 25 minutos.

#### Estrategias didácticas:

Piensa comparte actúa (Grineski)

## JUEGOS DE INCLUSIÓN

**Juego:** 15

**Nombre:** Mete gol tapa por parejas.

**Objetivo:** Crear procesos de autoestima por medio del juego cooperativo.

**Actividad:** El juego mete gol tapa es una actividad dirigida a reforzar procesos de inclusión, donde todos los participantes tengan la posibilidad de manipular el balón.

### FORMAS JUGADAS

#### Descripción de la actividad:

La actividad consiste en realizar un gol en la portería asignada, para que el gol sea válido lo deben tocar los integrantes del grupo de lo contrario no será punto, el equipo que mete gol entra a ocupar la función de portero.

Cada equipo debe tener un niño y una niña. Si un equipo hizo más de tres puntos, sale del juego para que los demás tengan más opciones de participar.

#### Variación:

Si el grupo es muy extenso se hacen grupos de tres, cuatro o cinco estudiantes.

#### Gráfica:



**Recursos:** Cartilla guía y balón fútbol.

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario 25 minutos.

#### Estrategias didácticas:

Tres vidas (Velázquez Callado)

## JUEGOS DE INCLUSIÓN

**Juego:** 16

**Nombre:** Balompié six.

**Objetivo:** Incluir a los estudiantes con juegos que aporten a la implementación y ejecución de las actividades grupales.

**Actividad:** El balompié six por grupos es una actividad dirigida a reforzar procesos de inclusión, donde los participantes deben tener buena atención misma.

### FORMAS JUGADAS

#### Descripción de la actividad:

Se divide el grupo en seis partes iguales; donde cada parte tendrá un arco o portería, uno o dos porteros y los demás integrantes deberán jugar tomados por las manos, es pertinente pedir que se hagan con parejas equilibradas con las que podamos jugar más fluido; se juega a anotar gol en las demás porterías y por cada gol que se anote, la pareja que anota el gol pasa a portería y los de portería salen a jugar.

**Gráfica:**



**Recursos:** Cartilla guía, Conos y 1 balón.

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario 25 minutos.

#### Estrategias didácticas:

Yo hago nosotros hacemos (Velázquez Callado)

## JUEGOS DE INCLUSIÓN

**Juego:** 17

**Nombre:** Los diez pases

**Objetivo:** Evidenciar las diferencias individuales que puedan existir en el grupo y aprender a trabajar con ellas.

**Actividad:** El juego los diez pases por grupos es una actividad dirigida a reforzar procesos de inclusión, donde los participantes deben realizar los pases continuos.

### FORMAS JUGADAS

#### Descripción de la actividad:

Dividimos el grupo en dos o tres partes iguales; donde indicamos que el objetivo es lograr hacer diez pases continuos entre todo el grupo, de lo contrario se reinicia el conteo de los pases; los desplazamientos con el balón son muy similares a los del balón mano; cada jugador no podrá dar más de tres pasos con el balón, no se puede correr con el balón a dos manos y todo el grupo deberá tocar el balón para que sea válido el punto.

**Gráfica:**



**Recursos:** Cartilla guía y 1 balón.

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario 25 minutos.

**Estrategias didácticas:**

Tres vidas (Velázquez Callado)

## JUEGOS DE INCLUSIÓN

**Juego:** 18

**Nombre:** Balón con torre fuera del campo

**Objetivo:** Incentivar la igualdad de oportunidades en la ejecución y participación de actividades cooperativas.

**Actividad:** El balón con torre fuera del campo por grupos es una actividad dirigida a reforzar procesos de inclusión, en la cual los participantes deben adoptar las reglas establecidas.

### FORMAS JUGADAS

**Descripción de la actividad:**

Jugamos en un campo deportivo manejando el balón con las manos. Necesitamos dos equipos cada uno frente al otro. Detrás de cada equipo se colocará un jugador del equipo contrario dentro de un aro.

Cada equipo deberá pasarse el balón hasta llegar el balón al compañero que está dentro del aro, el cual deberá atraparlo sin salirse del aro.

Cada vez que el jugador del aro coja el balón, suma un punto.

Cada jugador no podrá dar más de tres pasos con el balón, no se puede correr con el balón a dos manos y todo el grupo deberá tocar el balón para que sea válido el punto.

**Gráfica:**



**Recursos:** Cartilla guía, conos y 1 balón.

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario 25 minutos.

**Estrategias didácticas:**

Enseñanza recíproca (Musca Mosston)



## JUEGOS DE INCLUSIÓN

**Juego:** 19

**Nombre:** El delfín y los pulpos.

**Objetivo:** Crear ambientes de participación en los que los educandos reconozcan sus diferencias individuales y tomen el juego como un instrumento pedagógico para llegar a la inclusión.

**Actividad:** El delfín y los pulpos es una actividad dirigida a reforzar procesos de inclusión, en la cual los participantes deben tener buena condición física.

### FORMAS JUGADAS

#### Descripción de la actividad:

Todos corren por un recinto amplio mientras uno (el pulpo) lanza una pelota. Si toca a alguien se convierte en pulpo paralizado con los brazos estirados.

La persona tocada dice: *PULPO*. Nadie debe tocar al pulpo pues se convierte en pulpo también. Todos siguen corriendo mientras el delfín sigue tirando el balón.

La última en ser tocada comienza de nuevo el juego. Conviene poner dos pelotas y dos delfines si el grupo tiene más de quince participantes.

#### Gráfica:



**Recursos:** Cartilla guía y Pelota.

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario 25 minutos.

#### Estrategias didácticas:

Yo hago nosotros hacemos (Velázquez Callado)

## JUEGOS DE INCLUSIÓN

**Juego:** 20

**Nombre:** Nos desplazamos sobre las sillas.

**Objetivo:** Propiciar la igualdad de oportunidades en los educandos, con actividades de fácil ejecución, donde todos puedan participar activamente.

**Actividad:** El juego sobre las sillases una actividad dirigida a reforzar procesos de inclusión, donde los participantes deben tener buena atención misma.

### FORMAS JUGADAS

#### Descripción de la actividad:

Nos ponemos en círculo con una silla para cada persona. Cada una se sube sobre su silla con ayuda de las compañeras de los lados. Les advertimos que esto es peligroso. Lo hacemos de manera excepcional para realizar esta actividad.

Aprendemos a caminar sobre las sillas sin bajarnos. Vamos todas una silla a la derecha, dos a la izquierda, ¿Es arriesgado? ¿Necesitamos ayuda? ¿Pedimos ayuda? ¿Ofrecemos ayuda? Después damos pautas para cambiarse de manera que no todas se cambian a la vez.

Y caminamos hasta el rincón sin podernos despegar

Las aludidas realizan la orden sin bajarse ni caerse de la silla. Puede ser que unos ayuden a otros para pasar de un lado a otro.

Si coincides con otra persona en la misma silla se quedan juntos. Podemos proponer actividades generales: *"Colocarse por orden de estatura"*, *"por fecha de cumpleaños"*, *"por orden alfabético del nombre"*, *"por el número que tiene el portal donde vives"*.

Siempre sin bajarse ni caerse de la silla. Ayudándose mutuamente. Si no se dispone de sillas se pueden poner aros o papeles de periódicos en su lugar sobre el suelo.

#### Gráfica:



**Recursos:** Cartilla guía y sillas.

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario 25 minutos.

#### Estrategias didácticas:

Piensa comparte actúa (Grineski)

## JUEGOS DE INCLUSIÓN

**Juego:** 21

**Nombre:** Imanes eléctricos

**Objetivo:** Generar ambientes de participación en los que los educandos reconozcan sus diferencias y tomen el juego como un instrumento pedagógico para llegar a la inclusión.

**Actividad:** La actividad imanes eléctricos es guiada a reforzar procesos de inclusión, en la cual los participantes deben tener buena estabilidad y buena comunicación con su compañero.

### FORMAS JUGADAS

#### Descripción de la actividad:

¿Saben que es un imán? Los imanes se atraen mutuamente y luego cuesta mucho separarlos. Imagina que yo soy un imán y que tú eres un imán. Si acercamos nuestros codos, no los podemos separar aunque lo intentemos. Y caminamos juntas hasta la puerta de la sala. Si acercamos la cabeza, no la podremos separar después de que se ha pegado.

Cuando quitamos la corriente eléctrica, se quita el imán y nos despegamos. Hacemos un ejemplo visible con dos personas.

Después pedimos a otras dos personas para que lo hagan.

Se van pegando y desplazando.

**Gráfica:**



**Recursos:** Cartilla guía.

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario 25 minutos.

**Estrategias didácticas:**

## JUEGOS DE INCLUSIÓN

**Juego:** 22

**Nombre:** Pañuelo con los ojos cerrados

**Objetivo:** Crear ambientes donde los participantes, tomen las cosas importantes del juego y las apliquen a su vida cotidiana.

**Actividad:** La actividad pañuelos con ojos cerrados consiste en lograr un objetivo grupal para reforzar procesos de inclusión, en la cual los participantes deben tener buena estabilidad y buena comunicación con su compañero.

### FORMAS JUGADAS

#### Descripción de la actividad:

Dividimos el grupo en dos partes iguales. Cada subgrupo se coloca a lo largo de una de las paredes más cortas de la sala.

Cada subgrupo se coloca por parejas. Y cada pareja tiene un número comenzando por el uno hasta donde llegue.

En el centro de la sala equidistante entre los dos subgrupos habrá una persona sujetando un pañuelo con la mano elevada.

Esta persona dirá un número. El subgrupo pondrá unos pañuelos a la pareja nombrada para que no vean nada. Esa pareja irá sin ver a coger el pañuelo para llevárselo a su casa. EL grupo origen de cada pareja puede ayudar a su pareja ciega diciendo para donde tienen que ir. Lo repetimos varias veces cambiando de números.

#### Gráfica:



**Recursos:** Cartilla guía y pañuelos.

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario 25 minutos.

#### Estrategias didácticas:

Enseñanza recíproca (Muska Mosston)

## JUEGOS DE INCLUSIÓN

**Juego:** 23

**Nombre:** El gato y el ratón.

**Objetivo:** incentivar ambientes donde los participantes, tomen las cosas importantes del juego y las apliquen a su vida cotidiana.

**Actividad:** La actividad el gato y el ratón, consiste en lograr un objetivo grupal para reforzar procesos de inclusión, en la cual los participantes deben tener buena estabilidad y buena comunicación con su compañero.

### FORMAS JUGADAS

#### Descripción de la actividad:

La actividad consiste en elegir un gato y un ratón, los cuales el ratón debe evadirlo el mayor tiempo posible a el gato, el ratón podrá salvarse cuando coja a uno de los tachos (compañeros distribuidos por parejas tomadas de las manos, en el espacio con posición neutra o estatua)

Se engancha en sus compañeros por la parte izquierda, automáticamente el compañero de la derecha pasa a adoptar la posición de ratón y así sucesivamente hasta que el gato logre atrapar al ratón que se convertiría automáticamente en gato.

#### Gráfica:



**Recursos:** Cartilla guía.

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario 25 minutos.

