

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

**LOS JUEGOS COOPERATIVOS, MEDIO PARA FOMENTAR EL
RESPECTO, VALOR PRIMARIO DE LA SOCIEDAD**

Hernán Darío Parra Pérez

Bogotá, D.C., Noviembre, 2013

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

**LOS JUEGOS COOPERATIVOS, MEDIO PARA FOMENTAR EL
RESPECTO, VALOR PRIMARIO DE LA SOCIEDAD**

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

Hernán Darío Parra Pérez

Tutor:

Juan Manuel Villanueva Godoy

Bogotá, D.C. Noviembre, 2013

RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN (RAE)

1. Información General	
Tipo de documento	Trabajo de Grado.
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca central.
Título del documento	Los Juegos Cooperativos, medio para fomentar el Respeto, valor primario de la sociedad.
Autor(es)	Parra Pérez, Hernán Darío.
Director	Licenciado Juan Manuel Villanueva Godoy.
Publicación	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2013. 100 p.
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional. UPN
Palabras Claves	JUEGOS COOPERATIVOS; RESPETO; CURRÍCULO; SOCIEDAD; DIDÁCTICA.

2. Descripción
<p>Trabajo de grado que discute las actuales formas de interrelacionarse, y plantea refundar las relaciones sociales sobre la base del respeto, valiéndose de los juegos cooperativos en niños de 9 a 11 años, tomando como base, la teoría de las inteligencias múltiples propuesta por Gardner, con el fin de interactuar eficazmente con los demás, armonizando y reconociendo las diferencias, generando como ideal de hombre un individuo consecuente consigo mismo y con los demás, creando relaciones humanas basadas en el cuidado hacia si mismo, hacia el entorno y hacia los otros. Este proyecto fue implementado en el Colegio Compartir Mosquera, de carácter oficial en convenio con la sociedad Salesiana, con población estudiantil mixta y de jornada completa. Queda la necesidad de continuar con su implementación, puesto que se alcanzaron parcialmente las metas propuestas.</p>

3. Fuentes
<ul style="list-style-type: none">▪ Acevedo, M (2004). Documentos de trabajo: <i>pertinencia y necesidad del pensamiento de Paulo Freire en la educación colombiana de hoy</i>. Cali: Universidad del valle.▪ Aristizabal, M. (Enero-Junio, 2005). Aproximación crítica al concepto de currículo. <i>leRed</i>. Recuperado de revista.iered.org/v1n2/pdf/maristizabal.pdf▪ Bantula, J. (2002). <i>Juegos motrices cooperativos</i>. Barcelona: Paidotribo.▪ Colegio Compartir Mosquera. (2012). <i>Proyecto Educativo Pastoral Salesiano</i>.▪ Cagigal, J. (Mayo - Diciembre, 1984.). ¿La educación física, Ciencia? <i>educación física y deporte</i>, 6 (2, 3), p. 49.▪ Llobera, J. (1999). <i>Manual d'antropologia social</i>. Barcelona: Ediuoc.

- Martínez, M. (2009). Dimensiones básicas de un Desarrollo Humano Integral. *Revista de la Universidad Bolivariana. (8)*.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, Deportes y Sociedades. Léxico de Praxiología motriz*. Traducido por Fernando González del Campo Román. Barcelona: Paidotribo.
- Spencer, H. (1984). *De la educación moral, intelectual y física*. Traducción de Siro García. Recuperado de http://www.ttle.satd.uma.es/files_obras/de_la_educacion_intelectual_moral_y_fisica.pdf
- Zuluaga, O. (1999). *Pedagogía e historia*. Medellín: Anthropos.

4. Contenidos

El documento consta de 5 componentes principales que lo articulan y le otorgan cohesión estructural. El primero de ellos es la contextualización de la problemática, el planteamiento de la propuesta y la explicación de la temática central donde se hace referencia a la situación actual de una gran parte de la población colombiana y sus relaciones sociales carentes de respeto. Además de esto, se justifica la elección de los juegos cooperativos como medio para implementar el proyecto.

El segundo componente se refiere a la perspectiva educativa, donde se describen los fundamentos teóricos que sustentan el documento y el proyecto. Se habla sobre el modelo pedagógico seleccionado, así como de la teoría de desarrollo humano, el estilo de enseñanza, el ideal de hombre, etc. Además, conceptos propios del autor y el estado de arte del trabajo.

El diseño de la implementación corresponde al tercer componente. En este se consignan las planeaciones implementadas en cada una de las sesiones de intervención, al igual que los contenidos, la metodología, la evaluación y los objetivos de la misma. el objetivo general del proyecto es “Presentar a los niños del colegio Compartir Mosquera, el respeto como posible base para la conformación de relaciones humanas mediante juegos cooperativos que impliquen interacción física y comunicación interna y con el otro”

El cuarto ítem es la ejecución piloto, y en este se relacionan los aspectos de ubicación geográfica y situación real del entorno, correspondientes al Colegio Compartir, ubicado en el municipio de Mosquera, Cundinamarca. Además, se da cuenta de la problemática a tratar, la estructura de las sesiones de intervención, los objetivos didácticos y los contenidos.

Finalmente, el análisis de la experiencia corresponde al quinto componente estructural del documento. En este apartado se registran las observaciones finales, las dificultades y los aprendizajes, resultantes de la ejecución práctica, o implementación, del proyecto.

5. Metodología

Se utilizó la encuesta como herramienta de evaluación diagnóstica, y las reflexiones y

retroalimentaciones al final de cada sesión, como evaluación procesual. Así mismo, la última sesión se realizó una charla donde se expusieron los aciertos y dificultades de las sesiones y el grupo a modo de evaluación final.

Como herramientas de registro se utilizaron los listados de verificación de asistencia y el diario de campo.

6. Conclusiones

El proyecto no concluye. Así que a manera de recomendaciones:

- * Se debe realizar un estudio previo riguroso de las necesidades reales locales, para evitar asumir que la realidad es una y absoluta.
- * Ajustarse a la planeación de las sesiones.
- * Seleccionar adecuadamente las actividades a realizar.
- * Fomentar este tipo de actividades en otros espacios académicos y no académicos.
- * Procurar realizar sesiones de al menos 1 hora.

Elaborado por:	Hernán Darío Parra Pérez
-----------------------	--------------------------

Revisado por:	Licenciado Juan Manuel Villanueva Godoy
----------------------	---

Fecha de elaboración del Resumen:	21	11	2013
--	-----------	-----------	-------------

INDICE GENERAL

	pp.
RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN (RAE)	III
ÍNDICE GENERAL	IV
LISTA DE FIGURAS	IX
LISTA DE TABLAS	X
LISTA DE SIGLAS	XI
INTRODUCCIÓN	1
JUSTIFICACIÓN	4
1. CONTEXTUALIZACIÓN	7
1.1. Marco legal	7
1.2. Macrocontexto	16
2. PERSPECTIVA EDUCATIVA	18
3. DISEÑO DE IMPLEMENTACIÓN	35
3.1. Justificación	35
3.2. Objetivos	36
3.2.1. <i>General</i>	36
3.2.1. <i>Particulares</i>	37
3.3. Planeación general	37
3.4. Contenidos	38
3.5. Metodología	39
	VI

3.6. Evaluación	40
4. EJECUCIÓN PILOTO	42
4.1. Microcontexto	42
4.1.1. Población	42
4.1.2. Aspectos educativos	44
4.1.3. Planta física	49
4.2. Microdiseño	50
4.2.1. Cronograma	50
4.2.2. Plan de clases o sesiones	53
5. ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA	65
5.1. Aprendizajes como docente	65
5.2. Incidencias en el contexto y en las personas	67
5.3. Incidencias en el diseño	68
5.4. Recomendaciones	69
REFERENCIAS	70
ANEXOS	73
A. Colegio Compartir (frente)	73
B. Corredor hacia primaria	74
C. Salas de artes	75
D. Bachillerato	76
E. Bachillerato y artes	77
F. Aula de sistemas	78
G. Activación muscular y articular	79
H. Disposición para la actividad	80

I. Ejercicios de activación	81
J. Ciempiés	82
K. levantarse en grupo	83
L. levantarse en grupo (2)	84
M. Trabajo cooperativo	85
N. Niños de 5a y 5b	86
O. Encuesta	87
P. Respuestas	88
Q. Respuestas (2)	89

LISTA DE FIGURAS

FIGURA	pp.
1. Porcentaje de estudiantes encuestados según su grado escolar	9
2. Lugar de vivienda.	10
3. Religión.	11
4. ¿Con quién vive?	11
5. Nivel de estudios de padres de familia.	12
6. Ocupación de los padres.	12
7. Número de comidas diarias.	14
8. Grupo social al que pertenece.	14
9. Tipo de castigo más común.	15
10. Los padres consideran que necesitan orientación en los siguientes temas.	15
11. Actividades familiares más comunes.	16

LISTA DE TABLAS

TABLAS	pp.
1. Estado de arte local	24
2. Contenidos	39
3. Modelo Pedagógico Salesiano	47
4. Propósitos de las actividades de cada sesión	52
5. Objetivos didácticos generales	52
6. Sesión 1	54
7. Sesión 2	55
8. Sesión 3	56
9. Sesión 4	57
10. Sesión 5	58
11. Sesión 6	59
12. Sesión 7	61
13. Sesión 8	62
14. Sesión 9	63

LISTA DE SIGLAS

UPN	Universidad Pedagógica Nacional
LEF	Licenciatura en Educación Física
EF	Educación Física
PCP	Proyecto Curricular Particular
MEN	Ministerio de Educación Nacional
PEPS	Proyecto Educativo Pastoral Salesiano
CEP	Comunidad Educativa Pastoral

INTRODUCCIÓN

Temática central del proyecto.

La importancia del valor del respeto en las relaciones humanas y cómo potenciarlo en los niños del colegio Compartir Mosquera en edades entre los 9 y 11 años mediante los juegos cooperativos.

Es cierto que la sociedad se transforma diariamente y está en continuo cambio. Esto exige que sus valores se reconfiguren para adaptarse a las nuevas formas de socialización e interacción y a las relaciones que desde estas se construyen. Pero esto no quiere decir que los valores se hayan perdido, sencillamente, se están generando nuevos valores, mientras otros tantos ganan relevancia en respuesta a estas nuevas formas en las que se teje la estructura social.

Ha de comprenderse que estos nuevos tejidos sociales, están basados principalmente en las plataformas virtuales que ofrece la actual tecnología, y que permiten desarrollar dinámicas sociales antes ni siquiera imaginadas. Entendiendo estas plataformas como el *Ciberespacio*. Morueco (2006) plantea que este término puede abordarse desde tres perspectivas.

Perspectiva tecno-científica: Ciberespacio generado a partir de la interconexión en red de una multiplicidad de computadoras.

Perspectiva Ontológica: dispositivo ontológico que produce nuevas realidades, trastorna las realidades preexistentes y hace patentes nuevas dimensiones.

Perspectiva política: Donde el ciberespacio constituye un nuevo foco de interés para repensar las relaciones políticas.

También, Gibson (1983) a quien se le atribuye haber acuñado el término en su libro *Neuromante*, propone el ciberespacio como:

Una alucinación consensual experimentada diariamente por billones de legítimos operadores, en todas las naciones, por niños a quienes se enseña altos conceptos matemáticos (...) Una representación gráfica de la información abstraída de los bancos de todos los ordenadores del sistema humano. Una complejidad inimaginable. Líneas de luz clasificadas en el no-espacio de la mente, conglomerados y constelaciones de información. (p.26)

A medida que el entorno y las circunstancias cambian, deben, simultáneamente, cambiarse los parámetros que determinan la interacción de los individuos. Esto supone reemplazar lo antiguo por lo nuevo, lo que está en desuso, por lo que se requiere hoy. De esta manera, condiciones morales y de formación como el respeto, se han visto desplazadas y relegadas en su importancia. Esto se puede deber a múltiples factores que se presentan durante el transcurso de la vida, y que ahondar al respecto, ameritaría un documento independiente.

La intención de este escrito es además, mostrar la posibilidad de fomentar, afianzar y/o reforzar este valor mediante actividades de carácter lúdico – recreativas que

impliquen un trabajo mancomunado y la cooperación de múltiples individuos para la realización satisfactoria de los objetivos de dicha actividad.

JUSTIFICACIÓN

Este proyecto surge a raíz de percibir una necesidad tácita pero imperante, que hoy tiene la sociedad colombiana en general, en cuanto a la forma de relacionarse e interactuar. Esta necesidad es la de analizar las problemáticas actuales para refundar las relaciones sociales sobre la base del respeto.

Es aquí cuando recobra fuerza el pensamiento Freiriano sobre la educación popular libertaria, que le ofrece al individuo herramientas de carácter, juicio y criterio para que le haga frente a los modelos de sociedad consumista y desarraigada, y no simplemente se deje absorber por estos sin siquiera notarlo.

En palabras de Freire, citado por Acevedo (2004) la necesidad a la que me refiero es:

...La necesidad urgente de un pensamiento crítico radical y esperanzado que nos ayude a comprender una situación tan compleja y tan dolorosa como la que vive hoy nuestro país y que ayudándonos a comprenderla, nos ayude también a transformarla en potencial optimista para nuestro futuro. (p.4)

Y aunque bien puede ser el caso, esta no es la necesidad particular del contexto específico de implementación de este proyecto, el colegio Compartir ubicado en el municipio de Mosquera, Cundinamarca; es una necesidad generalizada que se manifiesta a todos niveles y de diversas formas, en cualquier región o área urbana densamente poblada en Colombia y en el globo.

Por esto, la idea central del proyecto puede ser abordada desde la necesidad, la oportunidad, o el problema, puesto que el tema del respeto (o su carencia), dan para responder los tres enfoques, pero particularmente lo hago desde la necesidad.

Necesidad que se hace evidente a nuestro alrededor sin realizar esfuerzo para percibirla. Sea en el ámbito que sea, compuesto por las mezclas de individuos que sean, se pone de manifiesto que los valores como el respeto, han ido quedando en desuso. Algunos valores se adaptan, aparecen otros, y unos cuantos van quedando relegados en su importancia. Parece ser que este último es el caso del respeto.

Ahora bien, de acuerdo con el concepto que de los valores tiene Hillmann (2001): “Los valores, por tanto, están determinados por la historia, son culturalmente relativos y cambiantes y, en consecuencia, pueden ser configurados conscientemente”; podemos deducir que los valores son una entidad dinámica que se reconstruyen y se determinan por los contextos sociales y sus formas de interacción.

En este sentido, se pretende formar un sujeto crítico pensante que, desde la reflexión de sus acciones, y formado en el respeto, proponga e impulse unas nuevas formas de interacción social que vinculen de manera más presencial y consciente a los actores, y favorezcan el clima de tolerancia y cooperación que tanto necesita la sociedad colombiana. Siguiendo la línea de pensamiento de Freire, en Acevedo (2004), “la tolerancia es la virtud que nos permite convivir con el que es diferente para luchar contra el que es antagónico” (p.3).

Así pues, vuelve a tomar importancia el respeto puesto que este es la materia prima o el insumo esencial de otros valores y virtudes tales como la tolerancia, el compañerismo, la lealtad, etc.

Respeto hacia las demás formas de ver, actuar, pensar, sentir, razonar, asumir y en general de vivir, que por su misma calidad de constructo histórico, merecen toda la consideración y la importancia que merece la forma propia de cada quien de concebir el mundo y la misma vida.

