

**EL JUEGO DIRIGIDO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA MEJORAR
LAS CAPACIDADES SOCIOMOTRICES EN LOS ESTUDIANTES DE GRADO
QUINTO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO**



**Universidad
del Cauca**

XIOMARA GESSEL GIRALDO VALENCIA

UNIVERSIDAD DEL CAUCA

FACULTAD DE CIENCIAS NATURALES, EXACTAS Y DE LA EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

LINEA DE PROFUNDIZACIÓN BÁSICA PRIMARIA

PROGRAMA BECAS PARA LA EXCELENCIA DOCENTE

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL

GUADALAJARA DE BUGA, DICIEMBRE 2017.

**EL JUEGO DIRIGIDO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA
MEJORAR LAS CAPACIDADES SOCIOMOTRICES EN LOS ESTUDIANTES DE
GRADO QUINTO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO**

**Trabajo para optar al título de MAGISTER EN EDUCACIÓN - MODALIDAD
PROFUNDIZACIÓN**

XIOMARA GESSEL GIRALDO VALENCIA

DIRECTOR

Mg. ALBEIRO ANTONIO DÁVILA GRISALES

**UNIVERSIDAD DEL CAUCA
FACULTAD DE CIENCIAS NATURALES, EXACTAS Y DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

**LINEA DE PROFUNDIZACIÓN BÁSICA PRIMARIA
PROGRAMA BECAS PARA LA EXCELENCIA DOCENTE**

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL
GUADALAJARA DE BUGA, DICIEMBRE 2017.**

Nota de aceptación

Director _____

Mg. ALBEIRO ANTONIO DÁVILA GRISALES

Jurado _____

Jurado _____

Fecha y lugar de sustentación: Popayán, 16 de Marzo de 2.018

Dedicatoria

A Dios, por darme la vida y permitirme vivir esta experiencia tan maravillosa y fructífera.

A mis estudiantes, porque son el eje central del trabajo, por su dedicación y amor con que hacen las cosas.

A mi madre, María Fabiola Valencia, mi compañera incondicional, de camino, de vida, mi soporte, mi guía.

A mi hija, Laura Sofía Zúñiga Giraldo, por su paciencia, compañía y espera siempre, eres tú el impulso más grande en mi vida, con todo mi agradecimiento y amor.

A todos, los que no menciono e hicieron parte de este proceso, gracias por contribuir en esta fase de aprendizaje en mi vida, por ser fundamental en ella.

Xiomara Gessel Giraldo Valencia

Agradecimientos

Al Ministerio de Educación Nacional, con su programa Becas para la Excelencia Docente, al brindarme esta oportunidad de estudiar esta Maestría, tan merecida por nuestra gran labor docente.

A los directivos de la Institución Educativa Académico, por permitirme llevar a cabo este proceso.

A mis maestros, por compartir su sabiduría, conocimientos y comprendernos.

A mis asesores, Albeiro Antonio Dávila Grisales y Fernando Jose Henao, por haber tenido confianza en mí, por su ayuda, paciencia, por guiar este proyecto con gran interés y certeza, por compartir sus conocimientos y sabiduría.

Resumen

En nuestra condición de docentes, participantes del programa de Maestría en Educación, Becas para la Excelencia, orientado por la Universidad del Cauca, se encontró en el nivel de educación primaria, una enseñanza de la Educación Física direccionada bajo un modelo conductistas, con estrategias del mando directo y la asignación de tareas, se abordó el grado 5-3, donde por voluntad propia decidieron participar en la intervención por que les llamo la atención a 6 estudiantes , 1 niña y 5 niños, donde se detecto el poco avance en el propósito de ofrecer una formación integral, además limita el verdadero aporte social de esta área fundamental, en cuanto al desarrollo de las competencias expresivo corporal y axiológico corporal, que contribuya en la potenciación de las relaciones interpersonales. Por lo tanto, se desarrollo el proyecto de intervención pedagógica, titulado: El juego dirigido como estrategia metodológica para mejorar las capacidades sociomotrices en los estudiantes de grado quinto de la institución educativa Académico.

El método utilizado fue Investigación Acción (IA) por ser una metodología que va mas allá de hacer un diagnóstico o describir un problema, no sólo trabaja en comprender el fenómeno, sino en analizarlo y reflexionar con el fin de transformarlo, pues el objetivo de la propuesta es mejorar las relaciones interpersonales entre los estudiantes, en el área de educación física.

Para lograr dicho objetivo se hizo una propuesta de intervención desde el juego dirigido, que constó de once (11) unidades didácticas, guiadas por las categorías teóricas de comunicación e interacción, creatividad, imaginación y juego colectivo. Para ello se utilizaron diferentes técnicas de recolección de la información, como el diario de campo y el cuestionario semiestructurado, seguidamente se realizó un proceso de codificación, en el que se detectó la categoría selectiva denominada Transmite, crea y juega en unión ,la cual esta sustentada por las siguientes categorías

axiales: Hagámoslo así: utilización espontánea de las expresiones sociomotrices, Es nuestra idea: es la iniciativa de autonomía y liderazgo, Mis amigos y yo: es la forma de relacionarse en equipo, ellas dan cuenta del impacto positivo que tuvo la propuesta de intervención pedagógica en las relaciones interpersonales, donde se pudo mejorar la comunicación, la interacción, el trabajo en equipo y donde los mismos estudiantes crearon actividades de expresión motriz .

Palabras clave: Juego dirigido, capacidades socio-motrices, Educación Física, actividades creativo-expresivas.