#### Estrategias didácticas:

Enseñanza recíproca (Muska Mosston)

## JUEGOS DE RELACIONES INTERPERSONALES

**Juego:** 24

**Nombre:** La telaraña

**Objetivo:** Propiciar en los estudiantes conductas de colaboración mutua en aras de lograr objetivos comunes que beneficien al grupo y al desarrollo de la tarea a realizar.

**Actividad:** La actividad telaraña consiste en lograr un objetivo grupal para lograr pasar por el obstáculo y además buena comunicación con sus compañeros.

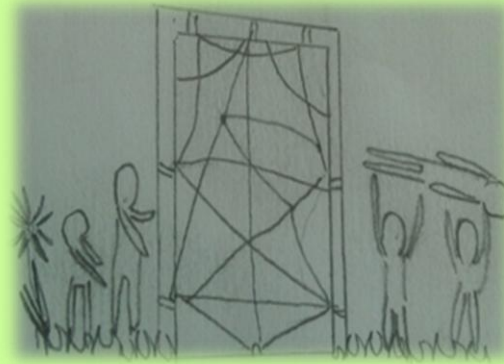
### FORMAS JUGADAS

#### Descripción de la actividad:

Buscamos un lugar adecuado para tejer una telaraña, por ejemplo un arco de fútbol, dos árboles o algo similar; luego procedemos a tejer la telaraña con algunos espacios más amplios que otros.

Después de esto les indicamos a los estudiantes, que debe tratar de pasar todo el grupo al otro lado de la telaraña y les indicamos que esta es una telaraña eléctrica y por lo tanto no podemos tocar ningún hilo o de lo contrario se devuelve a la persona que ha hecho contacto con la telaraña.

#### Gráfica:



**Recursos:** Cartilla guía y cuerda de 20-30 cm.

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario 25 minutos.

#### Estrategias didácticas:

Tres vidas (Velázquez Callado)

## JUEGOS DE RELACIONES INTERPERSONALES

**Juego:** 25

**Nombre:** Personas y apoyos

**Objetivo:** Dar cuenta de la importancia y el valor de la colaboración para alcanzar metas comunes.

**Actividad:** La actividad personas y apoyos consiste en crear ambientes de colaboración mutua.

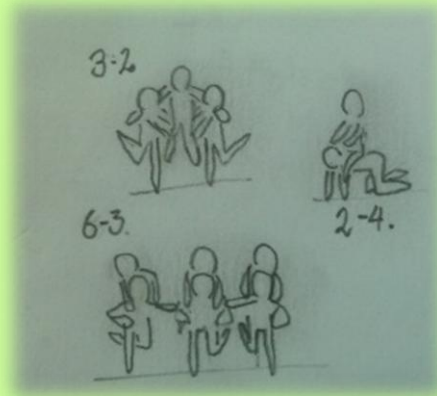
### FORMAS JUGADAS

**Descripción de la actividad:** Explicamos que voy a decir dos números. Las participantes formarán grupos con tantas personas como diga el primer número. Se reúnen y pondrán tantos apoyos en el suelo como indique el segundo número sin dejar de tocarse con las manos o los brazos. Según los números que se digan, tendrán que ayudarse en el interior de cada grupito para conseguir la posición que diga el docente.

Así cinco - cuatro significa que haremos grupos de cinco personas y solo podrán poner cuatro apoyos en el suelo.

Decimos otro par de números y lo realizamos. Por ejemplo. Tres, tres. Seis -cinco. Podemos probar con números dispares y diferentes. El segundo puede ser mayor o menor. A ver qué pasa y cómo lo resuelve cada grupo. A veces aparece una petición que parece imposible pero debemos intentarlo.

**Gráfica:**



**Recursos:** Cartilla guía.

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario 25 minutos.

**Estrategias didácticas:**

Comando directo.

## JUEGOS DE RELACIONES INTERPERSONALES

**Juego:** 26

**Nombre:** Enredados

**Objetivo:** Resaltar la necesidad del aporte individual que cada persona puede dar para lograr lo que se propone el grupo

**Actividad:** La actividad enredados consiste en generar procesos de colaboración y solucionar desafíos.

### FORMAS JUGADAS

#### Descripción de la actividad:

Dividimos al grupo en dos partes iguales, luego les indicamos que deben realizar un corro cada grupo; después deberán proceder a cruzar la manos unos con otros; cada mano con un compañero diferente y sin tomar las manos de los compañeros que se encuentren a los costados; seguido de esto, deben intentar desatar el nudo y quedar nuevamente en un corro; para lograr esto no se deben soltar la manos

y tendremos que tener cuidado de no hacer deña a los compañeros. Luego lo intentaremos con todo el grupo.

#### Gráfica:



**Recursos:** Cartilla guía.

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario 25 minutos.

#### Estrategias didácticas:

Enseñanza recíproca (Muska Mosston)



## JUEGOS DE RELACIONES INTERPERSONALES

**Juego:** 27

**Nombre:** Juego de cangrejos

**Objetivo:** Contribuir a un mejor entendimiento comunicativo y favorecer relaciones de interpersonales en el entorno.

**Actividad:** La actividad cangrejos consiste en generar procesos de solución de conflictos con mi compañero.

### FORMAS JUGADAS

#### Descripción de la actividad:

Se organizaran 4 grupos de 8 integrantes; se trazará con lazos dos campos en forma de cuadrado, dentro del cual se coloca una caja o recipiente; en los cuales se ubicaran dos grupos por cada cuadro, quienes se distribuirán por todo el campo de juego en posición cuadrúpeda, ya sea prono o supino, la tarea es realizar pases ya sea con los pies o las manos e intentar introducir el balón dentro de la caja para lograr un punto.

No se debe intentar hacer puntos sin que todos los integrantes del grupo hallan tocado el balón; una vez tomamos el balón con las manos, debemos hacer el pase; no se puede retener el balón más de 5 segundos, no se debe Pasar la zona demarcada, no se puede arrebatarse el balón y al ejecutar un punto, el balón pasa a ser del equipo contrario

#### Gráfica:



**Recursos:** Cartilla guía, cajas, baldes, lazos y balones

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario 25 minutos.

**Estrategias didácticas:**

Enseñanza recíproca (Muska Mosston)

## JUEGOS DE RELACIONES INTERPERSONALES

**Juego:** 28

**Nombre:** Al otro lado del río

**Objetivo:** potencializar en los participantes procesos socializadores en la clase de educación física.

**Actividad:** La actividad al otro lado del río consiste fortalecer el desarrollo de desafíos grupales.

### FORMAS JUGADAS

#### Descripción de la actividad:

Al otro lado del río: para esta actividad, se organizarán 4 grupos de 8 integrantes; se trazarán con lazos 2 ríos, en los cuales se ubicarán de a 2 grupos por río, con 4 integrantes de los dos grupos a lado y lado, el objetivo es lograr pasar una pelota al otro lado del río, a los otros integrantes del grupo, realizando pases entre todos los integrantes de una parte del río; luego ellos deberán realizar lo mismo; de tal modo que la pelota pase tres veces consecutivas para obtener un punto, de inmediatamente la pelota pasa al dominio del grupo contrario.

La pelota no puede ser arrebatada, solo bloqueada y atrapada en juego para así tomar el dominio de la misma; no se puede ni se debe pisar el río, no se puede patear la pelota y se valen pases aéreos o terrestres pero solo con las manos.

#### Gráfica:



**Recursos:** Cartilla guía, lazos y pelotas.

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario 25 minutos.

#### Estrategias didácticas:

Marcador colectivo (Terry Orlick)

## JUEGOS DE RELACIONES INTERPERSONALES

**Juego:** 29

**Nombre:** Balón mano por grupos

**Objetivo:** Realizar actividades que generen procesos de empatía entre los estudiantes para que ellos puedan ponerse en los zapatos de los demás.

**Actividad:** La actividad balón mano por grupos consiste fortalecer procesos de colaboración y solucionar desafíos grupales.

### FORMAS JUGADAS

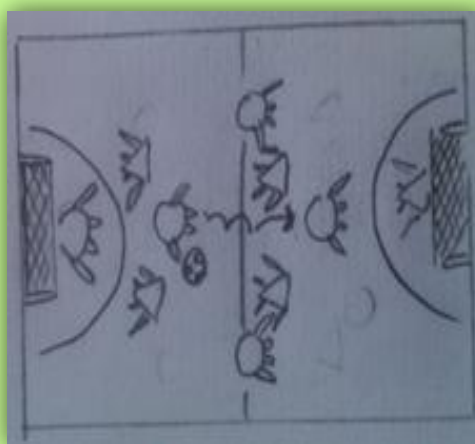
#### Descripción de la actividad:

Dividimos el grupo en tres o cuatro partes iguales; donde indicamos que el objetivo es jugar un partido amistoso de voleibol; donde la principal idea, es que todo el grupo pueda rotar por las diferentes posiciones; pudiendo así ponerse en los zapatos por los que los demás compañeros han pasado.

Además de que la comunicación deberá ser un factor importante para poder anotar la mayor cantidad de puntos y seguir en el juego como grupo.

La actividad se podrá realizar con un globo o un balón más grande; la idea es que todos los grupos puedan jugar y entenderse.

#### Gráfica:



**Recursos:** Cartilla guía, balón de voleibol y 2 globos.

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario 25 minutos.

#### Estrategias didácticas:

Enseñanza recíproca (Muska Mosston)

## JUEGOS DE RELACIONES INTERPERSONALES

**Juego:** 30

**Nombre:** Animales y plantas

**Objetivo:** Realizar actividades lúdicas que permitan generar procesos de colaboración mutua entre los estudiantes

**Actividad:** La actividad animales y plantas cociste en fortalecer los lazos de amistad con mi clase. .

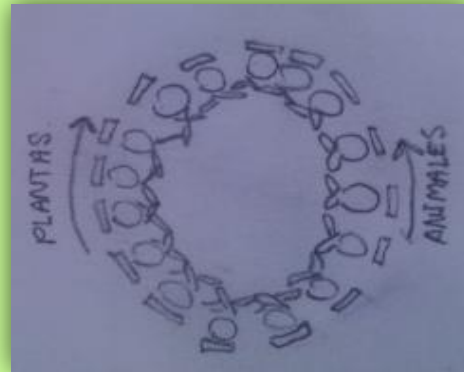
### FORMAS JUGADAS

**Descripción de la actividad:** Nos sentamos muy juntitas en círculo en sillas individuales. Cruzamos los brazos por delante de nuestro pecho y con la mano derecha agarramos la mano izquierda de nuestra compañera de la izquierda así que ofreceremos nuestra mano izquierda para agarrar la mano derecha de nuestra compañera de la derecha. Alguien se pone en el centro a contar una historia sobre animales y plantas. Cada vez que sale el nombre de un animal nos sentamos una silla a la derecha (sin soltarnos las manos)

y cada vez que sale el nombre de una planta nos sentamos una silla a la izquierda.

Había una vez un burro que iba por el campo y pisaba las zanahorias,. (...) Entonces se acercó un perro que pasaba por allí y ladró a los pajaritos (...) De vez en cuando pedimos a otras personas voluntarias que quieran estar en el centro repitiendo o inventando otra historia sobre animales y plantas. Se repite la actividad todas las veces que queramos

**Gráfica:**



**Recursos:** Cartilla guía y sillas.

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario 25 minutos.