En la sociedad colombiana se hace evidente, por acción de los medios masivos de información, la falta de valores morales y sentido de pertenencia e identidad. Aunque los mismos medios que exponen ante el público la problemática, no hacen más que acrecentar el problema y afianzar el ciclo consumista acrítico, ofreciendo 'contenidos' de poca o nula relevancia o pertinencia para el contexto colombiano, que por el contrario, sirven para crear confusión de identidad y desconocimiento de la propia cultura, puesto que la mayoría de estas series televisivas, son hechas en otros países, y responden a gustos y necesidades sentidas de público de otros países y otras culturas.

1. FUNDAMENTACIÓN CONTEXTUAL

1.1 Contexto particular

El entorno académico específico en el que se implementa el proyecto es la Institución Educativa Compartir Mosquera, Ubicada en la carrera 3E No. 10–77, barrio El Trébol, Mosquera (Cundinamarca). Colegio mixto, de carácter oficial en convenio de administración educativa con la Sociedad Salesiana, inspectoría San Pedro Claver. Atiende niveles de Educación Preescolar, Básica y Media, determinada por ciclos, divididos en ciclo I hasta ciclo IV, de acuerdo a los niveles.

Se denomina un centro educativo católico salesiano y se fundamenta en el Sistema Preventivo de Don Bosco como modelo pedagógico y el aporte del constructivismo social como enfoque pedagógico que sustenta los referentes epistemológicos del aprendizaje, conocido como constructivismo social y los principios fundantes de la escuela incluyente.

Este sistema preventivo es una metodología educativa que se orienta constantemente hacia la preventividad, como el arte de educar en positivo. Se propone el acompañamiento asiduo y fraternal a los jóvenes a todo lo largo de su itinerario educativo y favorece el protagonismo juvenil y su participación activa en la vida del Colegio. Plantea para esto un ecosistema pedagógico en relación con la ciudad, la familia y la calle como los lugares donde se desarrolla principalmente la vida de los niños y los y las jóvenes.

Esta Institución educativa fue construida en el sector del Trébol, barrio residencial de estrato tres: en el frontis linda con el parque rincón del trébol, al lado izquierdo con la iglesia Santísima Trinidad y al respaldo y a su derecha están algunas de las manzanas de este barrio residencial. Este es el único colegio en Mosquera que ofrece jornada única, por lo cual su planta de personal es de tiempo completo. Además de la jornada habitual esta institución ofrece formación y evangelización de grupos los días sábados en la mañana, donde asisten en promedio 300 estudiantes a actividades deportivas, artísticas, de servicio comunitario y apostólicas.

En la actualidad hay aproximadamente 825 estudiantes, que residen, principalmente en el barrio el Trébol, aunque hay un porcentaje de población de otros barrios cercanos, y un porcentaje significativo está radicado en barrios como Planadas y Parcelas, poblaciones damnificadas de la ola invernal del 2011. Las edades de los alumnos oscilan entre los 5 y los 17 años de edad, pertenecen a un estrato socioeconómico medio y bajo donde muchos de los padres trabajan en floricultura, oficios varios o son empleados profesionales.

Un alto porcentaje de la población vive con los dos padres y en un porcentaje medio los estudiantes poseen hogar monoparental, acompañados por tíos, abuelos o familia extensa en general.

A continuación se muestran los diagramas que grafican los resultados de una encuesta realizada por la institución en 2012, aplicada a 722 estudiantes de 5 a 17 años, con el fin de conocer su realidad y algunas de las problemáticas que tiene que

afrontar muchos de sus estudiantes en su cotidiano vivir. Los resultados de esta encuesta se encuentran en el Proyecto Educativo Pastoral Salesiano, que es como se denomina el proyecto educativo institucional del colegio Compartir.

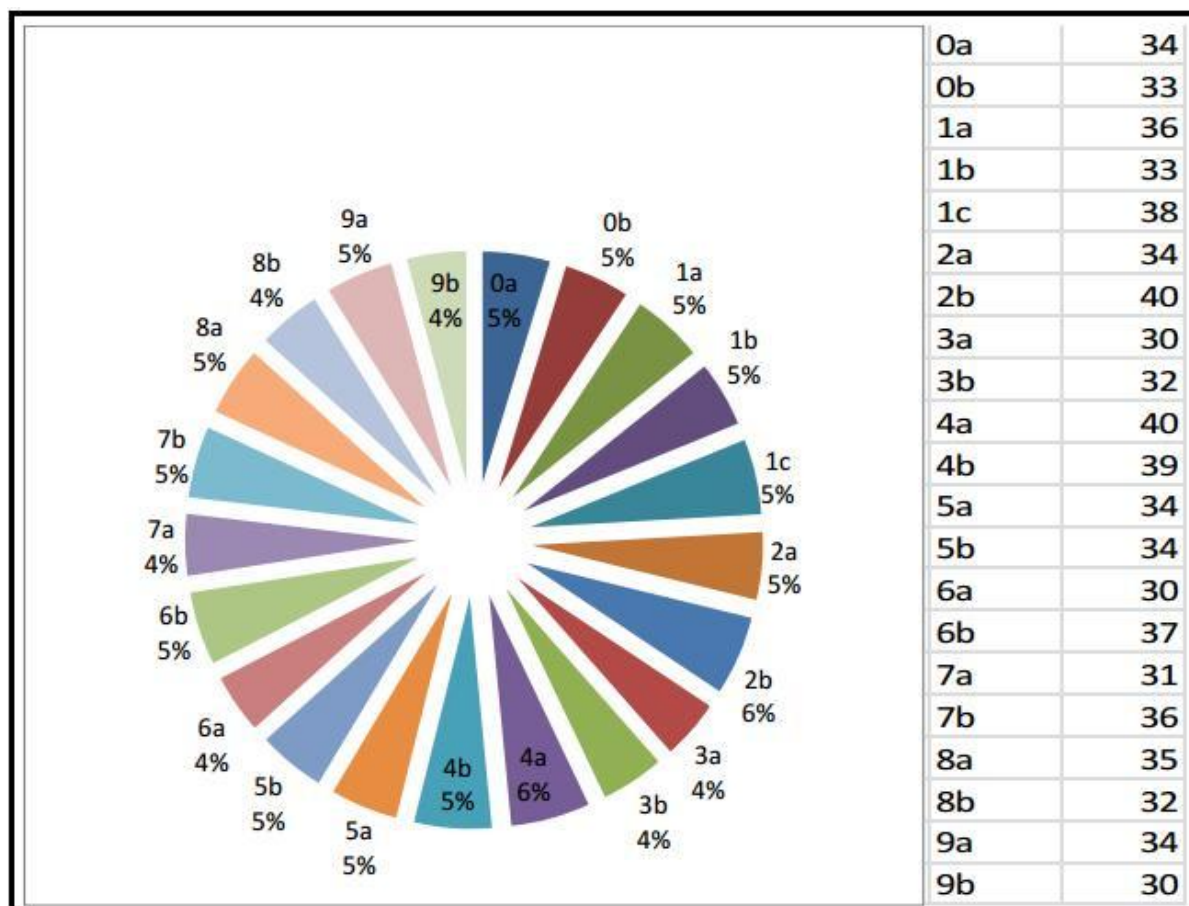


Figura 1. Porcentaje de estudiantes encuestados según su grado escolar. PEPS 2012

La primera gráfica representa la cantidad de estudiantes que participaron en la encuesta según su grado escolar, y el porcentaje del total que representan.

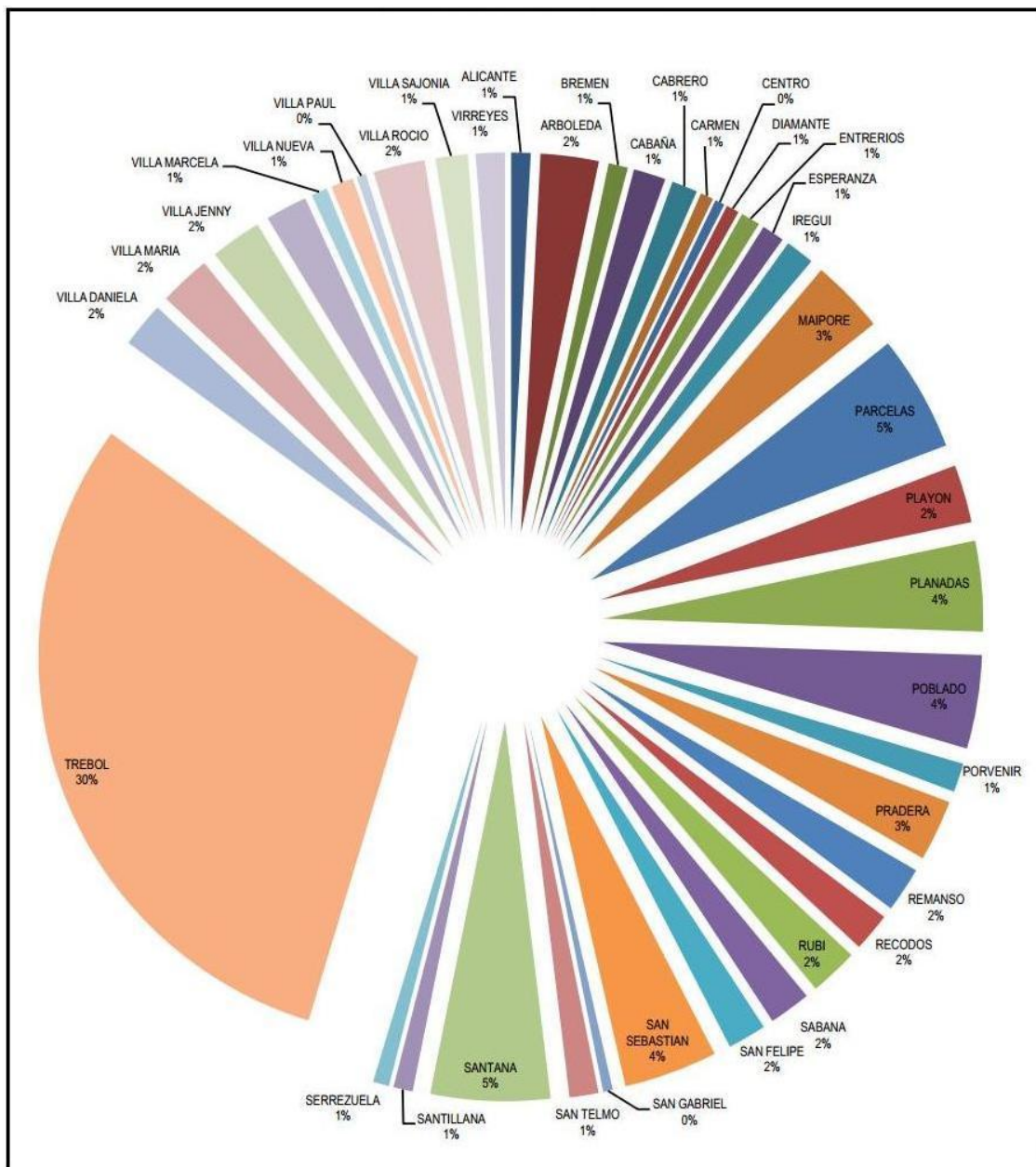


Figura 2. Lugar de vivienda. PEPS 2012

En esta imagen se presenta la proporción de estudiantes que provienen de cada barrio, ya sea aldeaño como el barrio el Trébol o San Sebastián o distante como Planadas o el Playón.