Abstract

As teachers, participants in the “Programa de Maestría en Educación, Becas para la Excelencia”, guided by the University of Cauca, the opportunity was given to develop a pedagogical intervention project, entitled: The game directed as a methodological strategy to improve skills sociomotor in the fifth grade students of the academic educational institution.

At the level of primary education, students perform the sessions of Physical Education without a purpose, addressed under a behavioral model, with strategies such as direct command and assignment of tasks, this form of work does not fulfill the purpose of offering comprehensive training. It also limits the true social contribution of this area of knowledge, in terms of the development of body and axiological expressive body competencies, articulated to citizenship competences, to not only apply what they have learned in their school years, but also in their daily lives.

The method used was Action Research (AI) because it is a methodology that goes beyond making a diagnosis or describing a problem. It not only works to understand the phenomenon, but also to analyze and reflect it in order to transform it, since the objective of the proposal is to improve the interpersonal relationships among the students, in the area of physical education.

To achieve this goal, a proposal for intervention was made from the directed game, which consisted of eleven (11) didactic units, guided by the theoretical categories of communication and interaction, creativity, imagination and collective play. To this end, different information gathering techniques were used, such as the field diary and the semi-structured questionnaire, followed by a coding process, in which the selective category known as Transmite, create, and play in union was detected. It is supported by the following axial categories: Let's do so, spontaneous use of sociomotor expressions; It is our idea, it is the initiative of autonomy and leadership; I, with my friends, is the way to relate as a team, realizes the positive impact that the proposal of intervention had on the interpersonal relationships of the children that facilitated the realization of this study, in this case, it was evident in some sessions, that the students of grade 5-3 presented changes in their ability to communicate and interact with each other, teamwork improved, each day they

created and imagined different motor expression activities, which strengthened them in an integral way.

Keywords: directed play, socio-motor skills, physical education, creative-expressive activities

Tabla de contenido

	Pág.
Resumen.....	6
Abstract.....	8
Introducción.....	14
3 Descripción del problema.....	17
3.1 Planteamiento del problema.....	17
3.2 Contexto.....	19
4 Justificación.....	21
5 Objetivos.....	24
5.1 Objetivo general.....	24
5.2 Objetivos específicos.....	24
6 Antecedentes.....	25
7 Referente conceptual.....	28
7.1 Referente pedagógico.....	28
7.1.1 El juego dirigido.....	29
7.2 Capacidades Sociomotrices.....	31
7.2.1 Interacción y comunicación.....	33
7.2.2 La creatividad.....	34

7.2.3	Imaginación.....	35
7.2.4	El juego colectivo.....	36
7.3	Educación Física.....	38
7.4	El fundamento Epistemológico del Área.....	40
7.5	Referente Legal.....	43
8	Referente Metodológico.....	44
8.1	Método y Enfoque.....	44
	A continuación se detallan las actividades que se llevaron a cabo en cada fase:.....	46
8.4	Diseño Metodológico.....	46
8.4.1	Fase de planificación.....	46
8.4.2	Fase de acción.....	48
8.4.3	Fase de observación.....	49
8.4.4	Fase de reflexión.....	50
8.5	Sujetos participantes.....	51
8.6	Diseño de la propuesta.....	52
8.7	Técnicas de recolección de datos.....	52
8.8	Aspectos éticos.....	53
9	Hallazgos.....	54
9.1	Categoría selectiva: Transmite, crea y juega en unión.....	54
9.1.1	Hagámoslo así: Utilización espontánea de las expresiones sociomotrices.....	59

9.1.2	Es nuestra idea : es la iniciativa de autonomia y liderazgo.....	63
9.1.3	Mis amigos y yo: es la forma de relacionarse en equipo	65
10	Conclusiones y Reflexiones.....	68
11	Bibliografía	70
10.	Anexos.....	74

Índice de Anexos

	Pág.
Anexo A. Cuestionario escrito semiestructurado diagnóstico.....	72
Anexo B. Plan de área.....	75
Anexo C. Contexto.....	77
Anexo D. Observación participante.....	78
Anexo E. Modelo de diario de campo	79
Anexo F. Unidades didácticas.....	80
Anexo G. Fotos.....	94
Anexo H. Matriz de codificación.....	97
Anexo I. Entrevista semiestructurada fase de reflexión	100
Anexo J. Modelo de acta de consentimiento informado	102
Anexo K. Código de los estudiantes.....	103

Introducción

El presente proyecto de intervención pedagógica fue realizado en la Institución Educativa Académico de Buga, con niños del grado quinto en el área de Educación Física, se evidenció la evolución de las capacidades sociomotrices, a través del juego dirigido mediante actividades creativas y expresivas, como estrategia pedagógica que favoreció el aprendizaje significativo, proporcionando experiencias y estímulos necesarios para el desarrollo motriz, expresivo-corporal, axiológico corporal y socio-afectivo.

Al realizar una lectura sobre el desarrollo de las competencias específicas para la Educación Física, Recreación y Deporte, establecidas por el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2010), se encontró que en nuestra Institución se direccionaba el área hacia el desarrollo de la competencia motriz, enfocada en aprendizajes técnico-coordinativos o condicionales de forma aislada, descuidando el desarrollo de las competencias expresivo corporal y axiológica corporal, al utilizar metodologías de enseñanza/aprendizaje conductistas, donde el estudiante aprende por imitación y el docente es el actor principal. Con dicho método se presupone que el estudiante tiene limitaciones para aportar e interactuar desde sus posibilidades psicomotrices.