**Estrategias didácticas:**

Piensa comparte actúa (Grineski)

## JUEGOS DE RELACIONES INTERPERSONALES

**Juego:** 31

**Nombre:** Saltar el charco

**Objetivo:** Realizar actividades lúdicas que permitan desarrollar en los participantes procesos sociales.

**Actividad:** La actividad saltar el charco busca fortalecer las relaciones interpersonales.

### FORMAS JUGADAS

#### Descripción de la actividad:

Les cuento que en mi pueblo había charcos de agua en el suelo cuando llovía. A veces era difícil saltarlos, así que nos ayudábamos unas a otras. Pongo en el suelo dos o tres hojas grandes de periódico colocadas unas al lado de otras.

Una niña habrá de saltarlas con los pies juntos sin coger carrera. Otras dos la ayudan.

Para eso la que va a saltar pone sus manos en sus propias caderas como formando asas de jarra. Otras dos personas la sujetan cada una con dos manos en la parte superior de los brazos.

A la señal de una, dos y tres, una salta el charco y las otras dos la ayudan elevándola de los brazos. Luego se cambian los papeles y lo repiten. Intentamos que hagan esta actividad todas las que quieran y podemos ampliar la longitud del charco imaginario añadiendo más papeles de periódico en el suelo.

**Gráfica:**



**Recursos:** Cartilla guía, papel reciclable.

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario 25 minutos.

**Estrategias didácticas:**

Tres vidas (Velásquez Callado)

## JUEGOS DE RELACIONES INTERPERSONALES

**Juego:** 32

**Nombre:** Puntería ciega

**Objetivo:** Crear ambientes propicios para desenvolvernos en sociedad.

**Actividad:** La actividad puntería ciega busca fortalecer las relaciones interpersonales.

### FORMAS JUGADAS

**Descripción de la actividad:** Dibujamos varios círculos en el suelo (¿con tiza?). Cuatro o cinco está bien.

En lugar de círculos podemos poner aros pequeños, hojas de periódico o señalar unas baldosas. Los numeramos. Pueden ser más o menos grandes según la edad y la experiencia de quienes participan.

Una participante se coloca frente a los círculos a tres metros de distancia y con los ojos tapados.

En la mano lleva un objeto flexible plano, una galleta, una goma de borrar o un saquito de legumbres. Algo que no rebote. Entonces dice el número de la casilla a donde va a lanzar el objeto.

Con los ojos cerrados habrá de lanzar el objeto de manera que caiga en el interior de la diana.

Otra participante ayuda a la que lanza indicando antes de que tire si debe apuntar más a la derecha, a la izquierda, adelante, atrás, lejos o cerca. Si debe lanzar suave o fuerte.

Después lo repiten otras parejas.

**Gráfica:**



**Recursos:** Cartilla guía, aros y tiza.

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario 25 minutos.

**Estrategias didácticas:**

Yo hago nosotros hacemos (Velásquez Callado)

## JUEGOS DE RELACIONES INTERPERSONALES

**Juego:** 33

**Nombre:** Rueda giratoria

**Objetivo:** Fortalecer conductas sociales por medio de las dinámicas jugadas.

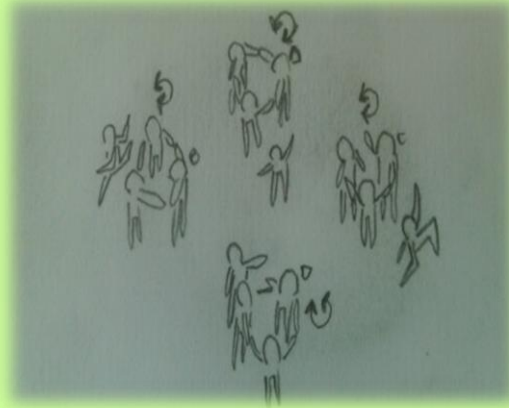
**Actividad:** La actividad rueda giratoria busca fortalecer las relaciones interpersonales de los participantes.

### FORMAS JUGADAS

#### Descripción de la actividad:

La rueda giratoria: en este juego se hacen círculos de 4 personas quedando una por fuera quien deberá tratar de tocar la espalda de uno de sus compañeros designados, estos, además deberán tomarse de las manos y girar a la derecha o izquierda en círculos tratando de evitar que toquen al compañero designado o que tome un objeto que lleve el mismo.

**Gráfica:**



**Recursos:** Cartilla guía, objeto (pelota, borrador, gorra, cuaderno, etc).

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario 25 minutos.

**Estrategias didácticas:**

Enseñanza recíproca (Muska Mosston)

## JUEGOS DE RELACIONES INTERPERSONALES

**Juego:** 34

**Nombre:** La cola de los cien pies

**Objetivo:** Fortalecer conductas sociales por medio de las dinámicas grupales y jugadas.

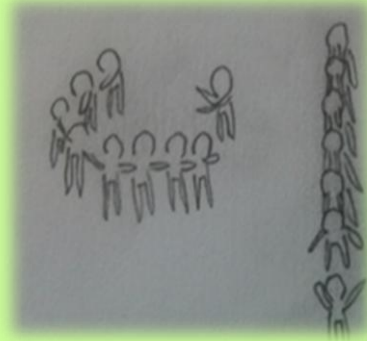
**Actividad:** La actividad La cola de los cien pies busca fortalecer las relaciones interpersonales de los participantes en la realización de los juegos.

### FORMAS JUGADAS

#### Descripción de la actividad:

La cola de los cien pies: se ubica al grupo en dos hileras donde los primeros de cada fila deberán intentar quitar un trapito que llevará el último de la hilera, al lograrlo pasara a ser la cola y el de la cabeza intentara tomar la cola.

**Gráfica:**



**Recursos:** Cartilla guía.

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario 25 minutos.

**Estrategias didácticas:**

Yo hago nosotros hacemos (Velásquez Callado)



## JUEGOS DE RELACIONES INTERPERSONALES

**Juego:** 35

**Nombre:** Cruce de fronteras

**Objetivo:** desarrollar en los participantes estructuras de cooperación.

**Actividad:** La actividad cruce de fronteras busca fortalecer las relaciones interpersonales de los participantes en la realización de los juegos.

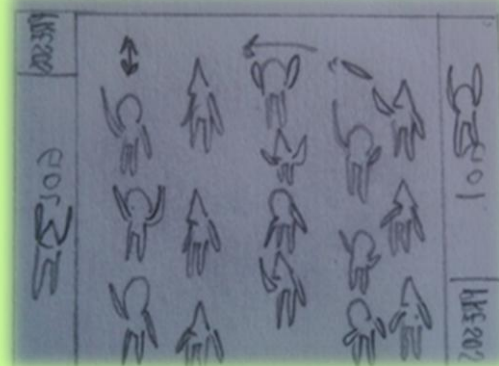
### FORMAS JUGADAS

#### Descripción de la actividad:

Cruce de fronteras: se divide al grupo en dos partes iguales unos atacantes y otro defensores; luego se señala el campo con conos, se divide la cancha en dos mitades donde cada una tiene una zona de gol como en el futbol Americano; luego ubicamos a los estudiante en todo el campo, el objetivo es que los estudiantes puedan llegar haciendo pases con un aro, disco o frisbee al otro campo y anotar gol;

Si el estudiante lanza incorrectamente o deja caer el disco, pasa a la zona de gol de los atacantes como si estuviese preso, la única forma de liberarlo es anotando gol. El grupo que tenga menos presos y más goles es el ganador.

#### Gráfica:



**Recursos:** Cartilla guía,

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario 25 minutos.

#### Estrategias didácticas:

Yo hago nosotros hacemos (Velásquez Callado)

## JUEGOS DE TRABAJO EN EQUIPO

**Juego:** 37

**Nombre:** Voleimanta

**Objetivo:** Propiciar en los estudiantes conductas de trabajo en equipo, para que así puedan lograr un objetivo común.

**Actividad:** La actividad voleimanta busca fortalecer el trabajo en equipo y conductas sociales.

### FORMAS JUGADAS

#### Descripción de la actividad:

Se realizan grupos de 10 personas cada uno. Se toman las posiciones iniciales el voleibol ya que su juego es el mismo, en la primero parte de la actividad se realizan trabajos como (saques, pases, rebotes, desplazamientos con objeto "costales" y la segunda parte de la actividad es la iniciación del juego como tal el primer equipo que obtenga 10 puntos descansa y le da la posibilidad, a un grupo que este en la banca.

**Variación:** Si no hay la cantidad suficiente de participantes se dividen en partes iguales y realizar la actividad.

#### Gráfica:



**Recursos:** Cartilla guía, balón y costales.

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario 25 minutos.

#### Estrategias didácticas:

Marcador colectivo (Terry Orlick)

## JUEGOS DE TRABAJO EN EQUIPO

**Juego:** 38

**Nombre:** Ultimate

**Objetivo:** Incentivar a los educandos a trabajar con cohesión y espíritu de juego, en aras del desarrollo armónico de las actividades.

**Actividad:** La actividad ultimate busca fortalecer el auto-regula-miento de las emociones.

### FORMAS JUGADAS

#### Descripción de la actividad:

Dividimos al grupo en cuatro partes iguales; demarcamos las zonas de juego y enumeramos a los jugadores asignándoles una zona en el campo. Jugamos pasando el disco de un jugador a otro, sin poder desplazarse en posesión del mismo y teniendo aproximadamente de 5 a 7 segundos para pasar el móvil.

El móvil no se puede arrebatar, solo se puede atrapar o bloquear; si es desde larga distancia se puede palmotear, o si es a corta distancia,

se deberá hacer desde 1m de distancia para bloquear la acción; una vez atrapemos el disco, debemos quedar en posición de pie pivot.

Cada equipo pasará el platillo hasta el lado opuesto del campo y se cuenta punto cuando un jugador se lo pasa a otro de su propio equipo que ha traspasado la línea de anotación.

#### Gráfica:



**Recursos:** Cartilla guía y frisbee o disco volador.

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario 25 minutos.

#### Estrategias didácticas:

Enseñanza recíproca (Musca Mosston)

## JUEGOS DE TRABAJO EN EQUIPO

**Juego:** 39

**Nombre:** balón mano

**Objetivo:** Propiciar en los estudiantes conductas de trabajo en equipo y lograr un objetivo común aportando cada uno su granito de arena desde sus responsabilidades con el grupo.

**Actividad:** La actividad balón mano fortalece el auto-regulamiento de las emociones.

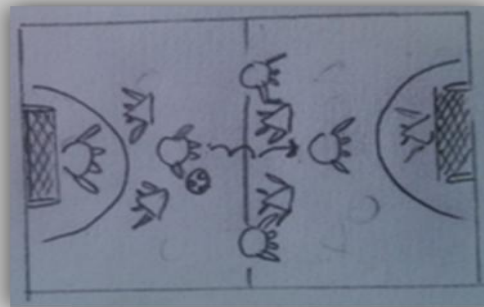
### FORMAS JUGADAS

**Descripción de la actividad:** Se juega en un campo de fútbol o microfútbol con un móvil de mini baloncesto o en su defecto con uno de voleibol, el balón no debe permanecer en posesión por más de 5 segundos; no debe haber regate, solo se gana el balón interfiriéndolo o atrapándolo en el aire, el bloqueo defensivo debe ser 1-1 a una distancia de un metro aproximadamente; se podrá driblar el balón pero no se podrá avanzar más de tres pasos; ningún jugador podrá pisar la bomba, excepto el portero y por último el gol será solo

Valido si todos los integrantes del grupo han tenido en posesión el móvil.