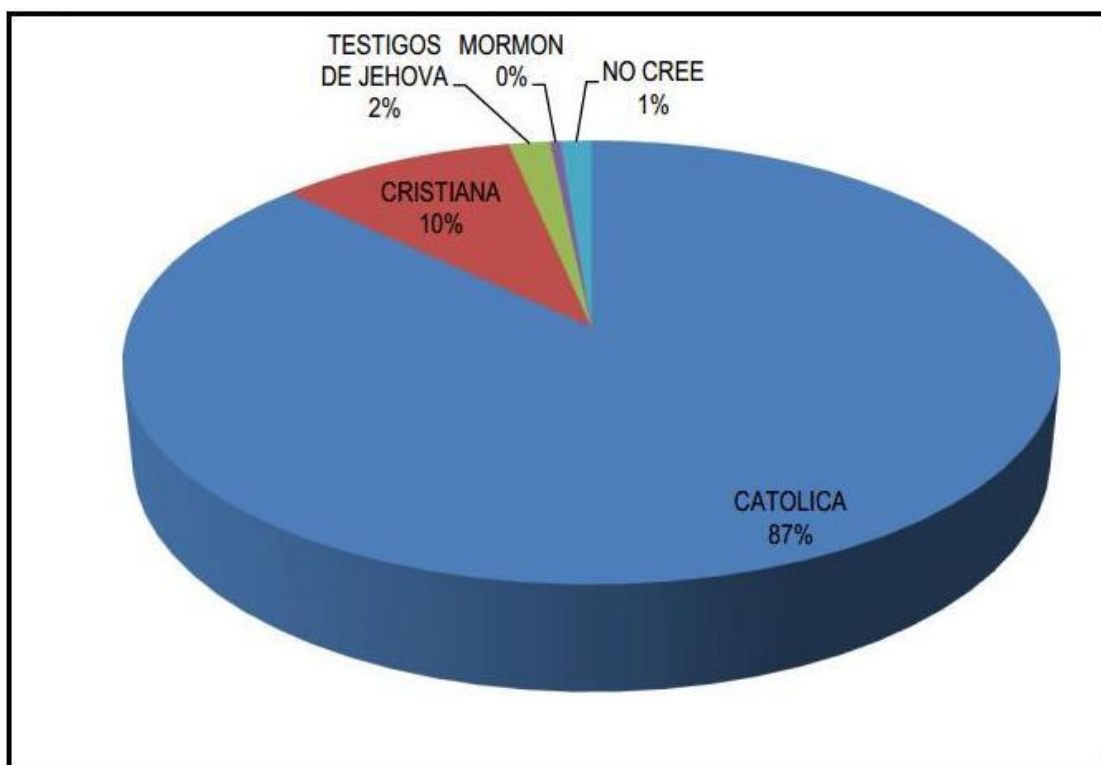


Figura 3. Religión. PEPS 2012

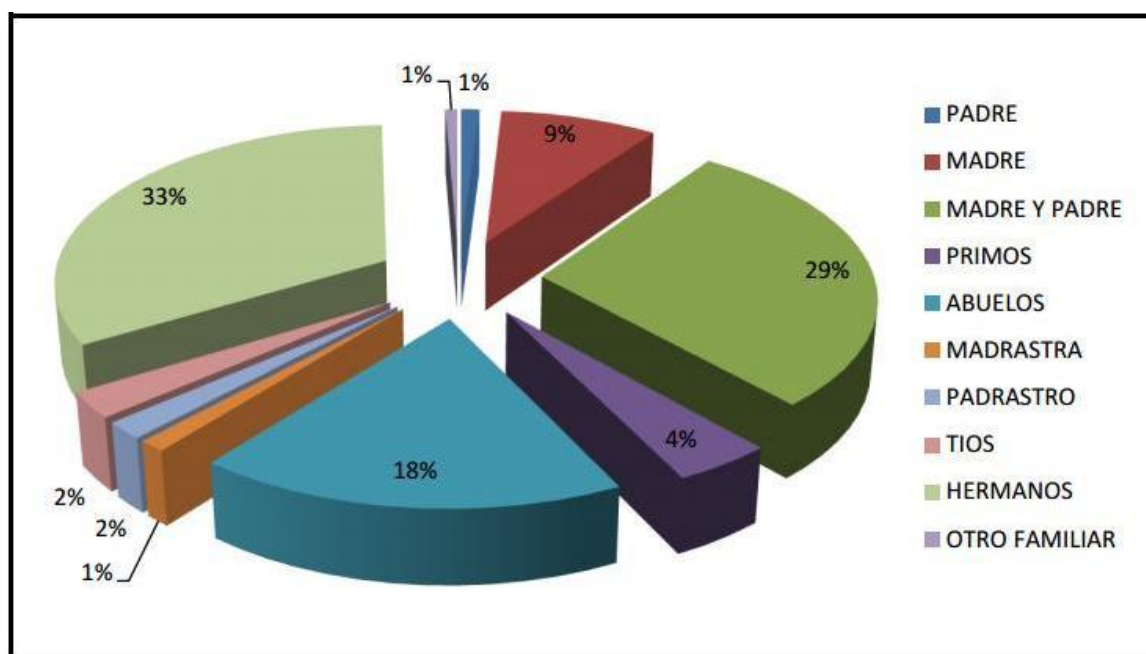


Figura 4. ¿Con quién vive? PEPS 2012

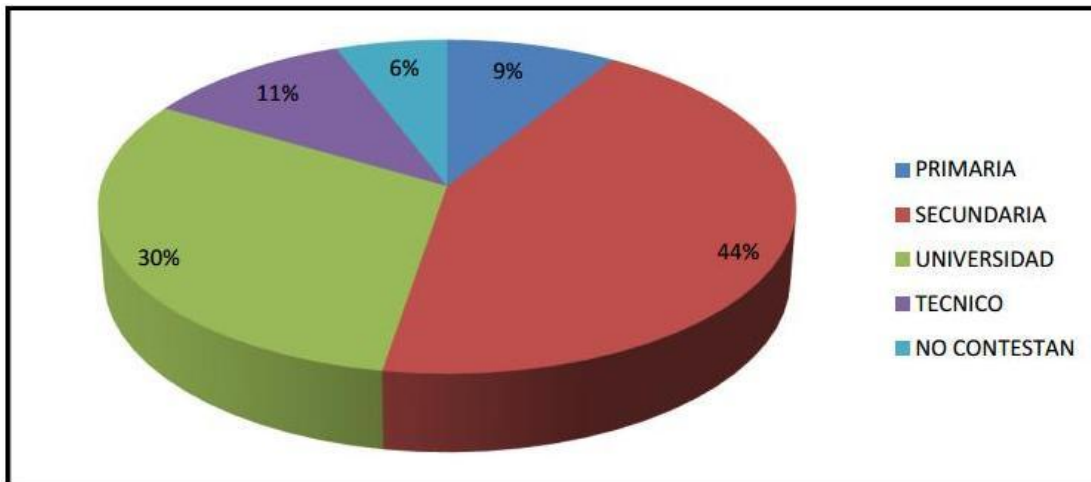


Figura 5. Nivel de estudios de padres de familia. PEPS 2012

La anterior gráfica demuestra cómo casi la mitad de los padres de familia se encuentran en un nivel educativo que no supera la básica secundaria.

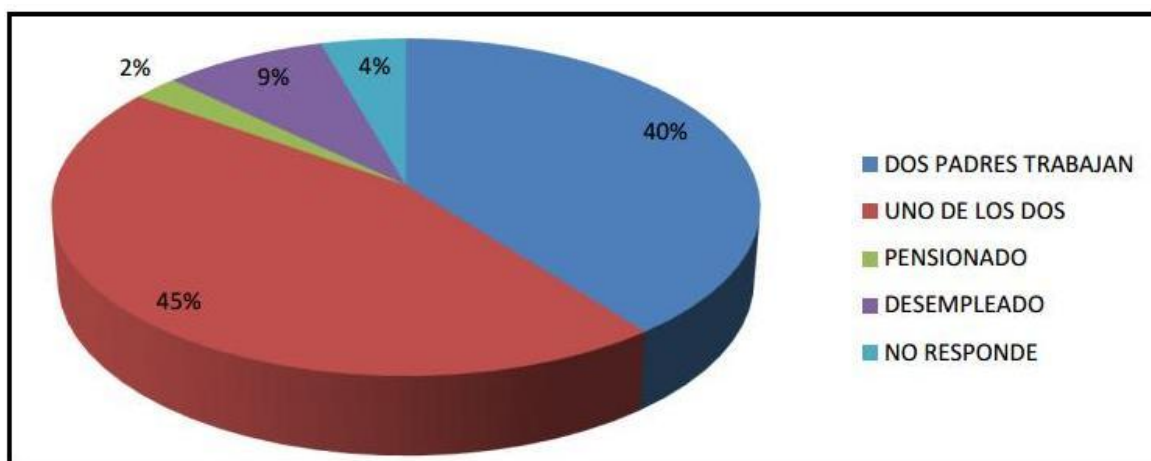


Figura 6. Ocupación de los padres. PEPS 2012

La imagen anterior es bastante significativa porque en ella se muestra que el 85% de los padres de familia de los estudiantes del colegio Compartir, acuden a sus jornadas laborales 5 o 6 días a la semana en jornada completa, dejando por necesidad, a sus hijos al cuidado de la institución y en muchos casos, de la calle. Convirtiendo este porcentaje a números reales, arroja que 614 niños y jóvenes del total de los encuestados permanecen solos durante las jornadas laborales de sus padres.

Esta situación, donde los niños se ven abocados a 'formarse' por sus propios medios, y los padres, con su ausencia involuntaria favorecen la permanencia y repetición de este ambiente, se ha convertido en uno de los factores que han conllevado a que se presente el actual conflicto de valores en la sociedad colombiana, no solo a nivel escolar sino en general. Tal conflicto es presentado al público, reforzado y naturalizado por los medios masivos de información, sobre todo la *Internet* y la televisión, donde a diario se es bombardeado con noticias nefastas sobre las diversas manifestaciones de violencia que se pueden expresar: matoneo escolar, intolerancia con los vecinos, irrespeto por las normas, secuestros, masacres, corrupción, y un largo etc.

Por hecho como estos es que considero que el proyecto es muy pertinente y bastante oportuno dado el momento coyuntural que atravesamos. Por fortuna el colegio donde se implementa este proyecto, comparte la filosofía de la educación en valores y el acompañamiento de la familia en el proceso escolar y en la formación del estudiante y ciudadano.

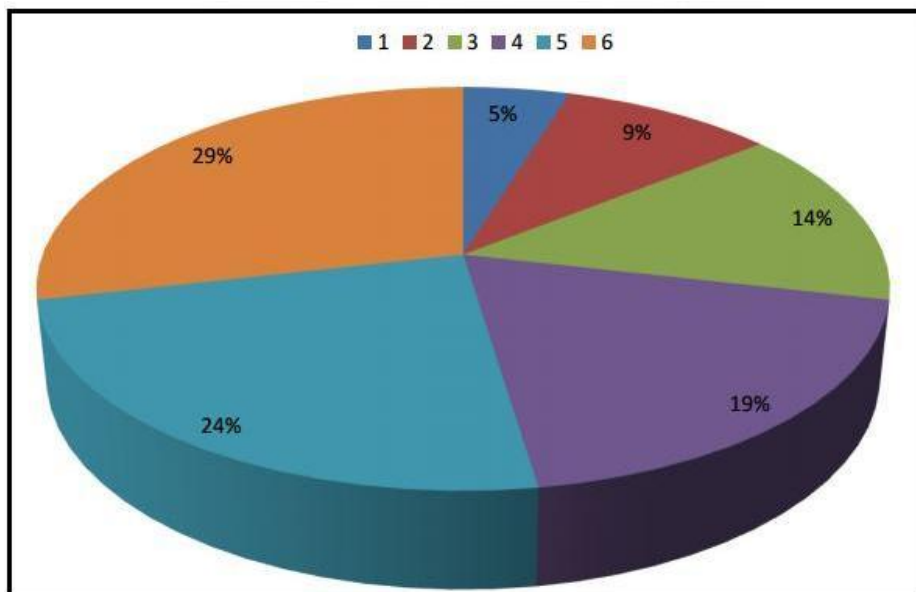


Figura 7. Número de comidas diarias. PEPS 2012

Cabe aclarar que la gráfica anterior incluye el refrigerio y el almuerzo que es proporcionado por el colegio. Aún así se ve como hay una cantidad significativa de niños que solo comen 1 o 2 veces al día, que corresponde a las raciones dadas por el colegio.

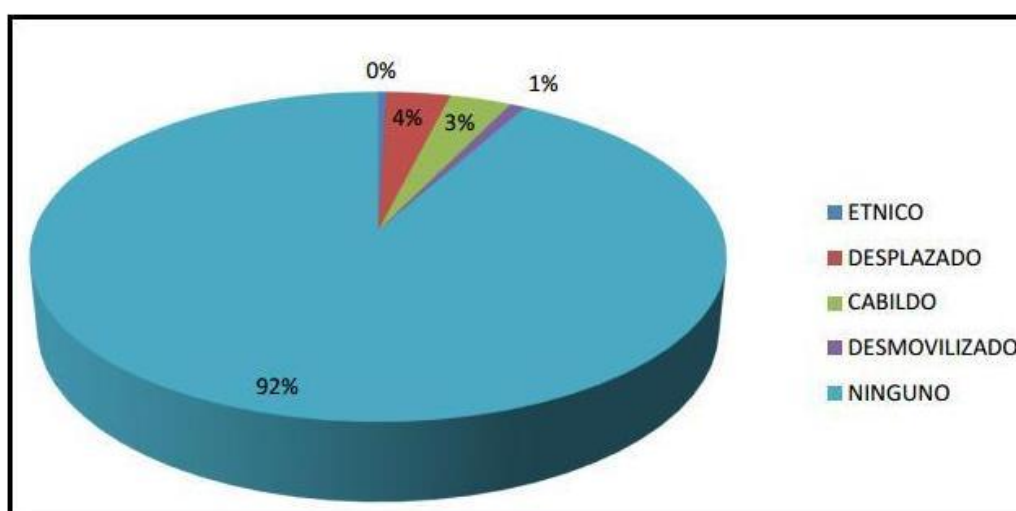


Figura 8. Grupo social al que pertenece. PEPS 2012

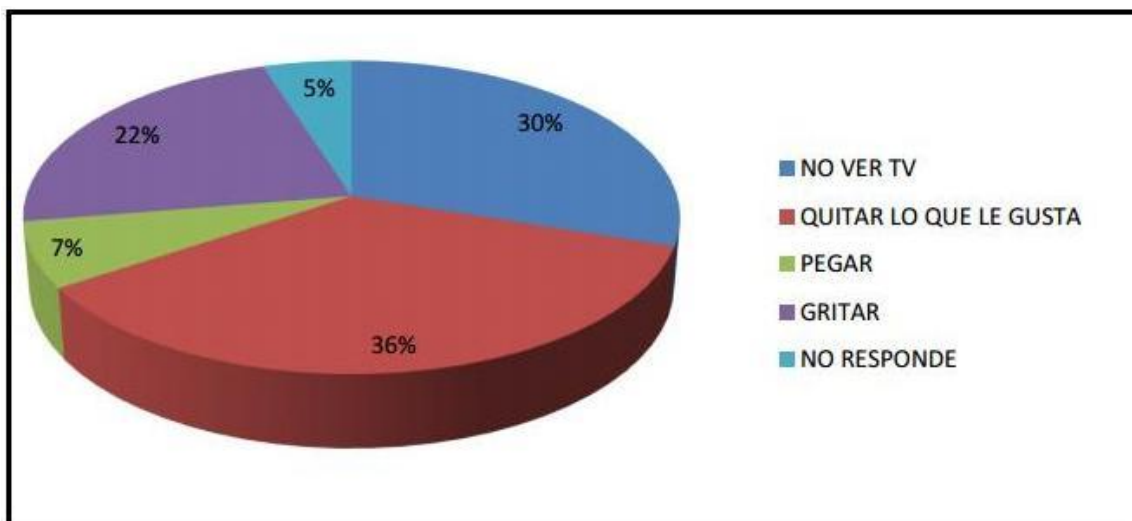


Figura 9. Tipo de castigo más común. PEPS 2012

La gráfica anterior representa los castigos más comunes que le aplican los padres a sus hijos cuando han desacatado una norma o una conducta. Sumando el maltrato físico con el maltrato verbal, se obtiene que uno de cada 3 niños encuestados pertenecientes a la institución, padecen o han padecido de violencia física y/o psicológica, afectando directamente su proceso de formación académica y ciudadana y a nivel general, su potencial de desarrollo humano.

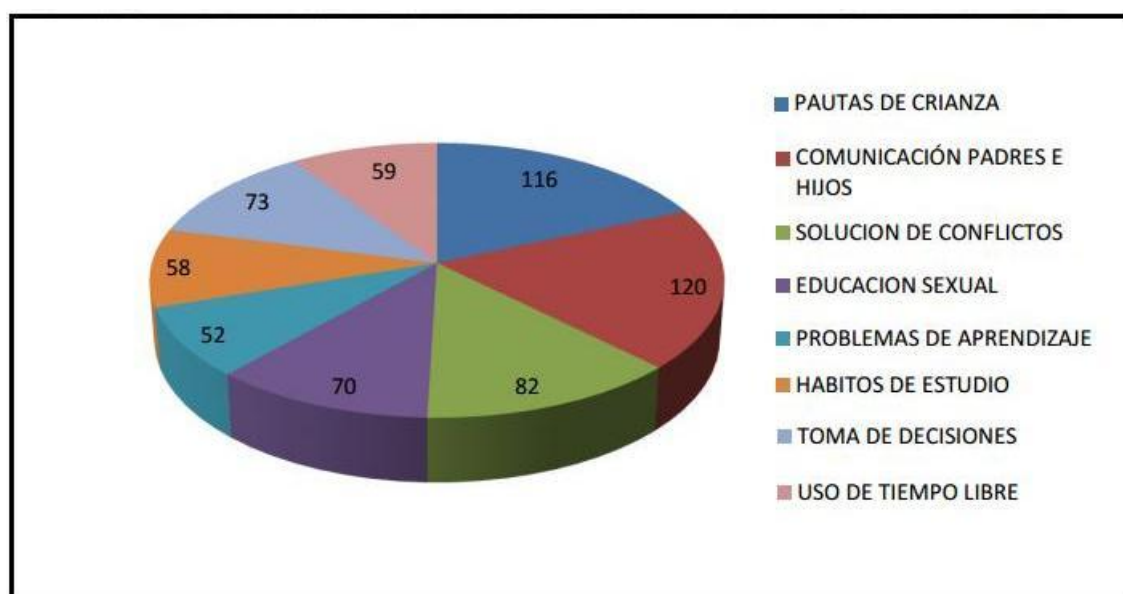


Figura 10. Los padres consideran que necesitan orientación en estos temas. PEPS 2012