Además, esta área se ha limitado al desarrollo motriz en disciplinas deportivas, descuidando el despliegue de competencias específicas, como la expresivo corporal y la axiológica corporal, es así, que el proyecto de intervención pedagógica propuesto, entró a ofrecer nuevas formas de motricidad corpórea, adaptadas a las posibilidades de esquema motriz, que resaltan el potencial de los estudiantes para interactuar con los compañeros.

La ejecución del proyecto pedagógico, permitió a los estudiantes expresarse, mejorar su comportamiento, la disciplina, aprender a escuchar a los demás, respetar al otro, participar de diferentes actividades y disfrutar el trabajo colectivo, dejando de lado rivalidades y egos. Por medio del juego dirigido con actividades creativas y expresivas, los estudiantes de 5-3 mejoraron sus capacidades sociomotrices, evidenciaron una mejor comunicación en el grupo, exploraron su creatividad y mejoraron la interacción en el juego colectivo, creando así mayor adhesión a las prácticas de Educación Física, debido a que tuvieron mayor libertad para demostrar lo que saben y lo que aprendieron.

La estrategia del juego dirigido, para generar ambientes de aprendizaje mediante la interacción, permitió desarrollar las capacidades sociomotrices, puesto que aprendieron a resolver una situación motriz, a explorar sus acciones, discutir las, practicarlas y ante todo, a aportar ideas para la consecución de sus metas de forma colectiva; se logró el aprendizaje a partir del trabajo cooperativo, con un valor agregado: la inclusión social en las prácticas sociomotrices, llevándolos a superar las diferencias individuales para trabajar de manera colectiva.

En este proyecto, se implementó el método de la Investigación Acción (IA) que permitió el trabajo en el aula, con un enfoque crítico-social y de esta manera comprender el fenómeno educativo, analizarlo y reflexionar, con el fin de transformarlo, como es característico de esta metodología. Se inició con un diagnóstico a la población escolar del grado quinto tres, a través del diario de campo y una entrevista semiestructurada, de los cuales seis (6) alumnos (cinco niños y una niña) decidieron participar de manera voluntaria, identificada la problemática, se diseñó la propuesta pedagógica implementando once (11) unidades didácticas, en las que se utilizó el juego dirigido mediante actividades creativas y expresivas como estrategia pedagógica en el proceso de intervención, la cual tuvo una duración de trece semanas. Seguidamente, los estudiantes

con lo aprendido en las sesiones de Educación Física, acordaron realizar una revista coreográfica basada en: malabares, gimnasia y mediante el juego dirigido, acompañados de música; para ser presentada a la comunidad educativa en el coliseo de la Institución Educativa Académico.

Para el análisis de los datos acopiados durante la intervención (mediante diarios de campo, el cuestionario semiestructurado, videos y evidencia fotográfica), se utilizó la categorización y posteriormente la triangulación, donde se evidencia la voz del estudiante, la interpretación del investigador desde la teoría fundamentada, es decir, se sistematizó los datos recogidos para su análisis, reconociendo la teoría que emerge en la relación investigador-investigado “Un investigador no inicia un proyecto con una teoría preconcebida” (Gutiérrez, 2006, p.5).

Durante el trabajo de campo la observación se centró en las expresiones corporales y actitudes de comportamiento de los estudiantes dentro de las sesiones propuesta., Finalmente emerge del análisis la categoría selectiva Transmite, crea y juega en unión, la cual esta sustentada por las categorías axiales: Hagámoslo así: utilización espontánea de las expresiones sociomotrices, Es nuestra idea: es la iniciativa de autonomía y liderazgo, Mis amigos y yo: es la forma de relacionarse en equipo.

3 Descripción del problema

3.1 Planteamiento del problema

De acuerdo al diagnóstico realizado mediante los diarios de campo y el cuestionario escrito semiestructurado, (ver anexo A) se detectó en las sesiones de Educación Física realizadas con los estudiantes del grado quinto tres de la Institución Educativa Académico de Buga, que le dan poca importancia al desarrollo de las competencias expresivo corporal y axiológica corporal, el estudiante aprende por imitación porque es considerado pasivo y con pocas posibilidades de crear movimientos corporales. Esta situación influye en su desarrollo de manera negativa, genera problemas de disciplina, de comunicación, de aprendizaje, lo cual influye en las relaciones interpersonales, se ven deterioradas, prevalece el egoísmo y el individualismo.

Otro aspecto que acrecienta el problema, es la poca intervención de los docentes de Educación Física en las competencias expresivo corporal y axiológica corporal, a pesar que el Ministerio de Educación Nacional MEN (2010), las establece junto a la competencia motriz como competencias específicas de esta área en el nivel de Básica Primaria, haciendo énfasis en el desarrollo de la condición física, de las técnicas del cuerpo y el movimiento. Estas falencias encontradas, dejaron ver la necesidad de implementar un proyecto pedagógico que mediante el juego fortaleciera las capacidades sociomotrices de los niños.