El objetivo es que los estudiantes logren integrar los procesos adquiridos anteriormente para lograr una comunicación asertiva en donde cada uno logre aportar individualmente a la obtención del objetivo común y pueda divertirse jugando con sus compañeros en una competencia social entre iguales (Francisco Juan García-Bacete, Julio González Álvarez)

**Gráfica:**



**Recursos:** Cartilla guía, papel reciclable.

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario 25 minutos.

**Estrategias didácticas:**

Enseñanza recíproca (Musca Mosston)

## JUEGOS DE TRABAJO EN EQUIPO

**Juego:** 40

**Nombre:** Cuatro entradas

**Objetivo:** Incentivar a los educandos a participar activamente en las situaciones de juego, ya que deben cumplir con sus responsabilidades individuales en pro de alcanzar la meta trazada para con el grupo.

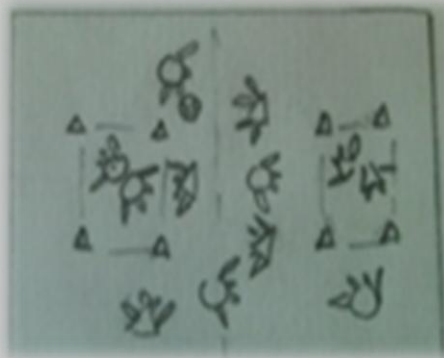
**Actividad:** La actividad consiste en trabajar en equipo.

### FORMAS JUGADAS

**Descripción de la actividad:** Se divide al grupo en cuatro subgrupos iguales; se juega en un campo de microfútbol o futsal con cuatro conos a lado y lado del capto de juego, los cuales harán de porterías, haciendo valido el gol por cualquiera de sus entradas. Se juega a 2 goles, con encuentros entre equipos no sin antes dirigir la actividad hacia la participación activa, interna de los equipos, y la cohesión y espíritu de juego para la sincronización de un trabajo en equipo favorable.

Los equipos jugaran de la siguiente manera A vs B, C vs D; de acuerdo al resultado se darán otros dos encuentros.

**Gráfica:**



**Recursos:** Cartilla guía, 2 balones y 8 conos.

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario 25 minutos.

**Estrategias didácticas:**

Yo hago nosotros hacemos (Velásquez Callao)

## JUEGOS DE TRABAJO EN EQUIPO

**Juego:** 41

**Nombre:** La cadena del globito

**Objetivo:** Incentivar a los educandos a participar activamente en las situaciones de juego y solucionar problemas por medio del mismo.

**Actividad:** La actividad consiste en no dejar caer el globo pase lo que pase .

### FORMAS JUGADAS

#### Descripción de la actividad

Se divide al grupo en dos partes iguales; para esto necesitaremos un espacio amplio y liso y cuatro cajas o cesta depositadoras, dos por cada grupo; una a cada lado del campo de juego.

Cada grupo deberá ubicarse en sus respectivas cestas y enumerarse de uno en uno; esta será la posición en que quedaran y deberán hacer la cadena para lograr pasar los globos a la otra cesta.

Se darán tres oportunidades para tratar de mejorar el tiempo que nos tomó pasar los primeros globos.

**Gráfica:**



**Recursos:** Cartilla guía, 20 globos y 4 cajas.

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario 25 minutos.

**Estrategias didácticas:**

Marcador colectivo (Terry Orlick)

## JUEGOS DE TRABAJO EN EQUIPO

**Juego:** 42

**Nombre:** bodi- bol tablero

**Objetivo:** Propiciar conductas de espíritu de juego y las responsabilidades individuales y grupales.

**Actividad:** La actividad bodi- bol tablero consiste en incentivar dinámicas sociales por medio de juego.

### FORMAS JUGADAS

**Descripción de la actividad:** Se juega en un campo de Baloncesto, en medio campo de baloncesto, pudiéndose jugar en campo entero aumentando el número de jugadores. El balón empleado será el de baloncesto, mini baloncesto o voleibol. Asignamos una posición a cada jugadora marcándola con un aro y les pedimos que roten en sus áreas cada poco tiempo. Los aros no podrán estar más cerca de cuatro metros del tablero.

El objetivo del equipo atacante es avanzar mediante sucesivos pases del balón entre sus jugadores puntuando con un punto cuando el balón entra en la canasta de baloncesto. No se permite botar ni correr con el balón (1 ó 2 pasos). Si existe posibilidad se puede jugar por detrás de la canasta. Aunque para puntuar se tiene que lanzar por la parte delantera. El Juego comienza en el centro del campo al principio de cada tiempo y detrás de la canasta después de puntuar.

### REGLAMENTO BASICO:

- 1.-Se puede tocar el balón con cualquier parte del cuerpo.
- 2.-NO se puede jugar regateando.
- 3.-No se puede correr con el balón. En caso de recibir un pase en carrera, se permite hacer un pase inmediato o dar los mínimos pasos necesarios hasta parar (2 pasos).

## JUEGOS DE TRABAJO EN EQUIPO

**Juego:** 42

**Nombre:** bodi- bol tablero

4.-NO se puede retener el balón más de 3 segundos sin jugarlo. En ese tiempo se puede pivotar con un pie y no se le puede arrebatar el balón al jugador o jugadora que lo tiene.

5.-Si un equipo que defiende intercepta un pase del equipo contrario, sigue el juego pasando a ser automáticamente equipo atacante y el otro equipo defensor.

6.-Ningún participante puede defender a menos de un brazo de distancia del atacante, por lo tanto no se puede tocar, empujar u obstruir al contrario/a.

**Gráfica:**



**Recursos:** Cartilla guía, 2 balones baloncesto y 6 aros.

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario 25 minutos.

**Estrategias didácticas:**

Yo hago nosotros hacemos (Velásquez Callado)



## JUEGOS DE TRABAJO EN EQUIPO

**Juego:** 43

**Nombre:** Veintiuna

**Objetivo:** Resaltar la importancia de la comunicación grupal para lograr metas establecidas.

**Actividad:** La actividad veintiuna consiste en fortalecer el voleibol por medio de elementos convencionales.

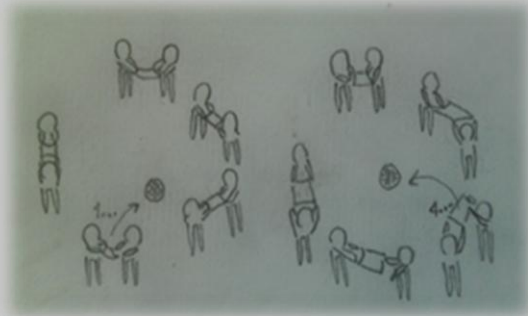
### FORMAS JUGADAS

#### Descripción de la actividad:

Asimilación del elemento: actividad **veintiuna**; dividimos al grupo en cuatro partes iguales, luego los separamos por parejas los cuales llevarán una manta o costal sosteniéndolo por los extremos; jugamos a hacer 21 pases no acumulables en el grupo; los pases y recepciones se deberán hacer con la manta coordinando la acciones motoras con las parejas de trabajo.

Continuando con la misma organización grupal; jugamos con las reglas de voleibol a voleimanta.

#### Gráfica:



**Recursos:** Cartilla guía, balones de voleibol y costales.

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario 25 minutos.

#### Estrategias didácticas:

Marcador colectivo (Terry Orlick)

## JUEGOS DE TRABAJO EN EQUIPO

**Juego:** 44

**Nombre:** Pases y recepciones por parejas

**Objetivo:** Realizar actividades lúdicas que tengan como finalidad una meta común con mi compañero

**Actividad:** La actividad Pases y recepciones por parejas pretende generar procesos de colaboración y solucionar desafíos.

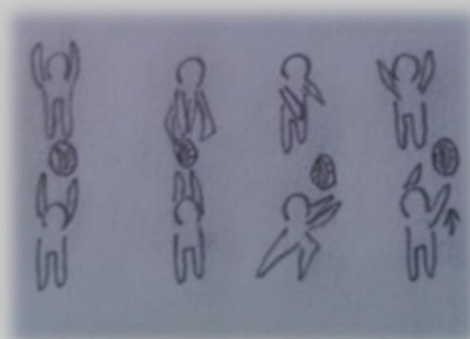
### FORMAS JUGADAS

#### Descripción de la actividad:

Se divide el grupo en parejas; donde cada pareja tendrá un balón de voleibol; la actividad consiste en realizar los movimientos básicos de recepciones y lanzamientos (dedos, antebrazos, palma; recepción baja, alta, lateral). El objetivo principal es que los estudiantes se puedan comunicar asertivamente para trabajar juntos, además de que deberán tratar de ejecutar las actividades lo mejor posible, buscando con ello, empatar con su

compañero, en todas sus acciones, ya sea por mala ejecución o técnica

#### Gráfica:



**Recursos:** Cartilla guía y balón de voleibol.

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario 25 minutos.

#### Estrategias didácticas:

Enseñanza recíproca (Muska Mosston)

## JUEGOS DE TRABAJO EN EQUIPO

**Juego:** 45

**Nombre:** Dragones.

**Objetivo:** Fomentar la práctica libre de los juegos cooperativos.

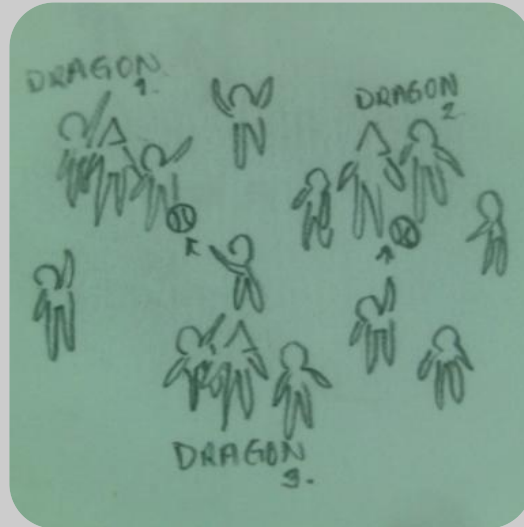
**Actividad:** La actividad Dragones por parejas pretende generar procesos de colaboración y solucionar desafíos.

### FORMAS JUGADAS

#### Descripción de la actividad:

Consistes en elegir 3 dragones con dos alas cada uno, y los demás deben trabajar en grupo para ponchar cada dragón. Además las alas del dragón otros dos compañeros lo deben proteger para no ser ponchados. Cuando los tres dragones son ponchados, otros participantes distintos adoptaran las posiciones.

**Gráfica:**



**Recursos:** Cartilla guía y pelotas.

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario 25 minutos.

**Estrategias didácticas:**

Enseñanza recíproca (Muska Mosston)

## JUEGOS DE TRABAJO EN EQUIPO

**Juego:** 46

**Nombre:** Futbolito con cancha movable.

**Objetivo:** Desarrollar en los participantes conductas socializadoras.

**Actividad:** La actividad futbolito con cancha movable por grupo pretende generar procesos de colaboración y solucionar desafíos.