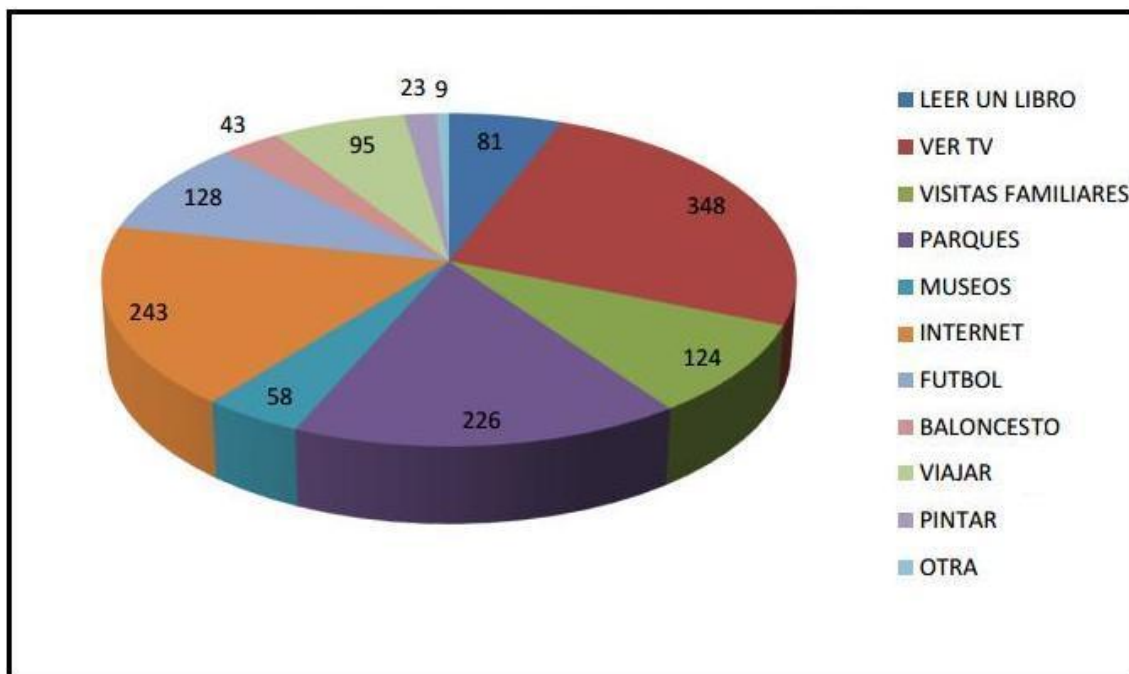


Figura 11. Actividades familiares más comunes. PEPS 2012

1.2 Marco legal.

A continuación se listan algunos de los referentes legales y normativos que de alguna manera, en mayor o menor medida, enmarcan el presente proyecto. Se abordan primero los documentos internacionales para luego, señalar los que atañen a los contextos nacional y regional.

1.1.1 INTERNACIONALES

- Declaración universal de los Derechos humanos

Artículos 1, 2, 18, 19, 24, 26

- Manifiesto Mundial de la Educación Física.

Artículo 21.

1.1.2 NACIONALES

- Constitución Política de Colombia

Artículos 1, 7, 16, 18, 20, 41, 42 y 67.

- Ley 115 de 1994. Ley General de Educación.

Artículo 5, numerales 1, 2, 6, 9, 10.

Artículo 14, Literal d.

- Lineamientos Curriculares Educación Física, recreación y deporte (M.E.N.).

Numerales:

2.4. De los propósitos de la Educación Física.

4. Del desarrollo del estudiante.

4.1.3 De los procesos de formación.

5.2 Del enfoque curricular y el juego como práctica cultural.

- Decreto 1286 de 2005 (M.E.N.)

Artículo 3, literales d y g.

- Resolución 0576 de 1997 (I.D.R.D.)

Artículos 2 y 3.

2. PERSPECTIVA EDUCATIVA

Se hará el recorrido por el sustento teórico y conceptual del proyecto, abarcando algunos conceptos fundamentales, teorías de desarrollo, ideal de hombre, modelo pedagógico, corrientes de la Educación física, y demás, abordados en este proyecto curricular.

Con los conocimientos teóricos y las experiencias adquiridas a través del tiempo en la universidad, considero tener el criterio suficiente para dar mis conceptos sobre algunos de las palabras que orientan y, en algunos casos, delimitan este proyecto.

En los siguientes conceptos se procura plasmar la interacción entre los conocimientos disciplinares y las experiencias, eventos, sucesos, y demás, vividos durante el proceso de concreción del presente escrito. Tales conceptos son Educación, Pedagogía, Didáctica, Educación Física, Currículo, Cultura, Sociedad y Respeto.

EDUCACIÓN

Fenómeno característico de la sociedad humana, cuya función es la transmisión de las tradiciones o de la cultura de generación en generación. Este proceso de transmisión debe determinar individualmente la personalidad y socialmente la conservación y la renovación de la cultura. Debe ofrecer suficientes herramientas de diversos tipos que permitan al individuo su funcionamiento y desenvolvimiento en la vida individual y social, a fin de conseguir un desarrollo pleno de sus potencialidades.

Ya lo decía Herbert Spencer hace al menos 150 años ya en su libro Educación intelectual, moral y física (1984) “la misión de la educación no puede ser otra que la de prepararnos a vivir la vida completa”.

PEDAGOGÍA

Es disciplina, en tanto dirige el proceso educativo de los educandos en los aspectos psicológico, físico e intelectual considerando las circunstancias culturales de la sociedad en general desde la reflexión de sus prácticas y dinámicas. Es también arte. Arte de transmitir experiencias, conocimientos y valores con los recursos con los que se cuenta.

La pedagogía ha de ser una conjunción de saberes que impacten en el proceso educativo, en cualquiera de sus dimensiones y niveles, así como en la forma de concebir y comprender la estructura cultural y la construcción del sujeto.

La pedagogía no es solo un discurso acerca de la enseñanza, sino también una práctica cuyo campo de aplicación es el discurso.(...) Es la disciplina que conceptualiza, aplica y experimenta los conocimientos referentes a la enseñanza de los saberes específicos, en las diferentes culturas.(Zuluaga, 1999, p. 10,11).

DIDÁCTICA

Es el componente práctico del acto educativo. Mientras que la pedagogía es teórica y reflexiva, la didáctica es el cómo hacerlo; es la realización, la puesta en escena, la ejecución de los planteamientos de la pedagogía. Es la metodología

mediante la cual se da el proceso de enseñanza aprendizaje. Incliniéndome hacia el sentido pedagógico propuesto por Nérici (1973):

La didáctica puede entenderse en dos sentidos, amplio y pedagógico. En el sentido amplio, la didáctica solo se preocupa por los procedimientos que llevan al educando a cambiar de conducta o a aprender algo, sin connotaciones socio-morales. En esta acepción, la didáctica no se preocupa por los valores, sino solamente por la forma de hacer que el educando aprenda algo. (...) Sin embargo, en el sentido pedagógico, la didáctica aparece comprometida con el sentido socio-moral del aprendizaje del educando, que es el de tender a formar ciudadanos conscientes, eficientes y responsables. (p. 57)

EDUCACIÓN FÍSICA

Educación del individuo por y para el movimiento corporal, para estructurar y desarrollar de forma integral y armónica, sus capacidades físicas, afectivas y cognitivas. Dicho de otro modo, la Educación Física no solo debe interesarse por desarrollar las conductas motrices, posibilitar el acceso del niño a diversas expresiones de cultura a través de las diferentes actividades corporales, y dotarlo con los conocimientos básicos para su adecuado desempeño en la vida cotidiana, sino que también debe apuntar a su desarrollo global. Cagigal (1984) afirma que:

Educación física sería el arte, ciencia, sistema o técnicas de ayudar al individuo al desarrollo de sus facultades para el diálogo con la vida, con especial atención a su naturaleza y facultades físicas. Es decir, educación física es aquel aspecto de la educación en general que llega al individuo atendiendo

primariamente su constitución física, su destreza, armonía de movimientos, agilidad, vigor, resistencia, etc. Un sistema educativo donde cuenta sobre todo el hombre en movimiento y consecuentemente el hombre en especial actitud espiritual. (p. 51)

CURRÍCULO

Forma de organización e instrumento de eficiencia de las prácticas educativas. Como lo dice Hanesson (citado por Aristizabal, 2005) es una “estructura organizativa impuesta por las autoridades educativas para «ordenar» la conducta de la escolaridad” (p, 5). Se considera una agrupación ordenada y coordinada de elementos o principios que, en el ámbito escolar, forman parte del proceso de enseñanza- aprendizaje que planea intencionadamente la escuela, sin limitarse al aula de clases o al espacio físico del centro educativo, pero bajo la responsabilidad de la escuela.

Se plantea como una construcción colectiva que responde a necesidades específicas del contexto dentro del cual se enmarca; con muy amplia fundamentación conceptual, y que apunta a objetivos claros y bien delimitados.

El proceso de estructuración y concreción curricular debe contar con 4 fases:

2. Ideación.
3. Planificación.
4. Implementación / desarrollo / aplicación / ejecución.
5. Evaluación.

CULTURA

Un vocablo difícil de definir o al menos conceptualizar dada su amplitud y polisemia, porque podría aplicarse a un contexto determinado o al ámbito global. En tanto se puede hablar de cultura como constructo de ideas, costumbres, oficios, geografías, etc., que definen un grupo de otro con su respectiva cultura, “conjunto complejo que incluye conocimientos, creencias, artes, leyes, morales, costumbres, otras capacidades y hábitos adquiridos por el hombre como miembro de una sociedad” (Tyler citado por Llobera, 1999); y también se puede hablar a un nivel más global para definir a la cultura humana con sus rasgos característicos, “ Totalidad de los modos de vida de los seres humanos, o totalidad de herramientas, actos, pensamientos e instituciones adaptativas por medio de los cuales los pueblos viven y se perpetúan”. (Llobera, 1999).

SOCIEDAD

Pasa algo similar con este concepto en tanto puede ser abordado de manera micro como un grupo de individuos que se identifican como una unidad, con rasgos que los distinguen de otras unidades (Bohannan, 1992); o a nivel macro considerando a la sociedad humana como agrupación que ha sobrevivido mediante la adaptación al entorno y su modificación, al paso del tiempo, construyendo y estableciendo una serie de símbolos, signos y códigos que rigen todo cuanto en la misma se produce.

En conclusión, la Sociedad humana en sentido macro, es el recipiente en cuyo interior se encuentra contenida la Cultura, y esta, permite que los diversos grupos que se identifiquen como unidades, se agrupen en sociedades, en sentido micro, y creen sus propias culturas.

RESPETO

Involucra el ser y dejar ser; ocuparse de su expansión personal y la realización plena de sus dimensiones, más que del modo de ser o vivir de los otros individuos. No implica en ningún grado y bajo ninguna circunstancia sumisión, resignación o sometimiento.

Es un dialogo de seres humanos, no debe verse afectado por ningún tipo de restricción o limitación por condición o calidad social, cultural, política, religiosa, étnica, económica, etc. Seres humanos que dialogan de igual a igual. Implica un alto grado de reflexión y sensibilidad social; comprender que mi realidad construida es tan valiosa como la construida por cualquier otro individuo.

2.2 Estado de arte local

A continuación se presenta un estado de arte sobre el tema de los juegos cooperativos, realizado a nivel de la Facultad de Educación Física de la Universidad Pedagógica Nacional. Estos documentos reposan en el centro de documentación de la universidad en la sede Valmaría.

Proyecto	Autor (es)	Año	N° topográfico
La Educación Física como medio para desarrollar el respeto, la fraternidad y el compañerismo en los niños del curso 5° B en la concentración Simón Bolívar.	Juan Orlando Pinto	1992	07810
El desarrollo moral desde los juegos en los niños de quinto de primaria de la escuela Jorge Eliécer Gaitán.	Luis Alberto Beltrán. Frey Castañeda	1996	07945
El juego como una estrategia de estimulación del valor de la solidaridad y la honestidad.	Farid Ignacio Salgado	1992	07815
Fomentando valores de respeto, tolerancia y autoestima a través de la educación sexual.	Amanda Rodríguez	2002	
Programa escuelas de formación en deporte para el desarrollo de los hábitos que potencialicen la dimensión ética de los sujetos	Daniel Briceño Vásquez	2006	07077
La Educación Física como posibilitador del valor del respeto en el grado 9° de educación básica secundaria.	Diego Alejandro Gaitán	2005	06212

Tabla 1. Estado de arte local

Para la conformación de este estado de arte, se han tenido en cuenta básicamente dos tendencias, el juego y el respeto; por esta razón se encuentran

documentos que abordan el valor del respeto desde otros campos como la Educación Física y la educación sexual, así como otros donde se destaca la importancia del juego en la estimulación de otros valores.

TEORÍA DE DESARROLLO HUMANO

Los alcances que este proyecto pretende tener, se sustentan desde la teoría de las Inteligencias Múltiples formulada por Howard Gardner que se detallará unos párrafos adelante. Considero que es apropiado tomar esta teoría como teoría de desarrollo humano, y no solamente, como teoría de desarrollo del pensamiento ya que al potenciar las diversas inteligencias, se estaría potenciando el desarrollo integral, en todas las dimensiones humanas, no solamente las relativas a procesos mentales o cognitivos.

La idea de desarrollo humano que tengo, se asimila a la que Martínez (2009), sugiere en un artículo de la revista de la Universidad Bolivariana de Venezuela:

...el llevar a un ser humano a su pleno desarrollo y madurez, en su realidad integral, constituye la empresa más difícil y ambiciosa que pueda proponerse una persona, una institución e, incluso, una sociedad completa. Sin

embargo, caminar en esa dirección, abriendo horizontes e iluminando caminos, es la meta que se propone, en general, toda verdadera educación y desarrollo pleno del ser humano. (p.119)

Inteligencias múltiples

Howard Earl Gardner es un psicólogo nacido en 1943 en los Estados Unidos de Norteamérica, investigador y profesor de la universidad de Harvard ubicada en Cambridge, Massachusetts. En 1983, en su libro *frames of mind*, introdujo la teoría de las inteligencias múltiples donde plantea que la inteligencia no es unitaria sino un conjunto de habilidades o capacidades distintas e independientes, pero todas susceptibles a desarrollarse.

Esta teoría plantea que todos los seres humanos poseen al menos, 8 tipos de inteligencias que son igualmente importantes y que se interrelacionan, aunque son desarrolladas de manera única y en distintos niveles por cada individuo, dependiendo de su historia de vida personal, sus antecedentes culturales e históricos y su dotación biológica. El entorno o medio ambiente también influye en el desarrollo de estas inteligencias estimulándolas o retardándolas dependiendo de:

- Factores geográficos
- Factores familiares
- Factores situacionales
- Acceso a recursos o mentores.

Estas inteligencias se clasifican en:

Φ Lingüística	Φ Lógico-matemática
Φ Espacial	Φ Musical
Φ Corporal-cinética	Φ Intrapersonal
Φ Interpersonal	Φ Naturalista

El presente proyecto se ocupará principalmente del abordaje y potenciación de la inteligencia interpersonal, y como valor agregado, de la inteligencia corporal-cinética. Es importante realizar esta aclaración puesto que la mayor parte del desarrollo conceptual y teórico del proyecto se basará en la inteligencia interpersonal.

Inteligencia Interpersonal

Gardner plantea que la inteligencia es la capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas. Y además sostiene que la inteligencia interpersonal es la capacidad de entender a los demás e interactuar eficazmente con ellos. Incluye la sensibilidad a las expresiones faciales, la voz, los gestos y posturas, y la habilidad para responder. Armonizar y reconocer las

diferencias entre las personas y apreciar sus perspectivas aunque sean diferentes a las propias.