Por lo anterior, fue evidente que la competencia expresiva corporal y axiológica corporal que promueve la comunicación, la expresión, la creatividad, la interacción social de los estudiantes, se refleja poco en el plan de Área de Educación Física Recreación y Deporte (ver anexo B), ya que se limita al aprendizaje de los deportes base, desconociendo lo expresado por Castañer y Camerino (2001) sobre el papel de las capacidades sociomotrices (de comunicación e

interacción, imaginación, creatividad y juego colectivo), en la formación que debe darse desde la preparación del estudiante, para que se integre en su entorno socio académico; esto enlazado también a los propósitos que el MEN (2010) establece para el área:

Al área de Educación Física, Recreación y Deporte corresponde la formación de estudiantes competentes para vivir humanamente, teniendo como referente las dimensiones antropológicas del cuerpo, el movimiento y el juego. En esta concepción formativa, lo corporal es la condición de posibilidad de ser, estar y actuar en el mundo. El juego es la condición de posibilidad de lo lúdico como ejercicio de la libertad y de la creatividad humana. (p. 11)

Continuando con el diagnóstico realizado a los estudiantes de grado quinto tres, se detectó la ausencia del componente socio motriz, reflejado en la falta de tareas motrices que promovieran la comunicación entre los alumnos, su expresión, la libertad para crear e imaginar propuestas de conductas motrices diferentes a las convencionalmente utilizadas, en las que ellos puedan interactuar, y expresar sus estados emocionales de forma verbal y no verbal, como también lo solicita el MEN (2010).

Esta debilidad en el área de Educación Física es notoria, durante el diagnóstico se observó en las clases que no se contempla la transversalidad de las diferentes dimensiones y capacidades que se pueden abordar desde ella, entre la diferentes problemáticas las capacidades sociomotrices son las que más se yuxtaponen, las cuales son importantes para la vida diaria de los niños, razón por la cual surgió un interrogante a la práctica docente en el área de Educación Física:

¿Cómo una estrategia pedagógica desde el juego dirigido con actividades creativas y expresivas inciden en el mejoramiento de las capacidades sociomotrices de los niños del grado quinto tres de la Institución Educativa Académico, de Guadalajara de Buga, en el año 2016?

3.2 Contexto

La ciudad de Guadalajara de Buga (ver anexo C), es un municipio ubicado en el centro del departamento del Valle del Cauca, cuenta con una población aproximada de 120.000 habitantes; en el ámbito sociocultural presenta situaciones problemáticas como el micro tráfico que ha contribuido a la desintegración del núcleo familiar de algunos niños y adolescentes; otro fenómeno que sucede es el de la emigración de adultos y jóvenes a otros países, con el propósito de mejorar su situación económica, es otro hecho que ha impactado desfavorablemente la vida de algunas familias, los padres dejan a sus hijos en manos de abuelos o tíos, que difícilmente asumen bien su rol. Esto agravado, con el hecho de que las políticas del gobierno municipal para la atención a la juventud, aún son muy limitadas en cuanto a recursos económicos para satisfacer sus crecientes necesidades, a través de la oferta de programas formativos adecuados a la oferta laboral regional; resaltando de nuestra ciudad, que ofrece en el campo deportivo algunas disciplinas para la práctica como lo es el levantamiento de pesas, el atletismo, el taekwondo, la natación, el esgrima entre otros, de donde han salido reconocidas figuras del deporte Bugueño.

La ubicación geográfica de la ciudad favorece el tránsito permanente de población que se desplaza desde el pacífico, el suroccidente colombiano y eje cafetero, lo cual ha generado un ambiente cultural diverso entre los jóvenes que cada año escolar ingresan a la Institución Educativa Académico, un colegio público ubicado en el barrio El Albergue, al sur occidente de la ciudad con estrato cinco (5). Actualmente se labora en jornada única, con 1.600 estudiantes y un equipo de ochenta y ocho (88) maestros, nueve (9) de Educación Física, situación que posibilita incrementar la intensidad horaria en esta área y el programa de extensiones deportivas, sin embargo, a pesar del beneficio de tiempo, los procesos formativos se han convertido en algo repetitivo, perdiendo la gran oportunidad de lograr un desarrollo integral a través de la práctica de la educación física,

como lo plantea MEN (2010), una actividad que proporcione “experiencias y estímulos necesarios para un desarrollo físico, psíquico, social, motriz, que además estimule la relación con los otros y con el entorno” (p.11).

La Educación Física, mediante el juego, facilita el desarrollo de las capacidades físico-motrices y sociomotrices, al realizarla de forma articulada, se convierte en una herramienta pedagógica para que los estudiantes logren desarrollar sus capacidades y de esta manera aporten a la formación integral del ser humano, como lo proponen Castañer y Camerino (2001), al expresar que: “La educación Física en la enseñanza primaria es valorada como la base de cualquier aprendizaje, las prácticas corporales y desarrollan integralmente a la persona en todas sus potencialidades y capacidades” (p. 19).

4 Justificación

Este proyecto de investigación, buscó mejorar las capacidades sociomotrices en los estudiantes de grado quinto tres de la Institución Educativa Académico, mediante actividades creativas y expresivas que fortalecieron la comunicación e interacción con sus compañeros, crearon e imaginaron diferentes movimientos corpóreos. Mediante el juego dirigido, el método para llevar a cabo las sesiones de clase, se promovió el cumplimiento de las competencias expresivo corporal y axiológica corporal establecidas por el MEN (2010), para el área de la Educación Física Recreación y Deporte, de una manera más dinámica y llamativa junto a la competencia motriz, propiciando el desarrollo integral de los estudiantes. De esta manera, se cumple con los lineamientos curriculares para esta área de la educación, lo que Reyes (citado en Palacios, 2016) enfatiza cuando afirma:

Se reconoce la educación física, recreación y deportes como una práctica social, cultural de la persona como totalidad en todas sus dimensiones (cognitiva, comunicativa, ética, estética, corporal, lúdica), y no sólo en una de ellas. Su Dimensión social-afectiva hace referencia al proceso en el que el niño adquiere conocimiento del medio físico y social, a través de información de aprendizajes y experiencias adquiridas, que le otorgan al sujeto elementos afectivos y cognitivos, para la construcción de su identidad como sujeto y a sí mismo, comportamientos para sus relaciones sociales, las que serán importantes como procesos de socialización en el que la interacción le permitirá llevar a cabo procesos de convivencia y trabajo en equipo, mediante normas, leyes y pautas construidas colectivamente. (p. 23)