### FORMAS JUGADAS

#### Descripción de la actividad:

Se eligen 4 niños son el arco ellos se pueden desplazar para cualquier costado y en cualquier dirección de la cancha y los demás compañeros deben tratar de hacer el gol en el arco movable.

#### Gráfica:



**Recursos:** Cartilla guía y pelotas.

**Tiempo:** Para la realización del juego es necesario 25 minutos.

#### Estrategias didácticas:

Enseñanza recíproca (Muska Mosston)

## **ORIENTACIONES DIDÁCTICAS**

Introduciendo actividades no competitivas en las clases de educación física.  
Situaciones problemáticas en la práctica

La distinción entre estructura y situación nos permite identificar y comprender el porqué de algunas conductas que surgen en nuestras clases. Nuestro primer objetivo será favorecer una serie de condiciones para evitar que actividades con estructura no competitiva den lugar a situaciones competitivas. En este sentido, el primer paso será identificar qué condicionantes provocan respuestas inadecuadas por parte de los alumnos en relación con la estructura de la actividad.

### **Agrupamientos**

- ✓ La disposición en filas paralelas de grupos de igual número de integrantes para la realización de actividades individuales, por ejemplo, botar un balón hasta una pica, volver y entregárselo al siguiente compañero para que repita la acción, puede inducir a carreras de relevos. Como solución proponemos la realización de este tipo de actividades en grupos desiguales u orientar los grupos en distintos sentidos.
- ✓ Cambios constantes de pareja o de rol, a lo largo de la actividad no parecen determinar conductas competitivas. Si se desarrollan rápidamente parecen favorecer la eliminación de las manifestaciones de rechazo.
- ✓ Grupos iguales realizando la misma tarea en espacios diferentes, aunque manteniendo contacto visual entre ellos, puede inducir a que compitan por ver quién termina la actividad antes.

- ✓ Grupos desiguales en número, o incluso en recursos disponibles, evitando así posibles comparaciones.
- ✓ Diferentes niveles de dificultad en la tarea, de forma que sea el grupo el que decida en qué nivel quiere desarrollar la tarea.
- ✓ Rotación de tareas en lugar de realización simultánea. Al cabo de un tiempo rotan en la tarea.

### **Materiales y espacios**

- ✓ Algunos materiales, como los balones, tienden a relacionarse con estructuras de juego competitivas
- ✓ Materiales alternativos (paracaídas, material de desecho...) o la utilización de materiales de la vida cotidiana, como toallas, parecen promover conductas cooperativas o competitivas en función de la primera experiencia que los alumnos tengan con ellos.
- ✓ La utilización de canastas, porterías o de materiales relacionados con actividades deportivas parece derivar, en un primer momento, a conductas competitivas. En algunos casos incluso es frecuente que las personas con mayores destrezas acaparen todo el protagonismo del juego.

### **Transformando actividades competitivas en cooperativas desde la práctica.**

Si nuestro objetivo en el caso de las actividades de estructura cooperativa es hacer coincidir dicha estructura con situaciones cooperativas, en el caso de actividades con estructura competitiva el planteamiento es conseguir que estructura y

situación no coincidan; es decir, que estructuras competitivas generen, en lo posible, situaciones no competitivas en las que la actividad esté por encima del resultado, en otras palabras, donde lo importante sea realmente participar.

Habitualmente, las experiencias previas de nuestros alumnos son competitivas. Desde nuestro punto de vista, el objetivo que nos planteemos no debe ser eliminar la competición sino, por una parte, generar alternativas a esa competición mediante la presentación y la práctica de nuevas actividades con estructura cooperativa y, por otra, racionalizar los procesos competitivos con el fin de primar la actividad física y lo que ella significa: medio de relación interpersonal, ocupación saludable del tiempo de ocio..., por encima del resultado.

### **Promoviendo la participación**

- ✓ Aplicar dificultades compensatorias. Se trata de dificultar la acción de las personas que han anotado. Favoreciendo que todos los jugadores participen realmente en el juego. No basta con que ocupen un espacio sino que su participación sea activa, con independencia de sus habilidades y destrezas. Algunas propuestas para conseguirlo son: Introducir un mayor número de móviles. Más balones, por ejemplo, significan una mayor posibilidad de que las personas con menor capacidad puedan tocarlos y no sólo, como sucede en algunos casos, verlos pasar.
- ✓ Reducir el tamaño de los grupos. Como en el caso anterior, al disminuir el número de personas aumenta la posibilidad de participar activamente.
- ✓ Delimitar espacios de actuación para los jugadores. El terreno de juego se divide en parcelas, cada una es ocupada por uno o dos jugadores de cada equipo. La pelota no puede pasar de una parcela a otra no limítrofe.
- ✓ Introducir la regla del “todos tocan”. Para que un tanto sea válido, todos los jugadores de un equipo deben haber tocado la pelota, al menos, una vez.

- ✓ Variar el sistema de puntuación. Aplicable en juegos de invasión donde no resulte demasiado difícil anotar. Imaginemos que proponemos un partido de basquetbol donde la puntuación del equipo no es la suma de los puntos de los jugadores de éste, sino de los del jugador del equipo que menos puntos lleve. Si en un equipo sus jugadores han anotado 23, 45, 87, 99 y 4 puntos respectivamente, su puntuación sería 4. Si en el otro equipo sus jugadores han anotado 8, 6, 8, 6, y 6 puntos respectivamente, su puntuación sería 6.

### **Desvinculando el juego del resultado.**

No se trata de eliminar la competición sino de generar reflexiones orientadas a demostrar que, por encima del resultado, del hecho de ganar o perder, está la propia actividad; en otras palabras, que lo que nos divierte es la actividad por sí misma y no el resultado. Para ello exponemos las siguientes propuestas:

- ✓ Reducir al mínimo la posibilidad de victoria. Se trata de variar alguna regla para dificultar el hecho de que un equipo gane. Por ejemplo, imaginemos un partido de basquetbol donde un equipo gana si anota 10 canastas consecutivas. Es posible que este partido, con equipos mínimamente igualados, durara una eternidad.
- ✓ Tanteo por azar. Los puntos que un equipo anota cuando consigue su meta, varían en función de un elemento de fortuna. Por ejemplo, cuando un equipo marca un tanto lanza un dado y se anota tantos puntos como marque el dado.
- ✓ Aumentar el número de equipos. Imaginemos un partido de futbol con cuatro equipos, cada uno defiende una portería y tiene que marcar un gol en las otras tres. Los pactos entre los equipos se realizarán en función de perjudicar en lo posible al equipo que más se acerca, en cada momento, al partido finaliza cuando ambos equipos empatan a cinco.



- ✓ Favorecer al que va perdiendo. Por ejemplo, los tantos del equipo que va perdiendo valen dos, mientras los del equipo que va ganando sólo valen un punto. No se trata de favorecer inicialmente a un equipo dándole ventaja, al tiempo que le decimos lo “malos” que son, sino de que cada equipo puntúe en función del resultado del juego en cada momento.

### **Repartiendo el protagonismo.**

En la mayor parte de las actividades con estructura competitiva hay niños y niñas o adolescentes, que habitualmente son protagonistas cuando su equipo gana, se ha ganado gracias a ellos, y otros que lo son cuando su equipo pierde, se ha perdido por culpa de ellos. Existen, sin embargo, una serie de actividades competitivas, a las que he denominado actividades competitivas de interés pedagógico, que permiten adquirir protagonismo positivo a personas que habitualmente no lo tienen. Este tipo de actividades se caracteriza porque las posibilidades de éxito son limitadas y dependen de la fortuna o de una estrategia de equipo más que de la habilidad o destreza de algún jugador particular, de ahí que sea interesante aplicarlas en determinadas ocasiones y con determinados grupos de alumnos Extraído de Velázquez, C. C. (2004) disponible <http://www.labrinjo.ufc.br/phocadownload/velazquez-callado.pdf> (p. 51-57).

## BIBLIOGRAFÍA

Arranz Beltran, E. (1993). JUEGOS COOPERATIVOS Y SIN COMPETICION PARA LA EDUCACION INFANTIL. Jugamos a la paz, 7. Argandoña, A. (2011). El bien común. IESE Catedra “la Caixa” de responsabilidad social de la empresa y gobierno corporativo. Recuperado de <http://www.iese.edu/research/pdfs/di-0937.pdf> p.3.

Terry O (citado por Orobajo, 2011). Propuesta pedagógica fundamentada en los juegos para mejorar las relaciones de empatía de los estudiantes cooperativos. (Tesis de grado). Universidad libre, Bogotá, Colombia.

Raquel, S. (2010). Psicología social (sociología). Recuperado de <http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/14285/1/TEMA%202%20SOCIALIZACI%C3%93N%20Y%20DESARROLLO%20SOCIAL.pdf> p.2

Vigotsky, (1979). Procesos y mecanismos interpsicologicos de influencia educativa. Capitulo 2. Recuperado de

UNESCO (2005) herramientas básicas para reconocer las diferencias, eliminar barreras para la participación y fortalecer la familia, la escuela y la sociedad. kit PaPaz inclusión, reconocemos y valoramos las diferencias. Recuperado de [http://www.redpapaz.org/inclusion/index.php?option=com\\_content&view=article&id=122:queesinclusion&catid=37:quees&Itemid=75](http://www.redpapaz.org/inclusion/index.php?option=com_content&view=article&id=122:queesinclusion&catid=37:quees&Itemid=75).

Cifuentes, c. (S.f). Las relaciones interpersonales y el aprendizaje. Ayuda a maestros de audición y lenguaje en primaria. Recuperado de <https://belencycopi.wordpress.com/las-relaciones-interpersonales-y-el-aprendizaje/>.

Velázquez, C. C. (2004) las actividades físicas cooperativas. Una propuesta para la formación en valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica. Materiales de actualización docente. Serie: Educación

Física, Edit, SEP. México recuperado de  
<http://www.labrinjo.ufc.br/phocadownload/velazquez-callado.pdf> p. 51-57.

Juegos extraídos y recreados de <http://www.educarueca.org/>

Plantillas tomadas de  
<https://www.google.com.co/search?q=toy+story+plantillas&biw=1034&bih=619&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0CBoQsARqFQoTCKDr9ObZi8kCFUoqJgodyLAD6g>

## 11. CONCLUSIONES

✓ Los juegos cooperativos son una estrategia para mejorar las relaciones interpersonales de los educandos ya que en el desarrollo de la propuesta se logró evidenciar una mejora en conductas asertivas, empáticas y colaborativas; es decir que el componente curricular “desarrollo social-integral”, si cumplen con los objetivos que se plantean en la formulación de la misma, sin apartarse del componente matriz de la educación física.

✓ En resumen se hace evidente reforzar las técnicas de socialización en la escuela, debido a que permiten forjar conductas sociales en los educandos, ya que el 70% de los ellos, luego de la implementación de los juegos cooperativos, presentan facilidad y son dados a los procesos de socialización, mientras el restante 30% aun presenta dificultad para hacerlo.

✓ Los juegos cooperativos pre-deportivos guiados desde el componente curricular “desarrollo social-integral” ayudan a reforzar la asimilación de la competencia, haciendo está un poco menos objetiva; es decir la victoria no es el factor predominante, es el juego y el goce de las actividades en si misma las que predominan.