El desarrollo de esta inteligencia debe comprender y tener en cuenta:

*La sensibilidad por los sentimientos, emociones, puntos de vista, estados emocionales, etc. De otras personas.

* Habilidad para establecer y mantener relaciones cordiales.

* La capacidad de tomar el liderazgo en la resolución de problemas.

* Poder para influenciar decisiones.

IDEAL DE HOMBRE

El ideal de hombre que persigue este proyecto, es un individuo consecuente consigo mismo, y con los demás. Según la definición del diccionario de la Real Academia de la Lengua, consecuente es la persona cuya conducta guarda correspondencia lógica con los principios que profesa.

Principios estos, o normas morales que la persona ha adoptado y adaptado para sí por convicción desde el entendimiento, la reflexión y la aceptación espontánea no

impuesta. Por un proceso que parte desde la automotivación y que en últimas constituye lo que algunos autores consideran el fin último de la educación. Extraer el conocimiento que del niño emana, más que atiborrarlo con información fútil.

La relación de correspondencia entre las normas íntimas y la interacción social, le brindará a la persona la posibilidad de repensar estas formas de interacción e interrelación, y, de ser necesario, re-constituirlas desde las mismas bases que han soportado la estructura de sus rasgos característicos y de personalidad.

Esto dará como resultado relaciones humanas basadas en el autocuidado, el cuidado del otro y el cuidado del entorno.

Este proyecto pretende un ser que observe críticamente su entorno, analice, reflexione y pueda aportar activamente a la modificación de estructuras y situaciones que, desde su óptica crítica, restrinjan su desarrollo y el de su comunidad.

Por tanto, que advierta que sus acciones y omisiones tendrán una repercusión bien sea a nivel personal o afectando su entorno también. Que entienda que los sucesos actuales no son más que consecuencias de actos y omisiones sucedidos en tiempos pasados; y que en su labor por cambiar el panorama social, comprenda que esto se trata de un proceso de transformación a mediano y largo plazo, y que lo que haga hoy vendrá concatenado a una serie de acciones – reacciones, causa – efecto,

o secuencias, que traerán como consecuencia un contexto futuro sea este el que se planteó o no.

MODELO PEDAGÓGICO

Partiendo de la base de que este proyecto primero fue imaginado, luego contextualizado y problematizado, para posteriormente ser reflexionado por bastante tiempo, y finalmente disponerse a enmarcarse bajo unos lineamientos o parámetros que dieran evidencia y correspondieran con el conocimiento adquirido en este tiempo, seleccione todo el marco teórico según se amoldara a las pretensiones que han estado desde que imaginé el proyecto y se han mantenido aún después de la decantación por reflexión.

Así pues, el modelo pedagógico que define en sus aspectos fundamentales este proyecto es el Crítico social o socio-crítico, que es el legado de la Escuela de Frankfurt adaptado al ámbito escolar.

Este modelo en sus pretensiones más extensas, al igual que en las más, se propone la mas plena liberación del individuo mediante la concienciación de las estructuras mentales, logrando que la conciencia se torne dinámica, así como abrir espacios para lograr la influencia en acciones transformadoras de las condiciones sociales existentes y del propio individuo hacia su constante mejoramiento.

Sus contenidos abarcan los saberes teóricos de carácter científico - técnico polifacético y politécnico, así como la formación de habilidades y capacidades para el hacer y producir en comunidad. Presenta una relación educando-conocimiento-docente de conformación horizontal y considera igual de valioso tanto el conocimiento del docente, como los saberes previos del educando.

Su metodología de enseñanza varía y se ajusta dependiendo del contenido o la actividad específica que pretenda desarrollarse, pero siempre se enmarca y, algunas veces se determina por la interacción y la confrontación social.

El acto evaluativo como tal, es un proceso constante, continuo y permanente. La evaluación se da en múltiples direcciones; desde, hacia y entre los educandos y los docentes. Es de carácter cualitativo en tanto el “objeto” abstracto de evaluación es el valor moral del respeto y los valores, virtudes, y demás características distintivas de los rasgos subjetivos de cada individuo, no pueden ser cuantificadas en tanto etéreas.

TENDENCIA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA

La tendencia en la que se enmarca esta propuesta es la sociomotricidad que en palabras de Pierre Parlebas (2001), su autor representante, se puede tomar como la conjunción de:

La sociomotricidad reúne el campo y las características de las prácticas correspondientes a las situaciones sociomotrices. El rasgo fundamental de estas situaciones es la presencia de una interacción o comunicación motriz implicada en la realización de una acción motriz. El eje central de la sociomotricidad es la relación que establece la persona que actúa con los demás interventores. (p, 427)

Por estas condiciones de construcción de movimiento desde lo individual, pero afectado en gran medida por lo social, que plantea Parlebas, es que este proyecto se adhiera a esa tendencia de la Educación Física. El movimiento como factor de interacción social permite establecer lazos, ó, vínculos que trascienden en el tiempo, así como puede ser utilizado para agredir y aumentar las brechas entre unos y otros.

El movimiento en el contexto social, puede servir para golpear o para acariciar, depende de lo que se quiera expresar en la acción. Pero se sabe que las acciones han de ser intencionadas y es a esa intención a dónde se quiere llegar con este proyecto; ya luego la acción reflejará la intención.

MODELO DIDÁCTICO ESPONTANEÍSTA

Cabe aclarar que al igual que sucede con el modelo pedagógico, no es una cuestión de señalar cual modelo didáctico es el indicado, sino de comprender que, dependiendo de la situación, la población y otras variables, trata acerca de escoger aquel que más se ajuste a cada caso específico. Pero, al igual que en el caso del modelo pedagógico, si predominará naturalmente, un modelo didáctico sobre los otros.

Considerando que los modelos didácticos empleados en el proceso de enseñanza en la escuela, pueden convertirse en un punto de partida desde el cual puede reflexionarse e intervenir la realidad educativa y entendiendo, claro está, a los modelos didácticos como el vínculo entre la teoría y la realidad práctica, se asume para la implementación de este proyecto un modelo didáctico espontaneísta, con un enfoque centrado en los conocimientos.

Así pues, el modelo espontaneísta

Propone una educación basada en la realidad que rodea al alumno, bajo la convicción de que el contenido verdaderamente importante para ser aprendido por ese alumno debe ser una expresión de sus intereses y experiencias y, consecuentemente, se halla en el entorno en que vive. Para ello, el alumno debe “descubrir” la realidad de dicho entorno mediante el contacto directo y la realización de actividades de carácter muy abierto, poco programadas y muy flexibles. Lo verdaderamente importante es que el alumno aprenda a observar, a buscar información, a descubrir el propio aprendizaje de los contenidos supuestamente presentes en la realidad. Para facilitar el desarrollo de estas

capacidades se promueven determinadas actitudes como curiosidad por el entorno, cooperación en el trabajo común, etc. Queda claro que en este modelo el protagonismo central lo tiene el propio alumno y el profesor no debe aportar nada que él no pueda descubrir por sí mismo. (Requesens y Díaz, 2009).

3. DISEÑO DE IMPLEMENTACIÓN

3.1. Justificación

Considero que es muy importante reforzar los valores mínimos de convivencia en cualquier escenario de carácter social, sea este la familia, la escuela, los amigos, etc. Ya que por los ritmos acelerados del día a día y las exigencias sociales y culturales, se han venido descuidando ciertos aspectos inherentes al ser humano priorizando así otros de más reciente aparición.

Necesidad.

Se ha hablado ya de la importancia de hacer resurgir los valores éticos que han entrado en desuso debido a la reconfiguración del concepto de sociedad y de sus formas de interacción que suceden en la actualidad.

Novedad.

Según las búsquedas que he realizado, son pocos los documentos que tratan con alguna profundidad este tema. Puede que el tema del respeto no sea algo novedoso pero considero que la novedad no es una de las cualidades que legitimen o no mi proyecto.

Impacto social o académico.

Si se logra articular adecuadamente este proyecto, tendrá una repercusión considerable en el grupo social sobre el cual se implemente. Algunas de las aspiraciones de este proyecto son mejorar la dinámica de comunicación y convivencia que se dan en los entornos sociales del niño.

Si el trabajo se realiza bien con el grupo inicial, esto deberá irradiarse a los demás entornos en los que cada niño se desenvuelve. Si la actividad recreativa o lúdica de refuerzo del respeto resulta placentera a los ojos del niño, querrá repetirla en otros espacios.

Factibilidad de realización.

La realización de este proyecto es viable puesto que trata un tema que es de pertinencia general (o al menos eso se esperaría) y encontraría oportunidades con alguna facilidad, no requiere mayor inversión en recursos, y además, tengo tiempo disponible para dedicar a su preparación e implementación.

Los resultados que se esperan no pueden garantizarse ni anticiparse, hasta la conclusión del proceso.

3.2. Objetivos.

3.2.1. General

-Presentar a los niños del colegio Compartir Mosquera, el respeto como posible base para la conformación de relaciones humanas mediante juegos cooperativos que impliquen interacción física y comunicación interna y con el otro.

3.2.2. Específicos.

- Generar actividades lúdicas que afiancen en el niño valores como el respeto, la tolerancia, la colaboración; por medio de la interacción de cuerpos e ideas en las actividades lúdicas de tipo cooperativo.

- Posibilitar ambientes donde el niño se encuentre en diálogos corporales y lingüísticos intercedidos por el respeto.

- Restituir el lugar del respeto en los otros entornos de los niños del colegio Compartir Mosquera, mediante la implementación de juegos cooperativos en sus horas lúdicas en el espacio académico.

3.3. Planeación general.

Se plantea el juego cooperativo como compuesto articulador de las dinámicas que permitan vivenciar de manera práctica la problemática de la falta de respeto hacia el entorno, hacia los demás y hacia si mismo, que hoy es evidente en la sociedad colombiana.

El juego cooperativo, por su misma naturaleza, no involucra competencia, sino participación y acción mancomunada para alcanzar objetivos comunes. Además, en él se presentan actividades que implican sugerir opciones, dar puntos de vista y en general, exponerse a la opinión de los otros. Además, estos juegos contemplan actividades donde el contacto físico es indispensable, y esto a su vez trae de forma tácita pero inherente, la conformación y re-conformación de estructuras mentales, supuestos e ideales, que sobre la cercanía y el contacto físico, se tienen en un país de corte patriarcal y machista como es Colombia.

Explicado eso, se divide la unidad didáctica correspondiente a los juegos cooperativos en 3 núcleos temáticos que se desarrollaran a lo largo de 9 sesiones. 2 sesiones para el primer núcleo, 5 para el segundo y 2 para el tercero.

3.4. Contenidos.

Esta es la distribución de los contenidos por sesiones en relación con los núcleos temáticos.

SESIÓN	CONTENIDOS	TEMAS
1	El juego de integración	Actividades lúdicas de integración. Juego: en que nos parecemos tú y yo.
2	El juego de integración	Juegos: hay una silla libre junto a mí. Inicial

		de cualidades.
3	El juego de cooperación	Actividades de actuación conjunta: juegos: Levantarse en grupos. El ciempiés.
4	El juego de cooperación	Juegos: El punto negro. Doble acción.
5	El juego de cooperación	Juegos: Transporta el globo. Pásame el globo
6	El juego de cooperación	Juegos: La granja. Confía en mí y vuela.
7	El juego de cooperación	Juegos: Estatuas gemelas. Sopla, sopla que se detiene.
8	El juego de confianza y comunicación	Actividades de confianza en si mismo y en el otro. Juegos: equilibrio. Voleyvoz.
9	El juego de confianza y comunicación	A qué número llegamos. Vamos a vender.

Tabla 2. Contenidos.

3.5. Metodología

Se utiliza un etilo de enseñanza cognoscitivo productivo, según la clasificación hecha por miguel Ángel Delgado.

Productivo en tanto genera nuevos conocimientos e involucra al estudiante directamente en el proceso de aprendizaje. Se aparta del carácter reproductivo que distingue a algunos estilos como los tradicionales. Esta sustentado en el descubrimiento guiado que se ubica entre los estilos de instrucción directa y los de indagación, y la resolución de problemas donde el objetivo de la actividad no es expresado, así pues, hay más de una respuesta válida y se pueden explorar diversos caminos para encontrarla. Lo fundamental de este estilo es que el niño vivencie y resuelva problemas, siendo válidas todas las respuestas.

3.6. Evaluación

Este proyecto cuenta con un modelo de evaluación formativa que comprende una evaluación diagnóstica, evaluaciones procesuales y evaluación final. Debe considerar sus tres componentes: la autoevaluación, la heteroevaluación, y la coevaluación.

Se Utilizan instrumentos de recolección de información propios de la evaluación cualitativa que se enfoca en los procesos y las actitudes. Parafraseando a Frola y Velásquez (s.f.), su metodología implica valerse de hechos reales que permitan evidenciar las conductas y el comportamiento de las personas involucradas en los “problemas” planteados. Ejecuciones en vivo, actividades fuera de pupitre, desempeño en las actividades, etc. Son algunas de las situaciones que pueden evaluarse cualitativamente.

Así,

hablar de datos cualitativos, es hablar de descripciones detalladas de situaciones, eventos, gente, interacciones y comportamientos observados; citas directas y textuales de la gente que participa en la investigación acerca de sus experiencias, actitudes, creencias y pensamientos; así como de extractos de pasajes o de documentos, correspondencia, grabaciones y estudios de caso. (Bonilla y Sosa, 2005, p, 256)

Este tipo de evaluación consta de múltiples instrumentos para la recolección de información que permitirán emitir juicios de valor sobre los procesos y actividades realizadas. Algunos de estos instrumentos son el diario de campo, el anecdotario, los registros acumulativos, los informes, las listas de control y verificación, las entrevistas, entre otros.

4. EJECUCIÓN PILOTO

4.1. Microcontexto.

4.1.1. Población.

Caracterización de la institución

Nombre de la Entidad: INSTITUCION EDUCATIVA COMPARTIR DE MOSQUERA

Ubicación: Carrera 3E No. 10 – 77, Barrio El Trébol, Mosquera (Cundinamarca)

Teléfono: 3132945421

Página Web: www.iecompartir.edu.co

Correo electrónico: rectoría@iecompartir.edu.co.

Tipo: Colegio Mixto, de carácter oficial en convenio de administración educativa con la Sociedad Salesiana, inspección San Pedro Claver.

NIT: 900510487-5

Inscripción en el DANE: 125473001036

Inscripción en la Secretaría de Educación Municipal: Resolución 819 del 12 de Diciembre de 2011

Niveles atendidos: Educación Preescolar, Básica y Media. Determinada por ciclos, divididos en ciclo I hasta ciclo IV, de acuerdo a los niveles.

A continuación se adjunta la información relativa a la población, extraída del proyecto educativo del colegio Compartir Mosquera, que lleva por nombre *Proyecto Educativo Pastoral Salesiano*:

Esta Institución educativa fue construida en el sector del Trébol, barrio residencial de estrato tres: en el frontis linda con el Parque “Rincón del Trébol, al lado izquierdo con la Iglesia Santísima Trinidad y al respaldo y a su derecha están algunas de las Manzanas de este barrio residencial. Este es el único colegio en Mosquera que ofrece jornada única, por lo cual su planta de personal es de tiempo completo, conformada por 34 docentes de diferentes áreas, en tiempo completo, 3 directivos docentes; 2 Profesionales en el Departamento de Bienestar; 3 de personal administrativo y 4 de servicios generales (mantenimiento, jardinería, aseo), 3 de vigilancia particular suministrado por parte de la Alcaldía Municipal, quienes se encargan de este servicio.