Así que, implementar proyectos de estrategias pedagógicas que abarquen las diferentes dimensiones de la actividad física, es más que una obligación de los docentes de Educación Física, es una necesidad del mundo actual, cada vez más complejo, más lleno de retos para la vida cotidiana de estos menores, en un escenario institucional de Jornada Única, que propone ampliar

la oferta educativa a estas nuevas dimensiones socio-afectivas, tradicionalmente ausentes de la formación escolar. Todo esto debido a que el desarrollo de las capacidades sociomotrices, como lo dice Parlebas (2001) quién afirma que la tendencia de la Educación Física es el desarrollo multidimensional:

La sociomotricidad es una nueva concepción pedagógica, que emerge como una de las corrientes más recientes que permean el ámbito de la educación física actual, esta hace referencia a una interacción en la que participa más de una persona, especialmente, en los juegos y deportes colectivos en que los resultados son mucho más enriquecedores. (p, 23)

Por lo tanto, es de tener en cuenta que la Educación Física no sólo debería trabajar las capacidades condicionales o perceptivo motrices, puesto que desde esta área se puede abordar otros aspectos fundamentales del ser como la afectividad, la sociabilidad, los valores, la imaginación entre otros.

Para que el niño exteriorice o deje salir lo que hay en su interior, el maestro debe mediante clases más dinámicas superar su papel de entrenador físico y de esta manera reconocerse como agente transformador. En este caso, según Castañer y Camerino (2001) el desarrollo de la sociomotricidad se consigue mediante la interacción, comunicación, introyección, proyección, creatividad, imaginación y el juego colectivo.

Esta posición concibe a la Educación Física como una práctica pedagógica, que se apoya en el conocimiento científico, cuyo enfoque está centrado en el movimiento y la interacción; en que lo significativo de las prácticas, se centra en las manifestaciones observables del comportamiento motor, así como en el sentido relacional y táctico, de las conductas que se presentan en el desarrollo de las actividades. (Bernal, 2010, p.54)

Se dio inicio a la propuesta pedagógica de intervención, por la necesidad que se hace evidente de cambiar la forma de enseñanza, que a través de las sesiones de Educación Física, se abordó las

dimensiones del ser, para promover una formación holística.

Por esto, las actividades se centraron en el desarrollo de las capacidades sociomotrices, desde la relación del niño con los objetos, con sus compañeros y el docente que direccionaron la secuencia didáctica hacia el desarrollo afectivo y relacional, a través del movimiento corporal, la adquisición de valores, la expresividad, lo que supone, controlar y expresar su motricidad, manifestando sus deseos, temores y emociones. Dicha actividad incentiva, por tanto, el desarrollo psicomotor del niño, a su vez, trabaja los diferentes aprendizajes escolares al utilizar las posibilidades expresivas, creativas y vivenciales del cuerpo en su conjunto, habilidades que deben ser motivadas en los niños desde la infancia, para que adquieran una mayor conciencia de sí mismos, de los demás y del entorno en donde se desenvuelven.

La Institución Educativa Académico, líder en formación de estudiantes en recreación y deporte, cuenta con un modelo pedagógico sociocultural, goza de talento humano e infraestructura única en cantidad y calidad comparada con otras instituciones educativas públicas del país, está en la obligación de abanderar los procesos de formación e investigación en el área de la Educación Física, la Recreación y el Deporte. Esta intervención pedagógica apunta hacia ese horizonte de transformación, tan necesario en este mundo actual, lleno de desafíos para el ser humano, en donde el estudiante es el protagonista principal.

5 Objetivos

5.1 Objetivo general

Desarrollar una propuesta pedagógica, desde el juego dirigido con actividades creativas y expresivas que fortalezcan las capacidades sociomotrices de los niños (a) del grado quinto tres de la Institución Educativa Académico, de Guadalajara de Buga.

5.2 Objetivos específicos

- Diagnosticar las características de los estudiantes del grado quinto tres frente a sus capacidades sociomotrices.
- Intervenir el grupo de los estudiantes del grado quinto, utilizando la propuesta pedagógica con base en el juego dirigido, actividades creativas y expresivas donde se apliquen las capacidades sociomotrices.
- Analizar los resultados obtenidos después de implementar las unidades didácticas para describir los cambios en el mejoramiento de las capacidades sociomotrices.

6 Antecedentes

Para desarrollar este estudio, se hizo un rastreo de trabajos investigativos realizados a nivel nacional e internacional que permitieran ampliar el análisis respecto a las formas y la importancia de optimizar las capacidades sociomotrices en los estudiantes. Así mismo, los aportes de los estudios facilitaron el reconocimiento del estado del arte. También se consultaron bases de datos de algunas universidades, revistas indexadas, textos académicos, documentos de referencia del Ministerio de Educación Nacional, artículos científicos y normas educativas vigentes. A continuación, se referencian algunos estudios que aportan a la contextualización de esta intervención pedagógica.

En varios documentos oficiales de diferentes países, se presentan las actividades artísticas expresivas que se han venido implementando en los programas de Educación Física como Brasil, Canadá, Francia y España. La conexión de este tipo de actividades, con la dimensión lúdica y el trabajo corporal, permite al docente estimular el desarrollo de la psicomotricidad en su plena expresión, no se limita a una tarea motora repetitiva, es el empleo de la expresión motriz (entre otras cosas a bajos costos), porque involucra la creatividad y la conexión con el simbolismo, el imaginario y el goce propios de la lúdica.