✓ La práctica de los procesos de inclusión a través de los juegos cooperativos en básica primaria, evidencia que dicha intervención es pertinente, teniendo en cuenta que, el 10% de los estudiantes presentaron gran dificultad en la práctica de la inclusión, el siguiente 10%, se encuentran en un nivel medio-alto y medio-bajo lo cual indica que son dados a la práctica de la inclusión, pero que podrían y presentarían dificultades al hacerlo; por último, el 80% de la población estudio evidencia facilidad en la práctica de la inclusión en la escolaridad.

✓ La realización de este proyecto es pertinente debido a que la inclusión de los juegos cooperativos en el currículo, arrojó resultados favorables en el componente curricular “desarrollo social-integral”, además de esto es una propuesta innovadora para la Educación Física y los docentes titulares de la institución.

✓ Sociomet es una herramienta psicológica la cual permitió realizar 2 tomas donde permitió evidenciar la pertinencia de los juegos cooperativos de acuerdo a las variables cual-cuan en los resultados arrojados luego de la intervención.

✓ La aplicación de los juegos cooperativos resulta enriquecedor en los procesos de formación docente debido a que la implementación de la propuesta, da unas bases en la formación y adquisición de procesos cambiantes en la realización de la práctica, en cuanto a experiencias, solución de situaciones en particular, dominio de grupo e identidad profesional.

❖ En síntesis, los juegos cooperativos exaltan la importancia de reforzar el trabajo en equipo, ya que, luego de la intervención, el 17% de la población muestran ser reacios para trabajar en equipo; además el otro 40% evidencia la posibilidad de trabajo en equipo pero que aun así debe ser reforzado por que este índice puede llegar variar de acuerdo al número de PNR y por último, el 30% final indica tener facilidad y agrado por el trabajo en equipo.

## 12. RECOMENDACIONES

✓ Tomando como referencia los resultados obtenidos, luego del desarrollo de la propuesta, recomendamos la apropiación, implementación y puesta en práctica del presente componente curricular por parte de las docentes titulares de los grados cuarto y quinto para guiar las dinámicas del área de educación física en aras del desarrollo social-integral de los educandos.

✓ Para los futuros licenciados en educación física deporte y recreación; cabe recalcar que este proyecto está sujeto a mejoras, aplicándolo en un ámbito experimental, contemplando el instrumento Sociomet como herramienta fundamental para estudios sociometrico, el cual ofrece un análisis estadístico y psicológico grupal e individual en ámbitos laborales y escolares.

✓ Para la universidad pedagógica nacional, se plantea la posibilidad de orientar procesos de formación profesional en el ámbito de la cooperación a partir de la educación física; en pro de generar innovaciones en la educación superior y atender a las necesidades contextuales de la educación en Colombia, bajo las premisas de la educación para la paz.

✓ Para la institución educativa técnica enrique Olaya herrera se espera que desde el presente proyecto, puedan direccionar estrategias para la evaluación del desarrollo socio-cognitivo y moral; además se sugiere la implementación de esta componente curricular en su proyecto educativo institucional para direccionar la el desarrollo social-integral de los educandos en básica primaria, desde la educación física; proyectando este componente desde su modelo pedagógico “ESEÑANZA PARA LA COMPRENCION” de tal manera que pueda trabajar sobre pocos tópicos en gran profundidad, e integrar herramientas de otras áreas para enriquecer y darle sentido al área de educación física desde el desarrollo moral.

### 13. BIBLIOGRAFÍA

- Agaton, S. J & Forero, S. F. (2005). Los Juegos Cooperativos Como Estrategia Pedagógica En La Área De Educación Física, Para La Formación Ciudadana Del Estudiante Del Colegio Distrital Externado Camilo Torres, Del Curso Novecientos Uno, Jornada De La Mañana. (Tesis pregrado).
- Alcaldía Guateque. (2014,23 de Agosto). Transparencia participación y oportunidades, guateque somos todos. Sitio oficial de Guateque Boyacá Colombia. Recuperado de [http://guateque-boyaca.gov.co/informacion\\_general.shtml](http://guateque-boyaca.gov.co/informacion_general.shtml)
- Álvarez, G. j & García-Bacete, F.J. (2010). Manual de uso Sociomet. Tea ediciones S.A. Madrid. Disponible en [http://www.web.teaediciones.com/Ejemplos/MANUAL\\_USO\\_SOCIOMET.pdf](http://www.web.teaediciones.com/Ejemplos/MANUAL_USO_SOCIOMET.pdf) p.p. 126.
- Amarthatar (2011, 22, Marzo). Concepto de didáctica. Scribd. Recuperado de [es.scribd.com/doc/51262519/Concepto-de-Didáctica](https://es.scribd.com/doc/51262519/Concepto-de-Didáctica)
- Anónimo. (S.f) la educación y las diferencias individuales. En psicología.isipedia.com. Tema 18. Recuperado de <http://www.psicocode.com/resumenes/18educacion.pdf> p.1.
- Anónimo. Extraído de en tribu. Teorías sobre el juego. En blog de wordpress.com <https://entribu.wordpress.com/2011/02/23/teorias-sobre-el-juego/>
- Arce, R. M. (S.f) enfoque teóricos sobre la adaptación, ajuste y transculturación de los migrantes. Recuperado de <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/4873/mprp1de4.pdf?sequence=1> p.208
- Arranz Beltran, E. (1993). JUEGOS COOPERATIVOS Y SIN COMPETICION PARA LA EDUCACION INFANTIL. Jugamos a la paz, 7.Argandoña, A. (2011). El bien común. IESE Catedra “la Caixa” de responsabilidad social de la empresa y gobierno corporativo. Recuperado de <http://www.iese.edu/research/pdfs/di-0937.pdf> p.3.

- BATEMAN, T, S. (2004), Administración una ventaja competitiva, scout A. Snell, México, .F. Ed. Mc Graw Hill, (4ª Ed)
- Beyer, H, fries, L, Montesino, S, Nuñez, J, Peña, C, y Riesco, M. (2008) Simposio igualdad de oportunidades. Derechos humamamos. Chile. Recuperado de <http://www.anuariocdh.uchile.cl/index.php/ADH/article/viewFile/13492/13760> (p.74)
- Blasco, J. S. (2001). EL CURRICULUM DE LA EDUCACION FISICA EN PRIMARIA. España: INDE.
- Bozzini de Marrazzo, M. (1966). LA EDUCACION FISICA. Buenos Aires: Ciordia S.R.L.
- Cailloins. R. (1986.) Los Juegos Y Los Hombres. Ciudad: Editorial Fondo De Cultura Económica. P.p. 37 – 38.
- Carrillo, P. o. & Monte B.B. (2009) evolución conceptual de la empatía. Revista electrónica iniciación a la investigación. Tomado de
- Casirini, R, M. (2005). Teoría y diseño curricular. México: Editorial Trillas, pp. 5, 6, 11, 63, 160, 161.
- Díaz, J. (1998). El curriculum de educación física en la reforma educativa. España: Editorial Inde. pp.27, 28, 29, 42.
- Cifuentes, c. (S.f) . Las relacione interpersonales y el aprendizaje. Ayuda a maestros de audición y lenguaje en primaria. Recuperado de <https://belenycopi.wordpress.com/las-relaciones-interpersonales-y-el-aprendizaje/>.
- Dueñas, s. L & García, L. E. (2012). El estudio de la cultura de participación, aproximación a la demarcación del concepto. Razón y palabra. Recuperado de [http://www.razonypalabra.org.mx/N/N80/M80/07\\_DuenasGarcia\\_M80.pdf](http://www.razonypalabra.org.mx/N/N80/M80/07_DuenasGarcia_M80.pdf).



- Escudero, (1980) la didáctica y su valor en el proceso de la E-A. Recuperado en <http://recursosparaelfuturodocente.blogspot.com.co/2010/06/la-didactica-y-su-valor-en-proceso-de-e.html> p.117
- Freire, P. (1971). La educación como práctica de la (prólogo de Julio Barreiro). Tercera edición. Ed. Tierra nueva. Movimiento –Uruguayo. p .1.
- García Areito, I. (1997). Una propuesta de estructura de unidad didáctica y de guía didáctica. Publicado en jarcia Aretito, L. (ED). El material impreso en la enseñanza a distancia. Madrid: UNE, 165-191.
- García, L.B. (2007). Elementos para un análisis de las mallas curriculares de los programas académicos de la universidad pontificia bolivariana. Universidad Pontificia Bolivariana. Medellín  
[http://www.upb.edu.co/pls/portal/docs/PAGE/GPV2\\_UPB\\_MEDELLIN/PGV2\\_M065\\_PLANEACION/PGV2\\_M065030\\_AUTOEVALUACION/PGV2\\_M065040\\_AUTOEVALUACION/PGV2\\_M065040001\\_MACROPROCESO1/PGV2\\_M065040001-1\\_MACROPROCESO1FACTOR1/PGV2\\_M065040001-1\\_MACROPROCESO1FACTOR1CARACT1/M065040001-1\\_MACROPROCESO1FACTOR1CARAC1ASPECTO3/M065040001-1\\_MACROPROCESO1FACTOR1CARAC1ASPECTO3IND10/32.%20MALLAS%20CURRICULARES%20DE%20LOS%20PROGRAMAS%20ACADEMICAS.PDF](http://www.upb.edu.co/pls/portal/docs/PAGE/GPV2_UPB_MEDELLIN/PGV2_M065_PLANEACION/PGV2_M065030_AUTOEVALUACION/PGV2_M065040_AUTOEVALUACION/PGV2_M065040001_MACROPROCESO1/PGV2_M065040001-1_MACROPROCESO1FACTOR1/PGV2_M065040001-1_MACROPROCESO1FACTOR1CARACT1/M065040001-1_MACROPROCESO1FACTOR1CARAC1ASPECTO3/M065040001-1_MACROPROCESO1FACTOR1CARAC1ASPECTO3IND10/32.%20MALLAS%20CURRICULARES%20DE%20LOS%20PROGRAMAS%20ACADEMICAS.PDF)
- Goyete, M. (2005). Redes sociales e inserción social: el interés de un enfoque relacional para la investigación en trabajo social. Tabula rasa. Recuperado de <http://www.revistatabularasa.org/numero-3/goyette.pdf> p.225
- Guitar, M & Perez, M. (2013). La colaboración en la red: hacia una definición de aprendizaje colaborativo en entornos virtuales. Teorías de la información de la educación. Educación y cultura en la sociedad de la información. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/2010/201025739004.pdf> p.12

- Hirigoyen, M. A. (2012). La educación para la responsabilidad, cuestiones a considerar en las aulas. Una aproximación desde la ética del discurso. CONICET. Recuperado de [http://www.ehu.es/ikastorratza/9\\_alea/etica4.pdf](http://www.ehu.es/ikastorratza/9_alea/etica4.pdf) p, 6.
- I.E.T. Enrique Olaya Herrera. (2002). Proyecto Educativo Institucional, Situación actual del desarrollo humano alcanzado en la institución por los estudiantes. P.16.
- Ley 115, (1994, febrero, 8) por la cual se expide la ley general de educación. Bogotá D.C. disponible en <http://www.col.ops-oms.org/juventudes/Situacion/LEGISLACION/EDUCACION/EL11594.HTM>.
- Ley 181, (1995, enero, 18). Por el cual se dictan las 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. Bogotá D.C. disponible en [http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85919\\_archivo\\_pdf.pdf](http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85919_archivo_pdf.pdf).
- López, M. E. (2006). EL JUEGO COOPERATIVO. Estrategia para Reducir la Agresión en Estudiantes Escolares, 17.
- Lucea, J. D. (1998). EL CURRÍCULO DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LA REFORMA EDUCATIVA. ESPAÑA: INDE.
- Marie y Javi (2009, Noviembre, 11). Trabajo en equipo. Extraído de <http://elementosdeltrabajoenequipo.blogspot.com/2009/11elementos-para-el-trabajo-en-equipo>.
- Mars, V. (S.f) Descripción de los niveles de juicio moral según Kohlberg. Psicología online Tomado de <http://www.psicologia-online.com/pir/descripcion-de-los-niveles-de-juicio.html>.
- Meinel, K. (1998). *Didáctica del movimiento*. Alemania: editorial Zambon Verlag, p. 224, 245, 247.