En la actualidad hay aproximadamente 825 estudiantes, que residen, principalmente en el barrio El Trébol, aunque hay un porcentaje de población de otros barrios cercanos, y un porcentaje significativo está radicado en barrios como Planadas y Parcelas, poblaciones damnificadas de la ola invernal del 2011.

Las edades de los alumnos oscilan entre los 5 y los 17 años de edad, pertenecen a un estrato socioeconómico medio y bajo donde muchos de los padres trabajan en floricultura, oficios varios o son empleados profesionales. Un alto porcentaje de la población vive con los dos padres y en un porcentaje medio los estudiantes poseen hogar

monoparental, acompañados por tíos, abuelos o familia extensa en general.
(PEPS, 2012, p.22, 23).

4.1.2. Aspectos educativos

En cuanto a la misión del colegio, el PEPS (2012), menciona que su objetivo principal es la evangelización del educando con calidad y significatividad, enmarcado en el estilo pastoral de la comunidad salesiana. Propende por una educación integral de la niñez y la juventud, formando buenos cristianos y honestos ciudadanos.

Con relación a la visión, el colegio tiene claro que debe: “Constituirse en la alternativa válida de la formación de personas que, dentro de los postulados de la acción pastoral salesiana, aporten en la transformación de su entorno para la creación de una sociedad más justa”(PEPS, 2012, p.44).

El colegio define su proyecto educativo teniendo como referente la legislación colombiana y los aportes de la comunidad religiosa y académica salesiana, y lo plasma de la siguiente manera:

El Proyecto Educativo Pastoral Salesiano, es, pues, un instrumento fundamental y necesario de referencia en el que se explicitan la identidad y las

características que definen al Colegio Salesiano, se indican las metas educativas que se quieren alcanzar en cuanto Comunidad Educativa, las opciones estratégicas, los procesos y la metodología pertinentes, con el propósito último de lograr una educación integral de los niños, niñas y jóvenes acorde con la misión y visión salesianas y las necesidades del contexto local y nacional. (PEPS, 2012, p.3).

Este proyecto educativo, consciente de las diversas problemáticas que plantean las nuevas maneras de inter-relacionarse e intercambiar información del individuo, propone que:

Ante el huracán de la globalización neoliberal que absolutiza el mercado e instrumentaliza las personas, que multiplica la pobreza y divide y enfrenta las naciones, acumula en pocas manos la riqueza, y sojuzga los pueblos por medio de relaciones desiguales e injustas; frente al peligro real de la homogenización cultural y de la imposición del “pensamiento único” marcado por un estilo de vida “light” y de pensamiento “líquido”, buscamos, desde la educación, crear conciencia de la dignidad inalienable y autonomía de la persona basadas en el humanismo cristiano, defender la soberanía nacional con la capacidad de pensar y decidir autónomamente como nación, y suscitar un compromiso por la defensa de los derechos humanos y de nuestra identidad pluricultural. (PEPS, 2012, p.45)

El proyecto tiene algunas características que lo diferencian de otras propuestas educativas, y estas se ven afectadas por la visión evangelizadora de la institución.

De este modo, según el PEPS (2012), el proyecto ha de ser:

- ◆ Evangelizador a través de la educación.
- ◆ Carismático-salesiano.
- ◆ Centrado en la persona del niño, de la niña y del joven.
- ◆ Programático.
- ◆ Coherente.
- ◆ Realista y posible.
- ◆ Consensuado y participativo.
- ◆ Comunicado y conocido por toda la Comunidad Educativa.
- ◆ Flexible.
- ◆ Vinculante.
- ◆ Pertinente y relevante para la vida.
- ◆ Evaluable.
- ◆ Socializable.

Dicho proyecto se articula mediante el modelo pedagógico que los salesianos han tenido a bien llamar *Sistema Preventivo de Don Bosco*, y que se explica mejor en cada uno de sus componentes, mediante el siguiente cuadro.

ELEMENTOS GENERALES DEL MODELO PEDAGÓGICO	NUESTRO MODELO PEDAGÓGICO SISTEMA PREVENTIVO
FINES Y PROPÓSITOS	Desarrollo del pensamiento crítico – humanista
ROLES Y RELACIONES	<p><u>DOCENTE - LAICO:</u> como animador y mediador del proceso de enseñanza aprendizaje. Como Salesianos de Don Bosco tenemos como Misión Evangelizar Educando, es decir, hacer presente el Proyecto Salvador de Dios proclamado e inaugurado por Jesucristo, nuestro Maestro.</p> <p><u>ESTUDIANTE:</u> Cómo ser crítico y reflexivo que represente a la sociedad como un buen cristiano y un honesto ciudadano.</p> <p><u>PADRES DE FAMILIA:</u> Primeros formadores y colaboradores permanentes en el proceso de formación integral de los estudiantes.</p>
MODELO DE APRENDIZAJE	Representa cómo los estudiantes transforman sus estructuras cognitivas y metacognitivas, a través de experiencias significativas que permitan al aprendiente construir su propio aprendizaje y desarrollar competencias propias de su nivel y su edad cognitiva, con el fin de potencializar herramientas que le sirvan para la vida.
DIDÁCTICAS	Uso y apropiación de estrategias de enseñanza y aprendizaje propias del "Aprender a Aprender" desarrolladas en cada una de las unidades didácticas, centradas en un currículo evangelizador.

EVALUACIÓN	Se generan espacios de Auto, co y hetero evaluación en el desarrollo de los procesos pedagógicos y administrativos. En el ámbito institucional, la evaluación se realiza de manera sistemática en todas las etapas de cualquier proceso teniendo en cuenta la dinámica de la herramienta PHVA.
MEDIOS	Guías de aprendizaje, empleo de las herramientas virtuales, espacios de reflexión pedagógica, grupos de asociacionismo.
PAPEL DE LOS CONTENIDOS	Pretextos empleados para el desarrollo de competencias para la vida, la academia, el mundo laboral y el fortalecimiento de Habilidades de pensamiento enmarcados en cada una de las asignaturas que conforman el plan de estudios.

Tabla 3. Modelo pedagógico salesiano.

Ahora, en lo relativo al área de Educación Física, las actividades deportivas y recreativas, y su función educativa, el colegio, desde su proyecto argumenta que:

El Deporte, la Educación Física y la Recreación tienen indudablemente una fuerza educativa de difícil parangón con otras actividades por la atracción que ejercen sobre el joven en una edad en la que la necesidad de movimiento, la adhesión a propósitos de triunfo y deseo de superación, el desarrollo del potencial físico y la apariencia personal tienen una fuerte incidencia, y también por el sentido higiénico preventivo que en esta etapa de la vida se hace particularmente indispensable.

En este camino de liberación, de humanización y de encuentro consigo mismo, el joven y la joven hallan en el deporte, la educación física y la recreación una fuente esencial de búsqueda del equilibrio que tanto ansían: espontaneidad, creatividad, libertad, placer, agrado, sociabilidad. Los grupos que se reúnen en torno a diferentes actividades deportivas y recreativas lo hacen por elección voluntaria durante el tiempo libre.

En las horas de recreación los jóvenes jugaban mucho. Don Bosco los motivaba a hacerlo porque había intuido que la dimensión lúdica del ser humano es muy importante para el equilibrio psíquico y en la vida relacional. Cuando se divierten juntos y cuando se ríen juntos, se vive una

sensación positiva de bienestar interior y una mayor capacidad de relacionarse con el otro. (PEPS, 2012, p.79).

4.1.3. Planta física

El 25 de Noviembre de 2011 se inauguró en el municipio, el Colegio Compartir Mosquera, un proyecto liderado por la Fundación Compartir en alianza con empresas públicas y privadas. Así, la Alcaldía Municipal de Mosquera hizo entrega del lote, mientras que el Ministerio de Educación, la Gobernación de Cundinamarca y algunos empresarios también entregaron recursos para el desarrollo y construcción del proyecto.

Telefónica, a través de su Fundación, donó 1.000 millones de pesos, los que incluye los componentes de un aula de la Fundación Telefónica, pensada para los 1.040 niños, niñas y jóvenes beneficiarios del proyecto. Esta aula está dotada con toda la tecnología necesaria para fusionar la educación con todas las herramientas tecnológicas del momento.

La construcción del colegio, que tuvo un costo superior a los cuatro mil millones de pesos, fue desarrollada por Pedro Gómez y Cía., bajo la dirección del ingeniero Roberto Goldstücker. El colegio cuenta con un área total de 6.400 metros cuadrados, de los cuales 3.500 son el área construida. Telefónica utilizó recursos que, según algunos documentos, fueron obtenidos en el concierto “Voces Solidarias”, realizado por Telefónica, el

7 de mayo de 2011 en el parque Simón Bolívar de Bogotá, y que tuvo como objetivo la recuperación y reconstrucción de las escuelas de los niños afectados por la ola invernal.

El colegio cumple con las especificaciones técnicas de construcción, accesibilidad, mobiliario y especificaciones pedagógicas, definidas y exigidas por el Ministerio de Educación Nacional. Se construyeron en 4.293 m²: 24 aulas, 2 laboratorios un aula de Sistemas, 3 talleres de tecnología, un taller de artes, biblioteca, ludoteca, salón múltiple, área administrativa, enfermería, y salón de profesores. Esta obra se da en concesión por parte de la Alcaldía Municipal a la Sociedad Salesiana en Enero de 2012 y abre sus puertas a la comunidad el 6 de Febrero de 2012 con educación desde grado cero a noveno con la dirección del Padre Salesiano Leonardo Gómez y del Señor Alejandro Castillo Martínez como Rector. (PEPS, 2012, p.16-18)

4.2. Microdiseño

Cronograma

A continuación se presenta la planeación total de las 9 sesiones diseñadas inicialmente, con la información correspondiente a la unidad didáctica, núcleo didáctico, grupo poblacional, las actividades, objetivos, materiales y demás, especificadas sesión por sesión.

Se aclara que en la carta de solicitud de implementación escrita por la Universidad dirigida al colegio Compartir, las fechas señaladas para la realización de las sesiones eran originalmente los miércoles y viernes de cada semana, pero debido a cambios en los horarios de algunas actividades en el colegio, estas se realizaron los días jueves de 2:30 pm a 3:30 pm, y sábados de 10:00 am a 11:00 am, en las instalaciones del colegio.

Así mismo se presentarán los propósitos de las actividades de cada sesión (ver tabla 3), y en un cuadro adaptado del libro de Bantula (2001), los objetivos didácticos generales que se pretenden alcanzar (tabla 4).

SESIÓN	PROPÓSITO DE LAS ACTIVIDADES
1	- Explicar e contenido de la unidad didáctica posterior a la presentación del docente en formación ante el grupo. - Favorecer la atención, seguimiento a la norma, y reconocimiento de las semejanzas con otros.
2	- Reconocer las cualidades propias y del otro mediante elogios y 'autoelogios'. - Motivar el espíritu cooperativo del grupo para alcanzar las metas propuestas.
3	- Asumir roles de otras personas y/o animales. - Incrementar el nivel de ayuda y cooperación con los compañeros. - Guiar a un compañero con ojos vendados.
4	- Reconocer el cuerpo propio y el del otro mediante el tacto. - Recalcar la importancia del respeto en la interacción física de los niños. - Procesar estímulos corporales y socializarlos.
5	- Reconocer el cuerpo propio y el otro mediante el tacto y el olfato. - Trabajar por parejas y tríos para reconocer sus cuerpos.
6	- Coordinar acciones motrices conjuntas.

	- Cooperar en la consecución de un movimiento grupal.
7	- Resolver en grupo tareas motrices complejas. - Motivar la comunicación verbal para la resolución de problemas.
8	- Reconocer formas y posiciones y reproducirlas con los ojos vendados. - Motivar a cada niño a liderar el grupo para que este lo siga.
9	- Reflexionar sobre la imitación respetuosa y la imitación burlona. - Realizar retroalimentación y evaluación final.

Tabla 4. Propósito de las actividades.


OBJETIVOS DIDÁCTICOS GENERALES	
1.	Conocer diversos juegos cooperativos para disponer de recursos durante las sesiones de educación física y en otros momentos de ocio y tiempo libre.
2.	Experimentar actividades a través de las cuales se tengan que superar retos para alcanzar objetivos comunes
3.	Explorar las posibilidades de relación, expresión y comunicación interpersonal.
4.	Aceptar las propias limitaciones y las de los demás, siendo conscientes de que los diferentes grados de habilidad y destreza de cada uno no tiene que significar ningún tipo de discriminación.
5.	Adaptarse a las reglas del juego formuladas por el facilitador o el colectivo.
6.	Interesarse por mantener relaciones solidarias basadas en el respeto y la tolerancia.
7.	Adquirir la capacidad y el hábito de cooperar en actividades de grupo.
8.	Alcanzar, a través de la realización de juegos cooperativos, cierto grado de autonomía intelectual y de grupo.
9.	Participar en la elaboración de estrategias cooperativas.
10.	Ser consciente de la importancia del juego cooperativo como medio relacional.
11.	Aceptar la diversidad de acción y opinión a través de la actividad física.

Tabla 5. Objetivos didácticos generales.

Plan de clase o sesiones.


Ahora, se presenta la planeación correspondiente a las nueve sesiones de implementación planteadas inicialmente en el proceso de diseño. Pero es necesario aclarar que por motivos de fuerza mayor, solo se pudieron realizar seis de las sesiones.

Se realizaban dos sesiones por semana, siendo los jueves y sábados, pero se suspendió la implementación durante la semana de receso estudiantil, que, según resolución 018031 del 30 de octubre de 2012, iniciaba el de octubre de 2013 y finalizaba el 11 del mismo. Esto restó dos sesiones, y posteriormente, el jueves 24 de octubre fue concedido por las directivas para que los niños de 3º, 5º y 9º no asistieran en compensación por la dedicación en las pruebas Saber, realizadas por estos el día anterior, y esto restó otra sesión.

 UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL <i>Educadora de Educadores</i>			
Facultad de de Educación Física Docente en formación: Hernán Parra Pérez Código: 2004120066			
Unidad didáctica: Juegos cooperativos	Núcleo temático: Juegos de integración.	Contenidos: Juegos cooperativos que requieran observar al otro y reconocer similitudes y diferencias.	
Sesión: 1	Duración: 40 minutos	Grupo: Asociacionismo.	Fecha:

Objetivo general: -Presentar a los niños del colegio Compartir Mosquera, el respeto como posible base para la conformación de relaciones humanas mediante juegos cooperativos que impliquen interacción física y comunicación interna y con el otro.	
Objetivos específicos: - Presentar la unidad didáctica ante los niños del grupo. - Indagar sobre los preconceptos que tienen los niños sobre el respeto.	
*JUEGO: EN QUE NOS PARECEMOS TU Y YO.	
Materiales: zona amplia despejada.	Disposición inicial: Dispensos por el terreno.
Inicio: Activación muscular y articular y disposición para las actividades, seguido de la explicación de las mismas. Desarrollo: Desplazándose libremente por el espacio de juego, se trata de descubrir en los demás compañeros, el mayor número posible de similitudes (color de ojos, un diente caído, estilo del cabello, estatura, etc.). Después, cada uno enuncia las semejanzas halladas y las personas con las que realizó la actividad. Observaciones: Una variante consiste en buscar puntos en común que no sean físicos sino relacionados con el carácter o la manera de ser. Juntarse por gustos, aficiones, preferencias, etc. Cierre: Actividades de estiramiento y relajación. Pequeña conversación informal sobre las actividades vistas en la sesión.	