Al respecto, en el documento titulado El juego dirigido y el cumplimiento de consignas en los niños y niñas de primer año, se concluyó que “casi la mitad de niños y niñas observados nunca respetan las reglas del juego, porque no practican el valor del respeto” (Palacios, 2016, p. 60). Del mismo modo, el estudio enfatiza sobre la importancia del juego dirigido, ya que por medio de él los estudiantes aprenden a respetar normas tanto en actividades recreativas como en actividades sociales. De este estudio, se tomó la importancia del juego en la edad infantil, puesto que permite

a niños y niñas desarrollar su capacidad motora, la adquisición de hábitos saludables y a su vez la interrelación con otros pares.

De otro lado, Hoyos (2004) en su estudio sobre pedagogía, se refiere a los juegos como actividades naturales y espontáneas de los niños y niñas; sostiene que “todo ser humano desde sus primeros años de vida necesita jugar, dado que el juego contribuye al buen desarrollo psicomotriz que es la base de un aprendizaje adecuado” (p. 54). Así que, en esta intervención se valoró el aporte de la pedagogía del juego en edades tempranas, como una actividad privilegiada para que los niños y las niñas aprendan valores, comportamientos y normas básicas.

Otra perspectiva educativa, que como estrategia pedagógica se circunscribe al juego de roles y se conoce como actividades circenses que Ontañón, Coelho y Silva (2013), ponderan como una serie de acciones que están siendo reconsideradas por los docentes de Educación Física, para fortalecer la educación corporal, combinada con la educación estética y artística. Estos autores destacan el “potencial pedagógico de estas prácticas, resaltando algunos de los aspectos que demuestran el crecimiento exponencial de las intervenciones pedagógicas y de la producción académica a lo largo de la primera década del siglo XXI” (p. 233).

Estas perspectivas están en total sintonía con el Documento N° 15 del Ministerio de Educación Nacional (2010), que propone como al área de Educación Física, Recreación y Deporte corresponde la formación de estudiantes competentes para vivir en armonía, teniendo como referente las dimensiones antropológicas del cuerpo, el movimiento y el juego. Una concepción formativa donde lo corporal, es la condición de posibilidad de ser, estar y actuar en el mundo. El juego es la condición de posibilidad de lo lúdico como ejercicio de la libertad y de la creatividad humana, lo que implica llegar a ser competente en lo motriz, lo expresivo y lo axiológico,

posibilitado para el cuidado de la mente y el cuerpo desde las prácticas de Educación Física.

Además, se encontró en la tesis “los juegos de cooperación como estrategia metodológica para la disminución de la agresividad en los niños de grado cuarto del Institución Educativa Tabora sede ‘b’ ” (2012), se evidencia que los estudiantes presentan altos índices de agresividad manifestados de diferentes maneras, por ello decidieron generar desde la clase de Educación física, alternativas que contribuyeran a reducir dichos índices.

En el contexto del Valle del Cauca, el trabajo de grado de Guey Peña (2009), titulado “Incidencia del Juego escolar en la clase de Educación Física”, de la Universidad Central del Valle del Cauca, determinó que mediante el juego, los niños y las niñas fortalecen sus relaciones interpersonales y a su vez desarrollan habilidades motrices básicas; destacando que a través del “juego los niños y las niñas modifican actitudes, siendo esencial el juego en los procesos de enseñanza y aprendizaje” (p. 93). Esta investigación ratifica la importancia del juego, como estrategia pedagógica que permite el desarrollo de las habilidades sociomotrices.

7 Referente conceptual

En este apartado, se encuentran los referentes que dan sustento teórico al proyecto de intervención, contiene de un lado, las consideraciones pedagógicas y disciplinares, de igual manera las definiciones de capacidades sociomotrices: comunicación e interacción, imaginación, creatividad, juego colectivo y educación física.

7.1 Referente pedagógico

Este proyecto pedagógico de investigación, tomó como referente a Castañer y Camerino (2001), quienes plantean que las capacidades sociomotrices tales como: la comunicación e interacción, creatividad, imaginación y el juego colectivo, son un complemento en el desarrollo de una Educación Física integral durante el período escolar, es claro que para Castañer y Camerino:

El movimiento es el medio básico por el cual el niño entra en relación, y es moviéndose cuando empieza a confrontarse con los demás y a verificar que los demás poseen características similares a las suyas. Y es de este modo que llega al deseo y/o necesidad de colaboración, sosteniendo reglas comunes y buscando el placer del juego. (p. 113)

Por todo lo anterior, la presente propuesta pedagógica se enfocó en el desarrollo de las competencias sociomotrices y afectivas, durante las clases de Educación Física en el nivel de básica primaria, que tuvo como herramientas, el juego por medio de actividades creativas y expresivas para lograr el desarrollo de dichas competencias, que tradicionalmente han sido poco trabajadas por los educadores físicos y que están estipuladas en los lineamientos del MEN (2010) para el área.

Estas capacidades sociomotrices, permiten en mayor grado la interacción social y la comunicación a partir del movimiento, es así, como Díaz y Hernández (2010) señalan “el

aprendizaje se facilita gracias a la mediación o interacción con los otros” (p. 6). Por lo tanto, es social y cooperativo, siendo el aprendizaje un proceso de reconstrucción de saberes culturales. El grado de aprendizaje depende tanto del nivel de desarrollo cognitivo, emocional y social, como de la naturaleza de las estructuras de conocimiento; el punto de partida de todo aprendizaje son los conocimientos y experiencias previos que tiene el estudiante, aunque el aprendizaje tiene un importante componente afectivo, por lo que juegan un papel crucial factores como el autoconocimiento, el establecimiento de motivos y metas personales, la disposición por aprender, las atribuciones sobre el éxito y el fracaso, las expectativas y representaciones mutuas.