- Mejía, L (2006). El Juego Cooperativo Estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares, informe práctica. Universidad de Antioquia. Medellín, Colombia (p.17).
- Mendez Gutierrez, S. y. (2001). LOS ESTILOS DE ENSEÑENZA EN LA EDUCACION FISICA.
- Ministerio de Educación Nacional. (2000). Lineamientos curriculares para el área de educación física deporte y recreación. Bogotá: Corporación Editorial Magisterio,
- Morales, N. H. (2013). Diseño implementación de un currículo para la enseñanza de la educación física en la escuela rural en preescolar y la básica primaria en La Institución Educativa Técnica Los Naranjos del Municipio De Sutatenza Boyacá. (Tesis pregrado). Universidad Pedagógica Nacional, Sutatenza, Boyacá. Universidad libre, Bogotá, Colombia.
- Neagley, R y Evans, N (1967) concepto de curriculum. Deconceptos.com, recuperado de <http://deconceptos.com/ciencias-sociales/curriculo> .
- Orobajo, R. (2011). Propuesta pedagógica fundamentada en los juegos cooperativos para mejorar las relaciones de empatía en los estudiantes del colegio república de Colombia jornada noche grado 4 (tesis de pregrado). Universidad libre, Bogotá, Colombia.
- Palomo G, A (1989). Laurence Kohlberg: Teoría y práctica del desarrollo moral en la escuela. Recuperado de <file:///C:/SALA14/Downloads/Dialnet-LaurenceKohlberg-117715.pdf>
- Paniagua, a & Meneses, V. J. (2006) teoría reformulada de la asimilación (TRA): análisis, interpretación, coincidencias, y diferencias con la teoría de asimilación de Ausubel. Enseñanza de las ciencias vol. 5. Recuperado de <file:///F:/DEFINICIONES/Asimilaci%C3%B3n.pdf> p.162

- Pérez, O. (1998) juegos cooperativos: juegos para el encuentro. Efdeportes, recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd9/jue9.htm>
- Prieto, J. (10 de Mayo de 2009). Influencia del aprendizaje cooperativo en educación física. (I. C. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, Ed.) Revista Iberoamericana e Educación, n.º 49/4, 8.
- Piaget. (2001) Jean. Educar Para La Convivencia. p.70, 72
- Raquel, S. (2010). Psicología social (sociología). Recuperado de <http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/14285/1/TEMA%202%20SOCIALIZACI%C3%93N%20Y%20DESARROLLO%20SOCIAL.pdf> p.2
- Rigal, R. (2006). Educación motriz y psicomotriz en preescolar y primaria. España: INDE publicaciones. pp. 20, 21,22
- Rodríguez A, M. y. (2010). Los Juegos Cooperativos Como Estrategia Pedagógica Para Mejorar La Actitud De Tolerancia Entre Estudiantes. Bogotá.
- Romero, M. y. (s.f.). EL JUEGO COOPERATIVO. Bases Teóricas y Didácticas de Los Juegos Cooperativos, 13. Ruiz, Omecaña, j. (s.f.).
- LA COOPERACION COMO ALTERNATIVA EN EDUCACION FISICA. Rubio, C. C. (2009, Mayo, S.f). Desarrollo motor en la infancia. Innovación y experiencias educativas, N° 18, recuperado de [http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_18/CLARA\\_COLETO\\_RUBIO02.pdf](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_18/CLARA_COLETO_RUBIO02.pdf)
- Salanova, S. E. (s.f.). Paulo Freire pedagogo de los oprimidos y transmisor de la pedagogía de la esperanza. Comunica. Recuperado de [www.uhu.es/cini.educacion/figuraspedagogia/0\\_paulo\\_freire.htm](http://www.uhu.es/cini.educacion/figuraspedagogia/0_paulo_freire.htm)
- Sampieri, R. (2006, 2010). Metodología de la investigación. 4ta y 5ta edición. Recuperado de [https://competenciashq.files.wordpress.com/2012/10/sampieri-et-al-metodologia-de-la-investigacion-4ta-edicion-sampieri-2006\\_ocr.pdf](https://competenciashq.files.wordpress.com/2012/10/sampieri-et-al-metodologia-de-la-investigacion-4ta-edicion-sampieri-2006_ocr.pdf) y

[https://www.esup.edu.p/descargas/dep\\_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigacion%20%5ta%20edicion.pdf](https://www.esup.edu.p/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigacion%20%5ta%20edicion.pdf) p.71, 72, 105, 115, 218, 572.

Sánchez, F. Y. (2008, Octubre, 29). Desarrollo cognitivo a través del juego. SlideShare. Extraído de <http://es.slideshare.net/yamiranda1989/desarrollo-cognoscitivo-atraves-del-juego-presentacion> (pt.4.).

Talamayo, C. & Silva, I. (S.f). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Recuperado en [http://200.48.31.85/documentos/tecnicas\\_Instrumentos.pdf](http://200.48.31.85/documentos/tecnicas_Instrumentos.pdf)

Terry O (citado por Orobajo, 2011). Propuesta pedagógica fundamentada en los juegos para mejorar las relaciones de empatía de los estudiantes cooperativos. (Tesis de grado). Universidad libre, Bogotá, Colombia.

Tiscar, C. J. (S.f) la auto estima: relación con el bienestar y su tratamiento. Recuperado de <https://www.isep.es/wp-content/uploads/2014/03/La-Autoestima-Relacion-Con-El-Bienestar-Y-Su-Tratamiento.pdf>.

UNESCO (2005) herramientas básicas para reconocer las diferencias, eliminar barreras para la participación y fortalecer la familia, la escuela y la sociedad. kit PaPaz inclusión, reconocemos y valoramos las diferencias. Recuperado de [http://www.redpapaz.org/inclusion/index.php?option=com\\_content&view=article&id=122:queesinclusion&catid=37:quees&Itemid=75](http://www.redpapaz.org/inclusion/index.php?option=com_content&view=article&id=122:queesinclusion&catid=37:quees&Itemid=75).

Valadez, R. A. (2002). La asertividad. Habilidades sociales en la interacción social. Revista electrónica de psicología Iztacala. (Vol.5, N° 2) <http://www.cirsociales.uady.mx/revUADY/pdf/221/ru2214.pdf> p.3.

Velázquez, C. C. (2004) las actividades físicas cooperativas. Una propuesta para la formación en valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica. Materiales de actualización docente. Serie: Educación Física, Edit, SEP.

México recuperado de <http://www.labrinjo.ufc.br/phocadownload/velazquez-callado.pdf> p. 51-57.

Velázquez Callado, C. (2013). Comprendiendo y aplicando el aprendizaje cooperativo en educación física. *REVISTA ESPAÑOLA DE EDUCACION FISICA Y DEPORTES*, 12-26.

Velázquez Callao, C. (2003). ACTIVIDADES Y JUEGOS COOPERATIVOS EN EDUCACION FISICA. *Educarueca*, 13-14.

Vigotsky, (1979). Procesos y mecanismos interpsicologicos de influencia educativa. Capitulo 2. Recuperado de <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8954/capitulo02.pdf?sequence=4> p.71

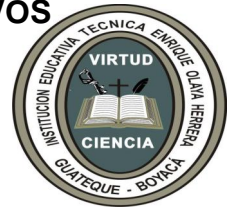
wordpress.com (2012, noviembre, 12). Teorías de los juegos. Recuperado de (<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>)

## 14. ANEXOS

Anexo N° 1. Cuestionario sociométrico.



**PROYECTO INVESTIGATIVO JUEGOS COOPERATIVOS  
FORMULARIO SOCIOMETRICO NUMERO I**



Lee cuidadosamente las preguntas y responde sinceramente de acuerdo con tu propio criterio. Por favor, no hables con los demás acerca de tus respuestas mientras dure la prueba. Si tienes alguna duda, levanta la mano. Si lo has entendido todo perfectamente, comienza.

Nombre y apellidos \_\_\_\_\_ fecha \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

Colegio \_\_\_\_\_ curso: \_\_\_\_\_ código: \_\_\_\_\_

1. ¿Nombra a tres de tus compañer@s con quienes más te gusta compartir la mayoría del tiempo? Escríbelos en orden de menos a más e indica su número de lista si lo recuerdas.

- a. \_\_\_\_\_ ¿por qué? \_\_\_\_\_  
 b. \_\_\_\_\_ ¿por qué? \_\_\_\_\_  
 c. \_\_\_\_\_ ¿por qué? \_\_\_\_\_

2. ¿Nombra a tres de tus compañer@s con quienes menos te gusta compartir la mayoría del tiempo? Escríbelos en orden de menos a más e indica su número de lista si lo recuerdas.

- a. \_\_\_\_\_ ¿por qué? \_\_\_\_\_  
 b. \_\_\_\_\_ ¿por qué? \_\_\_\_\_  
 c. \_\_\_\_\_ ¿por qué? \_\_\_\_\_

3. ¿Menciona a tres de tus compañer@s a quienes invitarías a tu fiesta de cumpleaños? Escríbelos en orden de menos a más e indica su número de lista si lo recuerdas.

- a. \_\_\_\_\_ ¿por qué? \_\_\_\_\_  
 b. \_\_\_\_\_ ¿por qué? \_\_\_\_\_  
 c. \_\_\_\_\_ ¿por qué? \_\_\_\_\_

4. ¿Menciona a tres de tus compañer@s a quienes no invitarías a tu fiesta de cumpleaños? Escríbelos en orden de menos a más e indica su número de lista si lo recuerdas.

- a. \_\_\_\_\_ ¿por qué? \_\_\_\_\_  
 b. \_\_\_\_\_ ¿por qué? \_\_\_\_\_  
 c. \_\_\_\_\_ ¿por qué? \_\_\_\_\_

5. ¿Enumera tres de tus compañer@s que creas que te consideran como su mejor amigo? Escríbelos en orden de menos a más e indica su número de lista si lo recuerdas.

- a. \_\_\_\_\_ ¿por qué? \_\_\_\_\_  
 b. \_\_\_\_\_ ¿por qué? \_\_\_\_\_  
 c. \_\_\_\_\_ ¿por qué? \_\_\_\_\_

6. ¿Enumera tres de tus compañer@s que creas que no te consideran como su mejor amigo? Escríbelos en orden de menos a más e indica su número de lista si lo recuerdas.