Tabla 6. Sesión 1.

 UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL <i>Educadora de Educadores</i>		Facultad de de Educación Física	
Docente en formación: Hernán Parra Pérez Código: 2004120066			
Unidad didáctica: Juegos cooperativos	Núcleo temático: Juegos de integración y atención.	Contenidos: Juegos cooperativos que impliquen atención para mantener la dinámica.	
Sesión: 2	Duración: 40 minutos	Grupo: Asociacionismo.	Fecha:
Objetivo general: -Presentar a los niños del colegio Compartir Mosquera, el respeto como posible base para la conformación de relaciones humanas mediante juegos cooperativos que impliquen interacción física y comunicación			

interna y con el otro.	
Objetivos específicos:	
<ul style="list-style-type: none"> - Generar acciones motrices en el compañero mediante la voz. - Reconocer virtudes y cualidades propias y del otro. - Aceptar la opinión del compañero cuando es diferente a la propia. 	
*JUEGO: HAY UNA SILLA LIBRE PARA TI.	
Materiales: Una silla por participante y una adicional.	Disposición inicial: Sentados en círculo.
<p>Inicio: Activación muscular y articular y disposición para las actividades, seguido de la explicación de las mismas.</p> <p>Desarrollo: Los participantes están sentados cada uno en su silla, quedando una de ellas vacía. El jugador que la tenga a la izquierda, inicia el juego diciendo: "hay una silla libre junto a mi, y quiero que la ocupe (nombre de otro niño)". El juego sigue por parte del niño que ahora tiene la silla vacía a su izquierda.</p> <p>Observaciones: Las sillas pueden reemplazarse con cualquier objeto dónde se puedan sentar los niños. Ej.: una revista, un saco, una maleta. También se puede variar, haciendo que los niños se desplacen de la manera que lo pida el niño que está dando las instrucciones.</p>	
*JUEGO: INICIAL DE CUALIDADES.	
Materiales: Área despejada.	Disposición inicial: Sentados en círculo.
<p>Inicio: Activación muscular y articular y disposición para las actividades, seguido de la explicación de las mismas.</p> <p>Desarrollo: Cada persona debe decir su nombre y apellido, acompañado de dos adjetivos calificativos que favorezcan la autoestima. Estos deben empezar con las mismas iniciales que el nombre y el apellido. Ej.: me llamo Andrés Pérez y soy amable y persistente.</p> <p>Observaciones: En el supuesto de que alguna persona tenga dificultades en hallar los adjetivos, los demás compañeros del grupo deben ayudarlo.</p> <p>Cierre: Ejercicios de respiración y relajación. Estiramiento y charla corta sobre lo realizado en clase y su posible importancia.</p>	

Tabla 7. Sesión 2.



Facultad de de Educación Física
Docente en formación: Hernán Parra Pérez
Código: 2004120066


Unidad didáctica: Juegos cooperativos	Núcleo temático: Juegos de cooperación y coordinación.	Contenidos: Juegos cooperativos que impliquen atención, coordinación y colaboración para conseguir las metas.	
Sesión: 3	Duración: 40 minutos	Grupo: Asociacionismo.	Fecha:
Objetivo general: -Presentar a los niños del colegio Compartir Mosquera, el respeto como posible base para la conformación de relaciones humanas mediante juegos cooperativos que impliquen interacción física y comunicación interna y con el otro.			
Objetivos específicos: - Plantear actividades que ayuden a afianzar la confianza del individuo en el grupo. - Presentar como natural el contacto físico respetuoso en aras de cooperar en una labor conjunta.			
*JUEGO: LEVANTARSE EN GRUPO.			
Materiales: Zona amplia despejada.		Disposición inicial: Grupos de cuatro personas.	
Inicio: Activación muscular y articular y disposición para las actividades, seguido de la explicación de las mismas. Desarrollo: Los niños y las niñas de cada grupo se ubican sentados, tomándose por los antebrazos o por las manos. En esta posición deben ensayar y elaborar diversas estrategias para conseguir levantarse a la vez, sin que nadie se caiga o desequilibre. Observaciones: Si la acción motriz tiene éxito, pueden inventarse otras formas para levantarse colectivamente, o bien, probar las ya descubiertas incrementando el número de participantes.			
*JUEGO: EL CIEMPIÉS.			
Materiales: Área despejada.		Disposición inicial: Grupos de 3 en fila.	

Desarrollo: Los miembros de cada grupo están sentados uno detrás del otro, con las piernas abiertas y los brazos extendidos a los lados, se balancean de un lado a otro, hasta que, a una señal, coordinadamente hacen girar sus cuerpos, hasta quedar apoyados con las manos en el suelo y los empeines de los pies encima del compañero de adelante.

Observaciones: Si el grupo resulta habilidoso pueden intentar desplazarse y además, aumentar el número de personas.


Cierre: Ejercicios de respiración y relajación. Estiramiento y charla corta sobre lo realizado en clase y su posible importancia.

Tabla 8. Sesión 3.

 UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL <i>Educadora de Educadores</i>			
Facultad de de Educación Física Docente en formación: Hernán Parra Pérez Código: 2004120066			
Unidad didáctica: Juegos cooperativos	Núcleo temático: Juegos de cooperación y coordinación.	Contenidos: Juegos cooperativos que impliquen atención, coordinación y colaboración para conseguir las metas.	
Sesión: 4	Duración: 40 minutos	Grupo: Asociacionismo.	Fecha:
Objetivo general: -Presentar a los niños del colegio Compartir Mosquera, el respeto como posible base para la conformación de relaciones humanas mediante juegos cooperativos que impliquen interacción física y comunicación interna y con el otro.			
Objetivos específicos: - Ofrecer actividades que exijan coordinación segmentaria corporal individual y con el grupo. - sugerir juegos que necesiten de la formulación de una estrategia grupal para su resolución.			
*JUEGO: EL PUNTO NEGRO.			
Materiales: Zona amplia despejada. Conos para delimitar el área de juego.		Disposición inicial: Grupos de cuatro personas.	


<p>Inicio: Activación muscular y articular y disposición para las actividades, seguido de la explicación de las mismas.</p> <p>Desarrollo: Mientras se desplazan todos por el espacio, un jugador elegido al azar, selecciona en secreto, un punto ubicado dentro del área de juego, denominado “punto negro”. Cuando algún participante pisa el punto escogido, el jugador que lo ha elegido debe decir con tono de voz audible “¡ahí está!”, los demás deben detenerse inmediatamente para observar cuál puede ser el punto negro. Esto se repite hasta que el grupo cree saber donde está el punto. Entonces, una persona del grupo señala la posible ubicación; si acierta, el juego empieza de nuevo, si se equivoca, siguen buscando el punto negro pero ahora deberán desplazarse a saltos en un pie, como enanos (en flexión de cadera y rodilla), o gateando, según se hayan equivocado una, dos o tres veces.</p>	
<p>*JUEGO: DOBLE ACCIÓN.</p>	
<p>Materiales: Ninguno</p>	<p>Disposición inicial: Sentados en círculo.</p>
<p>Desarrollo: La persona encargada de iniciar el juego realiza una acción diferente con cada una de las dos manos. Por ejemplo, mientras con una pinta, con la otra simula que bate un huevo. La persona que está sentada a su derecha, debe decir cuales acciones está ejecutando el compañero de la izquierda, cuando acierte las dos acciones, imita una y añade otra diferente. El grupo puede ayudarlo a adivinar los gestos.</p> <p>Cierre: Espacio para el repaso y la reflexión de las actividades realizadas y su aplicación o transferencia a otros espacios.</p>	

Tabla 9. Sesión 4.

 <p>UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL <i>Educadora de Educadores</i></p> <p>Facultad de de Educación Física Docente en formación: Hernán Parra Pérez Código: 2004120066</p>			
<p>Unidad didáctica: Juegos cooperativos</p>	<p>Núcleo temático: Juegos de cooperación y coordinación.</p>	<p>Contenidos: Juegos cooperativos que impliquen atención, coordinación y colaboración para conseguir las metas.</p>	
<p>Sesión: 5</p>	<p>Duración: 40 minutos</p>	<p>Grupo: Asociacionismo.</p>	<p>Fecha:</p>
<p>Objetivo general: -Presentar a los niños del colegio Compartir Mosquera, el respeto como posible base para la conformación de relaciones humanas mediante juegos cooperativos que impliquen interacción física y comunicación interna y con el otro.</p>			

Objetivos específicos:	
<ul style="list-style-type: none"> - Recrear situaciones mediante los juegos involucren al niño dentro de su rol y lo comprometan con la actividad. - Posibilitar el afianzamiento de las relaciones entre los niños integrantes del grupo. 	
*JUEGO: TRANSPORTA EL GLOBO.	
Materiales: Globos y área despejada.	Disposición inicial: El grupo dividido en dos.
<p>Inicio: Activación muscular y articular y disposición para las actividades, seguido de la explicación de las mismas.</p> <p>Desarrollo: Cada mitad del grupo se dividirá en dos subgrupos y se ubicarán un grupo frente al otro en hileras de igual número de niños. De una fila deberán salir dos niños llevando entre ellos un globo con aire que deberán entregar a 2 niños del otro grupo pero sin ayuda de las manos. La parte del cuerpo implicada en el transporte del globo, debe variar en cada ronda.</p> <p>Observaciones: Se puede modificar al hacer que los niños deban transportarlo en 3, 5, 8 apoyos, etc.</p>	
*JUEGO: PÁSAME EL GLOBO.	
Materiales: Zona amplia despejada y globos con agua.	Disposición inicial: Sentados en círculo.
<p>Desarrollo: Se sientan los niños en círculo, y a uno de ellos se le da un globo con agua que deberá rotar a su compañero de izq. ó der. Según se especifique. Debe hacerse cada vez mas rápido y posteriormente, se aumentará la distancia entre los niños participantes.</p> <p>Observaciones: Una variante puede ser realizar la actividad con los ojos vendados o realizando algún ejercicio mientras el globo da la vuelta por el círculo.</p> <p>Cierre: Momento para el repaso y la reflexión de las actividades realizadas y su aplicación o transferencia a otros espacios.</p>	

Tabla 10. Sesión 5.

 <p>UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <i>Educadora de Educadores</i></p> <p>Facultad de de Educación Física Docente en formación: Hernán Parra Pérez Código: 2004120066</p>		
Unidad didáctica: Juegos cooperativos	Núcleo temático: Juegos de cooperación y coordinación.	Contenidos: Juegos cooperativos que impliquen atención, coordinación y colaboración para conseguir las metas.

Sesión: 6	Duración: 40 minutos	Grupo: Asociacionismo.	Fecha:
<p>Objetivo general: -Presentar a los niños del colegio Compartir Mosquera, el respeto como posible base para la conformación de relaciones humanas mediante juegos cooperativos que impliquen interacción física y comunicación interna y con el otro.</p>			
<p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Plantear actividades que refuercen la cooperación y la atención en el grupo. - Proponer acciones motrices que involucren atención y disposición para poder alcanzar las metas. 			
<p>*JUEGO: LA GRANJA</p>			
Materiales: Ninguno.		Disposición inicial: De pie en círculo.	
<p>Inicio: Activación muscular y articular y disposición para las actividades, seguido de la explicación de las mismas.</p> <p>Desarrollo: Escoger en común unos cuantos animales que puedan convivir en una granja, por ejemplo: cerdo, vaca, pato, gallina, puerco, etc. acordar también el sonido característico de cada animal. A continuación, quien lidera la actividad, indica a cada participante, en secreto, cuál es el animal que debe imitar, de manera que de cada especie de animales haya cuatro o cinco representantes. Después, los jugadores cierran los ojos y empiezan a emitir el sonido del animal que representan. Cada uno de ellos debe intentar agruparse con todos aquellos que sean de su misma especie.</p> <p>Observaciones: Una vez reunidos, cada grupo puede representar una escena donde intervenga dicho animal.</p>			
<p>*JUEGO: CONFIA EN MI Y VUELA.</p>			
Materiales: Un pañuelo por pareja.		Disposición inicial: Ubicados por parejas.	
<p>Desarrollo: Cada pareja se toma de la mano. Un miembro de esta va con los ojos vendados y se deja guiar por el otro. Empiezan a correr poco a poco e incrementan la velocidad, evitando chocar con los compañeros u otros objetos del terreno. Los roles deben invertirse.</p> <p>Observaciones: El guía debe garantizar en todo momento la integridad física de su pareja. Los cambios rápidos de dirección son intimidantes para quien lleva los ojos vendados, por eso deben realizarse con precaución.</p> <p>Cierre: Espacio para el repaso y la reflexión de las actividades realizadas y su aplicación o transferencia a otros espacios.</p>			

Tabla 11. Sesión 6.




Facultad de de Educación Física
Docente en formación: Hernán Parra Pérez
Código: 2004120066

Unidad didáctica: Juegos cooperativos	Núcleo temático: Juegos de cooperación y coordinación.	Contenidos: Juegos cooperativos que impliquen atención, coordinación y colaboración para conseguir las metas.	
Sesión: 7	Duración: 40 minutos	Grupo: Asociacionismo.	Fecha:
Objetivo general: -Presentar a los niños del colegio Compartir Mosquera, el respeto como posible base para la conformación de relaciones humanas mediante juegos cooperativos que impliquen interacción física y comunicación interna y con el otro.			
Objetivos específicos: - Realizar actividades que impliquen el seguimiento de la norma para poder terminarlas con éxito. - Desarrollar juegos que involucren a los niños como parte fundamental de estos. - Mostrar la importancia del papel individual en el logro de las metas grupales.			
*JUEGO: ESTATUAS GEMELAS			
Materiales: Venda o pañuelo por trío.		Disposición inicial: En grupos de 3	
Inicio: Activación muscular y articular y disposición para las actividades, seguido de la explicación de las mismas. Desarrollo: Para jugar se necesitan un escultor, una estatua y una réplica de la estatua. A quien hace de escultor se le cubren los ojos y la estatua elige una postura para posar. El escultor palpa la estatua y luego intenta modelar la réplica a semejanza de la original manteniendo sus ojos cerrados. Puede ir de la estatua original hasta la réplica hasta que sienta que su reproducción está terminada. Finalmente, el escultor abre los ojos y se revisa si la réplica se ajusta a la original. Observaciones: se deben cambiar los roles entre los grupos. Las estatuas originales no pueden cambiar de posición mientras no se haya terminado la reproducción por parte del escultor.			
*JUEGO: SOPLA, SOPLA QUE SE DETIENE.			
Materiales: 2 Pelotas de tenis por grupo de 5		Disposición inicial: Acostados en círculo, en posición prono con las cabezas hacia el centro	
Desarrollo: Los jugadores deben estar tocándose los hombros unos con otros, y tener las manos en la espalda. En esta posición deben intentar pasarse mediante soplidos, una o dos pelotas de tenis			

Observaciones: Es recomendable que el terreno de juego se encuentre libre de objetos o irregularidades que dificulten el desarrollo de la actividad, así como de polvo o tierra que pueda terminar en los ojos de algún compañero.


Cierre: Momento para el repaso y la reflexión de las actividades realizadas y su aplicación o transferencia a otros espacios.