Al respecto es necesario retomar la perspectiva de Navarro (2002), quien valida la intención como un factor clave en el proceso de aprendizaje:

Las conductas motrices de los juegos motores, para no perder potencia explicativa deben considerar la intencionalidad de la conducta y la interpretación motriz de la acción; de esta manera, no solo describimos lo que sucede, sino que nos aproximamos a la explicación del porqué. Con ello queremos exponer que la motricidad es una cualidad significativa para la conducta humana y que enmarcada en el juego motor, adquiere una lógica propia. (p. 56)

Es así como los procesos de enseñanza en el área de Educación Física, se quedan cortos si desconocen el papel que tiene el estudiante en su apropiación y desarrollo, es innegable la urgencia de ampliar la acción docente hacia estas nuevas dimensiones psicomotrices. Es evidente que el juego dirigido tiene gran incidencia como estrategia pedagógica.

7.1.1 El juego dirigido

El juego dirigido, es una estrategia pedagógica que permite al niño interactuar con sus compañeros de forma lúdica, planteando sus propias estructuras motrices, propiciando nuevas

ideas en sus compañeros; el maestro participa brindando ciertas indicaciones, como orientador, más que como guía.

Para Reyes (citado en Palacios, 2016) el juego “Tiene un componente estratégico esto se debe a que ambos favorecen el aprendizaje eficaz, facilitando su proceso y mejorando las capacidades y habilidades de los niños y niñas” (p. 20). A partir del juego, se integran diversas actividades recreativas con normas básicas que son aceptadas por los participantes. En ellas, maestro y estudiantes cumplen roles importantes. El primero direcciona y los segundos realizan dicha actividad, a la vez que establecen acuerdos entre los participantes, los cuales se dispondrán a cumplirlos y respetarlos, siguiendo una serie de pasos para la realización de las actividades creativo-expresivas. Secuencias que responden, a la manera como se desarrollará el juego, mediante actividades que se basan en las dimensiones motriz, cognitiva y social.

La dimensión motriz, está direccionada al movimiento del cuerpo y acompañada del juego como un activador de movimiento, aspecto que Thommasen considera clave en la formación física “desarrolla las capacidades del individuo, la inteligencia, la comunicación, la afectividad, el aprendizaje, a través del movimiento” (citado en Palacios, 2016, p. 23). El juego es un dispositivo que permite la socialización del niño; entendido como sujeto social, es por eso que la educación orienta una práctica pedagógica que promueve el desarrollo emocional y social.

Respecto a la segunda dimensión, es importante recalcar que lo cognitivo no se agota en el proceso mental, pues la actividad física facilita la interacción cuerpo mente, por lo tanto el juego dirigido potencializa el desarrollo psicológico y físico en el educando, lo que permite mejorar las relaciones entre el proceso de enseñanza y aprendizaje; al respecto Iafrancesco (2012) afirma que esta dimensión “está comprendida por la capacidad que tienen los seres humanos para relacionarse,

actuar, analizar, crear y transformar la realidad, permitiendo la construcción del conocimiento y la producción de nuevo saber” (p.1)

Finalmente, la dimensión social es la interacción con el medio, al realizar diferentes actividades creativas y expresivas por medio del juego dirigido, en las sesiones de Educación Física, es una de las más fortalecidas como lo explica Rico (citado en Palacios, 2016) al indicar que por medio de esta dimensión “las personas aprenden nuevas conductas, a través de los factores sociales de su entorno” (p.17). Se puede concluir que a través de esta modalidad de juego, está demostrado el desarrollo de las tres dimensiones (motriz, cognitiva y social).

7.2 Capacidades Sociomotrices

La sociomotricidad puede trabajarse desde el área de Educación Física, convirtiéndola en el medio para la formación de los niños y las niñas. Es así, que esta capacidad, se considera como una actividad de representación de ideas y reflexiones del cerebro, que facilita en el estudiante su comunicación consigo mismo, se fundamenta en la combinación de mente y cuerpo que permite la creación, contribuyendo a modificar el presente psicossomático (Vigotsky, 2009).

De igual manera, el juego como elemento didáctico, contribuye a que el niño y la niña expresen las relaciones que establecen con su propio cuerpo, con los objetos y con otras personas. Así mismo, el docente puede encontrar en el movimiento un lenguaje corporal, un medio de comunicación, que le sea útil al niño para que a través de las acciones resuelva sus inquietudes, adquiera habilidades y desarrolle capacidades cognitivas.

En los niveles de básica primaria: Se deben propiciar espacios para el desarrollo y la vivencia de experiencias, en las cuales el niño y la niña por medio de la motricidad, den salida a su imaginación, expresen ideas creativas, se relacionen con el mundo de los objetos y con los demás; estos elementos, de igual forma

contribuyen significativamente al desarrollo de la personalidad del ser humano. (UDEA, p.3)

Es importante desarrollar y fortalecer las capacidades sociomotrices a lo largo de la vida de cada ser humano, específicamente en los primeros años escolares, puesto que es donde el niño aprende a relacionarse en un contexto y con unas personas diferentes a las de su familia, por ello la importancia de éstas, puesto que la conducta motriz y las relaciones sociales deben ser trabajadas conjuntamente. Es de resaltar la importancia de la labor del profesional en Educación Física, al brindar apoyo a los niños para que no pierdan la habilidad de establecer relaciones sociales ni la noción de sí mismos, incluso se pueda fomentar el desarrollo del movimiento, de su corporeidad, que en estas edades infantiles es de gran relevancia por sus efectos físicos y psicológicos, entendiendo así, que el docente de Educación Física debe apoyar, guiar y orientar estos procesos de desarrollo social y motriz.