- a. \_\_\_\_\_ ¿por qué? \_\_\_\_\_  
 b. \_\_\_\_\_ ¿por qué? \_\_\_\_\_  
 c. \_\_\_\_\_ ¿por qué? \_\_\_\_\_

7. ¿sugiere a tres de tus compañer@s los cuales crees que te escogerían para practicar un deporte? Escríbelos en orden de menos a más e indica su número de lista si lo recuerdas.

- a. \_\_\_\_\_ ¿por qué? \_\_\_\_\_  
 b. \_\_\_\_\_ ¿por qué? \_\_\_\_\_  
 c. \_\_\_\_\_ ¿por qué? \_\_\_\_\_

8. ¿sugiere a tres de tus compañer@s los cuales crees que no te escogerían para practicar un deporte? Escríbelos en orden de menos a más e indica su número de lista si lo recuerdas.

- a. \_\_\_\_\_ ¿por qué? \_\_\_\_\_  
 b. \_\_\_\_\_ ¿por qué? \_\_\_\_\_  
 c. \_\_\_\_\_ ¿por qué? \_\_\_\_\_

**Buena suerte.**

- **"NINGUNO DE NOSOTROS ES MÁS IMPORTANTE QUE EL RESTO DE NOSOTROS". RAY KROC**
- **YO HAGO LO QUE USTED NO PUEDE Y USTED HACE LO QUE YO NO PUEDO. JUNTOS PODEMOS HACER GRANDES COSAS". MADRE TERESA DE CALCUTA.**





## Anexo N° 3. Matriz temática.

**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL C.V.T.**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA DEPORTE Y RECREACIÓN**  
**MATRIZ GUÍA PARA EL DESARROLLO DE LA PRACTICA PEDAGOGICA**

NOMBRES	ESPACIO	INSTITUCION	FECHA
José Fabián Salinas y German Rodríguez	ACADEMICO Practica II	I.E.T. Enrique Olaya Herrera	23/09/14
<b>IDEA DE PROYECTO:</b> “los juegos cooperativos como componente curricular, del área de educación física, para los grados 4 y 5 de primaria”.			
<b>TEMÁTICA DE TRABAJO:</b> <b>Socialización:</b> Inserción-juegos cooperativos me conoces...te conozco... Asimilación-juegos cooperativos tú con migo, yo contra ti...pero nos vamos a divertir Interiorización-juegos cooperativos de par en par vamos a jugar...pero todos vamos a ganar Adaptación-juegos cooperativos juguemos juntos... <b>Inclusión:</b> autoestima Participación Diferencias individuales Igualdad de oportunidades <b>Relaciones interpersonales:</b> Asertividad- juegos cooperativos hablando o sin Hablar...lo vamos a lograr. Empatía- juegos cooperativos me pongo en tus Zapatos...te pones en los míos...así Juntos nos divertimos. Colaboración-juegos cooperativos todos juntos vamos a jugar... para los problemas... poder solucionar <b>Trabajo en equipo:</b> Objetivo común Cohesión Espíritu de equipo Responsabilidades.			

Todos podemos jugar...sin  
temor a perder...o a ganar...

Juegos cooperativos pre-deportivos ahora deportes vamos todos a jugar...porque al grupo... algo puedo yo aportar

Anexo N° 4. Plan de clase.



CENTRO VALLE DE TENZA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN  
PRÁCTICA PEDAGÓGICA  
REGISTRO DE CLASE

Institución: Institución Educativa Técnica Enrique Olaya Herrera Jornada: mañana  
Curso: 4-5° Fecha: 21/04/2015 Hora Clase: 7-9:00/9:30-11:20am Número de clase: V

Tema: inclusión.

Objetivos: Fortalecer los procesos de inclusión de los estudiantes; por medio de juegos que aporten a la integración y el desarrollo de las actividades grupales.

Específicos:

- Crear ambientes de participación en los que los educandos reconozcan sus diferencias individuales y tomen el juego como un instrumento pedagógico para llegar a la inclusión.
- Propiciar la igualdad de oportunidades en los educandos, con actividades de fácil ejecución, donde todos puedan participar activamente.

LICENCIADOS: \_\_\_\_\_  
ASESOR DOCENTE: \_\_\_\_\_ ORIENTADORAS POR  
PARTE DE LA INSTITUCION: \_\_\_\_\_

Contenido Didáctico	Metodología	Material	tiempo
(parte inicial): Presentación de clase:			10'
MOVILIDAD ARTICULAR: Lubricamos articulaciones de forma ascendente.	Docente modera		5'
CALENTAMIENTO: Adecuamos los músculos para las actividades, elongación muscular individual y por parejas.	Docente modera		5'

<p>Activación: elevamos el ritmo cardiaco.</p> <p>Actividad: <b>EL DELFÍN Y LOS PULPOS</b></p> <p>Todos corren por un recinto amplio mientras uno (el pulpo) lanza una pelota. Si toca a alguien se convierte en pulpo paralizado con los brazos estirados. La persona tocada dice: <i>PULPO</i>. Nadie debe tocar al pulpo pues se convierte en pulpo también.</p> <p>Todos siguen corriendo mientras el delfín sigue tirando el balón. La última en ser tocada comienza de nuevo el juego. Conviene poner dos pelotas y dos delfines si el grupo tiene más de quince participantes</p>	<p>Yo hago nosotros hacemos (Velásquez Callado)</p>		<p>25'</p>
<p>PARTE PRINCIPAL (CENTRAL):</p> <p><b>Nos desplazamos SOBRE LAS SILLAS.</b></p> <p>Nos ponemos en círculo con una silla para cada persona. Cada una se sube sobre su silla con ayuda de las compañeras de los lados. Les advertimos que esto es peligroso. Lo hacemos de manera excepcional para realizar esta actividad.</p> <p>Aprendemos a caminar sobre las sillas sin bajarnos. Vamos todas una silla a la derecha, dos a la izquierda, ¿Es arriesgado? ¿Necesitamos ayuda? ¿Pedimos ayuda? ¿Ofrecemos ayuda? Después damos pautas para cambiarse de manera que no todas se cambian a la vez.</p> <p>Las aludidas realizan la orden sin bajarse ni caerse de la silla. Puede ser que unos ayuden a otros para pasar de un lado a otro.</p> <p>Si coincides con otra persona en la misma silla se quedan juntos.</p> <p>Podemos proponer actividades generales: <i>"Colocarse por orden de estatura", "por fecha de cumpleaños", "por orden alfabético del nombre", "por el número que tiene el portal donde vives"</i>.</p> <p>Siempre sin bajarse ni caerse de la silla. Ayudándose mutuamente.</p> <p>Si no se dispone de sillas se pueden poner aros o papeles de periódicos en su lugar sobre el suelo.</p>	<p>Piensa comparte actúa. (Grineski)</p>		<p>25'</p>

<p><b>IMANES ELÉCTRICOS.</b></p> <p>¿Sabes que es un imán? Los imanes se atraen mutuamente y luego cuesta mucho separarlos. Imagina que yo soy un imán y que tú eres un imán. Si acercamos nuestros codos, no los podemos separar aunque lo intentemos. Y caminamos juntas hasta la puerta de la sala. Si acercamos la cabeza, no la podremos separar después de que se ha pegado. Y caminamos hasta el rincón sin poderlos despegar. Cuando quitamos la corriente eléctrica, se quita el imán y nos despegamos. Hacemos un ejemplo visible con dos personas.</p> <p>Después pedimos a otras dos personas para que lo hagan. Se van pegando y desplazando.</p>	Comando directo		
<p><b>EL PAÑUELO CON LOS OJOS CERRADOS.</b></p> <p>Dividimos el grupo en dos partes iguales. Cada subgrupo se coloca a lo largo de una de las paredes más cortas de la sala. Cada subgrupo se coloca por parejas. Y cada pareja tiene un número comenzando por el uno hasta donde llegue.</p> <p>En el centro de la sala equidistante entre los dos subgrupos habrá una persona sujetando un pañuelo con la mano elevada.</p> <p>Esta persona dirá un número. El subgrupo pondrá unos pañuelos a la pareja nombrada para que no vean nada. Esa pareja irá sin ver a coger el pañuelo para llevárselo a su casa. EL grupo origen de cada pareja puede ayudar a su pareja ciega diciendo para donde tienen que ir. Lo repetimos varias veces cambiando de números.</p>	Enseñanza recíproca (Muska Mosston)	pañuelo	25'
<p>VUELTA A LA CALMA:</p>			
<p>Retroalimentación ¿Cómo nos hemos sentido? ¿Qué sensaciones hemos tenido? ¿Nos gusta ir pegadas? ¿Nos molesta? ¿Con qué personas nos gusta ir pegadas? ¿Con qué personas no nos gusta ir pegadas? ¿Cuál es la diferencia?</p>	Piensa comparte actúa. (Grineski)		15'

**OBSERVACIONES:** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Anexo N° 5. Matriz de registro.**

**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
CENTRO REGIONAL VALLE DE TENZA  
LICENCIATURA EN EDUCACION FISICA DEPORTE Y RECREACION  
MATRIZ GUIA PARA EL DESARROLLO DE LA PRACTICA PEDAGOGICA**

<b>NOMBRES</b>	<b>ESPACIO ACADEMICO</b>	<b>INSTITUCION</b>	<b>FECHA</b>
José Fabián Salinas Germán Armando Rodríguez	Práctica III	Educativa Técnica Enrique Olaya Herrera	21/04/2015
<b>IDEAS DE PROYECTO:</b> 1. “Los juegos cooperativos como componente curricular del área de educación física, para los grados 4 y 5 de primaria”			
<b>TEMATICAS DE TRABAJO: Inclusión</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diferencias individuales</li> <li>• Igualdad de oportunidades</li> </ul>			
<b>INSTRUMENTOS APLICADOS</b>  Plan de clase Fotografías Vídeos Entrevistas			
<b>RESULTADOS:</b>  Grado cuarto: con el grado cuarto, la dinámica de la clase se tornó un tanto aburrida, hasta el punto que no se pudieron llevar a cabo todas las actividades y nos desplazamos para el aula de clase para realizar la socialización y establecer compromisos; el inconveniente se centra en el estudiante Sergio ya que no atiende a las explicaciones y permanece cantando o encontrándose totalmente fuera de la situación de clase, jugando solo y esto, molesta a sus compañeros quienes al hacer una corrección a dicho estudiante, dicen ¡profe déjelo que él es loco!; por otro lado David Ávila permanece un tanto aislado de la clase, mientras que Guido, Juan Felipe y otros dos compañeros molestan en clase y no dejan desarrollar la tarea a cabalidad. Me parece algo normal dentro del proceso de adaptación social ya que este es un grupo nuevo el cual no venía siguiendo las dinámicas del proyecto.  Grado quinto: con el grado quinto se pudieron llevar a cabo todas las actividades sin dificultad alguna, obteniendo como resultado una grata retroalimentación para todo el grupo y para nuestra labor docente; es de notar que los métodos cooperativos han aportado al buen desenvolvimiento de la dinámica social del grupo.			