Tabla 12. Sesión 7

 UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL <i>Educadora de Educadores</i>			
Facultad de de Educación Física Docente en formación: Hernán Parra Pérez Código: 2004120066			
Unidad didáctica: Juegos cooperativos	Núcleo temático: Juegos de confianza	Contenidos: Juegos que impliquen comunicación y desarrollen confianza en si mismo y en el otro.	
Sesión: 8	Duración: 40 minutos	Grupo: Asociacionismo.	Fecha:
Objetivo general: -Presentar a los niños del colegio Compartir Mosquera, el respeto como posible base para la conformación de relaciones humanas mediante juegos cooperativos que impliquen interacción física y comunicación interna y con el otro.			
Objetivos específicos: - Inducir, mediante juegos, al niño en determinada actividad, centrando su atención en ella. - Recalcar la importancia del trabajo conjunto y coordinado para alcanzar las metas fijadas.			
*JUEGO: EQUILIBRIO			
Materiales: Ninguno		Disposición inicial: Ubicados por parejas, frente a frente.	

<p>Inicio: Activación muscular y articular y disposición para las actividades, seguido de la explicación de las mismas.</p> <p>Desarrollo: Las personas participantes se reparten por parejas. Dentro de cada pareja los integrantes se ponen frente a frente, dándose las manos, juntando los pies y uniendo las punteras. A partir de esta posición y sin despegar los pies del suelo, cada integrante va dejándose caer hacia atrás con el cuerpo completamente recto. Así hasta llegar a estirar completamente los brazos y conseguir el punto de equilibrio dentro de la pareja.</p> <p>Observaciones: Una vez alcanzado el equilibrio se pueden intentar hacer movimientos cooperando y sin doblar los brazos: una de las integrantes de la pareja dobla las piernas mientras la otra la sostiene, las dos bajan, etc.</p>	
<p>*JUEGO: VOLEYVOZ</p>	
<p>Materiales: Ninguno</p>	<p>Disposición inicial: Dos grupos de igual cantidad de niños.</p>
<p>Desarrollo: Dos grupos que simulan ser jugadores o jugadoras de voleibol. El balón es la voz. Se hacen los gestos de golpear pero diciendo el nombre de la persona a la que se envía el balón.</p> <p>Observaciones: Después de la actividad, se puede comentar lo experimentado, si ha habido vergüenzas, o que alguien no ha participado por que no han dicho su nombre, si alguien se ha reído del resto, etc.</p> <p>Cierre: Reflexiones finales, ejercicios de distensión y respiración.</p>	

Tabla 13. Sesión 8.

 <p>UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL <i>Educadora de Educadores</i></p> <p>Facultad de de Educación Física Docente en formación: Hernán Parra Pérez Código: 2004120066</p>			
<p>Unidad didáctica: Juegos cooperativos</p>	<p>Núcleo temático: Juegos de confianza y comunicación.</p>	<p>Contenidos: Juegos que impliquen comunicación y desarrollen confianza en si mismo y en el otro.</p>	
<p>Sesión: 9</p>	<p>Duración: 40 minutos</p>	<p>Grupo: Asociacionismo.</p>	<p>Fecha:</p>
<p>Objetivo general: -Presentar a los niños del colegio Compartir Mosquera, el respeto como posible base para la conformación de relaciones humanas mediante juegos cooperativos que impliquen interacción física y comunicación interna y con el otro.</p>			

Objetivos específicos:	
<p>- Estimular el desarrollo de la comunicación verbal y la creatividad mediante los juegos.</p> <p>- favorecer la concentración y agilidad mental por medio de las actividades lúdicas cooperativas.</p>	
*JUEGO: A QUE NÚMERO LLEGAMOS	
Materiales: Ninguno	Disposición inicial: Todos en círculo
<p>Inicio: Activación muscular y articular y disposición para las actividades, seguido de la explicación de las mismas.</p> <p>Desarrollo: Un niño debe decir un número y el que está a su derecha deberá decir el siguiente; así sucesivamente hasta que alguien se equivoque o tarde más de 1 o 2 segundos en contestar.</p> <p>Observaciones: El conteo puede variarse y proponerse de 3 en 3, 5 en 5, etc.</p>	
*JUEGO: VAMOS A VENDER	
Materiales: Área grande despejada.	Disposición inicial: Sentados en círculo.
<p>Desarrollo: Todos los participantes se sientan formando un círculo. Un compañero empieza cogiendo al compañero que se encuentra al lado y debe presentarlo como un producto, habiendo de persuadir a los otros compañeros de que es el mejor producto existente en el mercado, explicando cual es su función, comodidades, ventajas, forma de uso, dando ejemplos de su utilización. Los participantes deben de valerse de su habilidad para dar credibilidad al producto que intentan vender.</p> <p>Observaciones: Este juego permite conocer mejor al grupo con el que se esta trabajando, conocer a aquellos niños más tímidos y a los que no tienen ningún problema a la hora de hablar delante de otros compañeros.</p> <p>Cierre: Ejercicios de respiración y relajación. Estiramiento y charla corta sobre lo realizado en clase y su posible importancia.</p>	

Tabla 14. Sesión 9.

ANALISIS DE LA EXPERIENCIA

Haber ideado, aterrizado, contextualizado, argumentado, implementado y evaluado este proyecto y sus prácticas, permite realizar observaciones, sugerencias y principalmente, críticas constructivas que aporten a la continua construcción que por su misma naturaleza, implica un proyecto; trascendiendo del lapso temporal fijado para su implementación.

5.1. Aprendizajes como docente

Son muchos los aprendizajes que se recogen de un proceso como este, incluso, desde el momento mismo de la construcción teórica, y durante el tiempo de la implementación.

Es importante comprender que el quehacer docente requiere un proceder dinámico. Involucra acomodar todo su bagaje intelectual y teórico a la situación académica puntual en la que se encuentre. Esto es, echar mano de teorías, modelos, métodos, recursos, estilos, etc. Según lo demande la sesión planeada o una problemática particular. La teoría debe ser acorde con la práctica.

Trabajar con niños implica, al menos, comprensión de su nivel madurativo físico y cognitivo de igual modo que social y afectivo. Esto para proponer actividades o, en el caso del presente proyecto, juegos cooperativos que satisfagan sus necesidades de

atención, aprendizaje, diversión y movimiento, y no sientan que están perdiendo el tiempo o que las actividades no les aportan nada.

En la situación específica de este proyecto, los niños comprendían edades entre 9 y 11 años, y tomando como referente teórico el postulado piagetiano, que sitúa estas edades en la etapa de las operaciones concretas, se asume que los niños, en buena medida, han superado la fase egocéntrica, son más comunicativos y expresivos, dialogan y confrontan opiniones y se encuentran preparados para implicarse en actividades lúdicas de carácter colectivo, como es el caso de los juegos cooperativos.

Por esto, se deben escoger muy bien los juegos, para que realmente cumplan con las expectativas generadas, y no se queden cortos en cuanto al nivel de compromiso que requieran por parte de los niños.

Otro de los aprendizajes que quedan de la experiencia, es en cuanto a la relación docente-alumno. Se debe recordar que esta relación, al igual que cualquier otro tipo de relación, es un ejercicio de poder de uno sobre el otro; no se trata de convertirse en fuerza opresora, sino en impulso liberador.

Esto no quiere decir que se deben olvidar los respectivos lugares y funciones de cada quien, y conformar una masa acéfala de gente sin dirección ni ubicación, por el

contrario, debe servir para fortalecer los vínculos afectivos entre el docente y el alumno, para que este vea a aquél como un facilitador o guía en quien pueda confiar.

5.2. Incidencias en el contexto y en las personas

Debido al tiempo corto de la intervención, y a las sesiones que no pudieron ser implementadas, se redujo el potencial del impacto esperado sobre el grupo. Aún así, la mayoría de las sesiones se alcanzaron a desarrollar y la intencionalidad de estas se socializaba en el momento final de las actividades.

Las apreciaciones y evaluaciones que sobre la experiencia se pueden hacer son de carácter subjetivo, y un poco, con tinte romántico en cuanto guardan la esperanza de que haya quedado sembrada la semilla y que, con la labor conjunta de escuela y familia, se den las condiciones aptas para que esta semilla germine.

Los niños que conformaban el grupo objeto de intervención, exploraron y conocieron nuevas posibilidades de relacionarse e interactuar basadas en la cooperación, el respeto y la confianza, y dado el nivel de desarrollo cognitivo en el que se encuentran, están en capacidad de transferir estos aprendizajes a las otras situaciones y circunstancias que se presentan en sus cotidianidades.

En cuanto al cuerpo docente y directivo, también se alcanzó una incidencia considerable, puesto que el eje central del proyecto, fortalecer el respeto mediante los juegos cooperativos, se articula a la perfección con el modelo pedagógico y el proyecto educativo del colegio.

El señor rector de la institución se mostró muy complacido cuando conoció la propuesta y presto toda su colaboración para que esta se pudiera llevar a cabo, ya que entraría a complementar unas actividades extracurriculares que realizan en la institución, y que buscan fortalecer las áreas que la educación convencional relega. Unos ejemplos de estas actividades extracurriculares son grupos de danza, de teatro, de cuidado del entorno, etc. Así como también el grupo de asociacionismo, que fue el grupo seleccionado para realizar la implementación.

5.3. Incidencias en el diseño

Gracias al hecho de haber recorrido todos los pasos del proyecto, se pueden observar falencias o aspectos a mejorar, que desde el diseño no se alcanzan a percibir.

Por ejemplo, se debe ser riguroso con los tiempos destinados a cada actividad y a cada sesión. Si no se respetan los tiempos establecidos, la sesión podrá quedar inconclusa y su intencionalidad se perderá.

El diseño de las sesiones y su ejecución, deben dar respuesta a toda la argumentación teórica planteada en el proyecto. O sea, evidenciar correspondencia entre la formación teórica y la ejecución práctica, o puesta en escena.

Haber estado en este entorno específico, permitió observar la necesidad de realizar un estudio previo riguroso de las necesidades reales locales, para evitar asumir que la realidad es una y absoluta. Aunque sea el mismo país, basta ir de región en región, de ciudad en ciudad, o de pueblo en pueblo, para ver que cada contexto tiene su problemática particular que se atiende con soluciones planteadas a medida.

5.4. Recomendaciones

- * Ajustarse a la planeación de las sesiones.
- * Seleccionar adecuadamente las actividades a realizar.
- * Fomentar este tipo de actividades en otros espacios académicos y no académicos.
- * Procurar realizar sesiones de al menos 1 hora.

REFERENCIAS

- Acevedo, M (2004). Documentos de trabajo: *pertinencia y necesidad del pensamiento de Paulo Freire en la educación colombiana de hoy*. Cali: Universidad del valle.
- Aristizabal, M. (Enero-Junio, 2005). Aproximación crítica al concepto de currículo. *IeRed*. Recuperado de revista.iered.org/v1n2/pdf/maristizabal.pdf
- Bantula, J. (2002). *Juegos motrices cooperativos*. Barcelona: Paidotribo.
- Bonilla, S. & Sosa, C. (2005). *Evaluación de las prácticas de crianza y su impacto en la calidad de vida infantil en una muestra de escuelas PEC y NO PEC en el municipio de Puebla (Tesis de pregrado)*. Universidad de las Américas, Puebla, México.
- Bohannan, P (1992). Para raros, nosotros. *Introducción a la antropología cultural*. Madrid: Akal ediciones.
- Colegio Compartir Mosquera. (2012). *Proyecto Educativo Pastoral Salesiano*.
- Cagigal, J. (Mayo - Diciembre, 1984,). ¿La educación física, Ciencia? *educación física y deporte*, 6 (2, 3), p. 49.
- Frola, P. & Velásquez, J. (s.f.) *Competencias docentes para la evaluación cualitativa*

del aprendizaje. Recuperado de http://api.ning.com/files/QQm3p09ui8UInGr9cam-ZtKprx*ydWCsm3LAHCvBI2oIkkPqkF0ITXSCtxV58w3ILPdJEDrkaSb5DzqWGgG4XqyjR4wzfnlv/evaluacioncualitativadelaprendizaje120307210329phpapp02.pdf

Gibson, W. (1983). *Neuromante*. Recuperado de www.aldevara.es/download/Neuromante_WilliamGibson.pdf

Hillmann, K. (2001). *Diccionario enciclopédico de sociología*. Barcelona: Herder.

Llobera, J. (1999). *Manual d'antropologia social*. Barcelona: Ediuoc.

Martínez, M. (2009). Dimensiones básicas de un Desarrollo Humano Integral. *Revista de la Universidad Bolivariana*. (8).

Morueco, M. (Abril, 2006). El ciberespacio como nuevo espacio político: notas para una ontología política nómada. En J. Marina (Presidencia), *XLIII Congreso de Filósofos Jóvenes*, Palma de Mallorca, España.

Nérici, I. (1973). *Hacia una didáctica general dinámica*. Buenos Aires: Kapelusz.

Parlebas, P. (2001). *Juegos, Deportes y Sociedades. Léxico de Praxiología motriz*. Traducido por Fernando González del Campo Román. Barcelona: Paidotribo.

Requesens, E. & Díaz, G. (2009). Una revisión de los modelos didácticos y su relevancia en la enseñanza de la ecología. *Revista Argentina de*

Humanidades y Ciencias Sociales, 7 (1). Recuperado de
sai.com.ar/metodologia/rahycs/rahycs_v7_n1_03.htm

Spencer, H. (1984). *De la educación moral, intelectual y física*. Traducción de Siro
García. Recuperado de
http://www.ttle.satd.uma.es/files_obras/de_la_educacion_intelectual_moral_y_fisica.pdf

Zuluaga, O. (1999). *Pedagogía e historia*. Medellín: Anthropos.

ANEXOS

A. Colegio Compartir (frente)



B. Corredor hacia Primaria



C. Salas de artes



D. Bachillerato



E. Bachillerato y artes



F. Aula de sistemas



G. Activación muscular y articular



H. disposición para la actividad



I. Ejercicios de activación



J. Ciempiés



K. Levantarse en grupo



L. Levantarse en grupo (2)



M. Trabajo cooperativo



N. Niños de 5a y 5b



O. Encuesta



**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL**
Educadora de Educadores

Facultad de de Educación Física
Licenciatura en Educación Física
Docente en formación: Hernán Parra Pérez
Código: 2004120066

ENCUESTA

Nombre: _____

Grado: _____

Edad: _____

1. ¿Qué son para ti los valores humanos?
2. ¿Qué entiendes por respeto?
3. ¿Qué es cooperar?

P. Respuestas

ENCUESTA

Nombre: María Celia Hernández Grado: 5^A
Edad: 11

1. ¿Qué son para ti los valores humanos? que uno debe respetar y Respetarse

2. ¿Qué entiendes por respeto? que uno debe valorar a las personas

3. ¿Qué es cooperar? ayudar a la otra persona

Nombre: Jeiner Santiago O. Grado: 5^A
Edad: 10 AÑOS

1. ¿Qué son para ti los valores humanos?
Son como la forma de educar a cada ser humano.

2. ¿Qué entiendes por respeto?
Es como tratar bien a las personas y no diciéndoles groserías.

3. ¿Qué es cooperar?
Es algo que se hace en unión con nuestros compañeros.

Q. Respuestas (2)

Nombre: Kevin Alejandro Salano M.
Edad: 11

Grado: 5B

1. ¿Qué son para ti los valores humanos?
2. ¿Qué entiendes por respeto?
3. ¿Qué es cooperar?

1 Valorar a una persona
2 pensar antes de hablar
3 jugar entre todos