Así mismo las capacidades sociomotrices permiten comunicarse con el medio social, son un grupo de manifestaciones relacionadas con otras estructuras componentes de la formación del ser humano tales como: interacción y comunicación; imaginación y juego colectivo, que en la Educación Física se puede agrupar, según Castañer y Camerino (2001) son tres capacidades para el desarrollo de la motricidad: las perceptivo-motrices, físico-motrices y sociomotrices. La Educación Física convencional, se ha enfocado en el desarrollo de las capacidades perceptivo-motrices y las físico-motrices, pero, poco se han desarrollado en las sesiones de educación física las capacidades socio-motrices, a pesar que “barajan fenómenos interactuantes y comunicativos del niño, que le preparan en su dimensión proyectiva” (Castañer & Camerino, 2001, p. 55). El movimiento es el producto de procesos cognitivos y de interacción social, pero ante todo de autonomía para imaginar, crear y expresar acciones motrices con una gran influencia afectiva, emocional, social y cognitiva.

7.2.1 Interacción y comunicación

La comunicación no es meramente una transmisión de conductas motrices, sino como explica Parlebas (2001) “una interacción, es decir, una producción motriz interindividual portadora de información” (p. 81). La cual tiene un efecto en el desarrollo motriz del sujeto, entendido en su relación consigo mismo y con el grupo. Por tanto, la buena comunicación, depende de los tipos de relaciones que se establecen entre la enseñanza y el aprendizaje, es decir docente y estudiante, lo cual va a permitir unos estilos de aprendizaje a partir de la interacción que se construya en el modelo educativo.

Siempre, que en una sesión de trabajo de Educación Física se proponga el desarrollo motriz desde la creatividad, su éxito, va a depender de la comunicación y la interacción, a través de un sin número de estrategias enfocadas en el estudiante y en su desarrollo, no en las metas personales del profesor. Sólo de esta manera se obtiene un sistema de enseñanza-aprendizaje dinámico, centrado en el aprendizaje significativo y duradero. Características indispensables en la formación integral del estudiante, pues supera la visión de un docente que entrega contenidos establecidos, hacia un educador que ofrece oportunidades de desarrollo, a través de la comunicación efectiva, es por eso que frente a la interacción y la comunicación Castañer & Camerino afirman

Frente al sentido amplio del concepto acción, encontramos el de interacción, que comprende todo lo que hay de acción y reacción entre dos o más personas, ambos conceptos revierten en la noción de situación, base del intercambio con el entorno (, 2001, p. 114)

Para lograr la retroalimentación del aprendizaje es importante el diálogo constante, entre el docente y los estudiantes, de esta forma se desarrollan las actividades en las sesiones de Educación Física, sin dejar a un lado el intercambio de ideas de manera recíproca, como lo manifiesta Castañer & Camerino “Toda interacción comporta ‘ida y vuelta’ entre emisor y receptor; la comunicación,

en cambio, se centra perfectamente en ‘la ida’, en la emisión realizada con el propósito de expresar algo” (2001, p. 114).

La Educación Física y el deporte, desde un proyecto pedagógico dinamiza las relaciones interpersonales en los diferentes contextos, esta claridad es un elemento decisivo; la comunicación no es sólo dialogar, implica saber escuchar, por lo tanto el juego dirigido promueve aprendizajes significativos, superando el esquema tradicional, aportando siempre su saber como eje central para mejorar cada día la comunicación, como un factor esencial de socialización, es necesaria la capacidad comunicativa que se fundamenta en este tipo de aprendizaje, que ha de desarrollarse dentro de las coordenadas de espacio y tiempo. Y por tanto se puede entender que los procesos de transmisión y de aprendizaje son; en primera instancia, procesos comunicativos (Castañer y Camerino, 2001).

7.2.2 La creatividad

En la educación física, la creatividad está enfocada en la capacidad de producir nuevas estructuras motrices, generando movimientos, producto de las experiencias, pero adaptados a las circunstancias del entorno, lo que facilita la construcción de coreografías motrices a partir de acciones creativo-expresivas, capacidad definida por Marín (1991) como:

Todo aquello que sea diferente a algo antes no existente y que aporta aspectos interesantes, superadores de lo anterior, resuelve problemas, cumple aspiraciones y necesidades, lo designamos como valor cualquiera que sea el campo, por modesto, cotidiano, o insignificante que parezca. (como se citó en Trigo Aza et al., 1999, p. 26)

Es por tanto, una capacidad que está presente en los niños de forma espontánea, en unos más que otros, así el entorno y el sistema educativo son propulsores o inhibidores de su desarrollo (Castañer

& Camerino, 2001), en este escenario el docente de Educación Física tiene un papel fundamental, para transformar las prácticas tradicionales, en procura de incentivar el despliegue de esas habilidades creativas innatas.

La creatividad requiere de un proceso de convergencia-divergencia, de la cual se hablará precisamente de forma sucinta, siendo la convergencia considerada como:

Un proceso en el que el pensamiento se canaliza o controla en dirección a una respuesta fuertemente consensuada, incluso única. Para ello suele existir la exigencia de encontrar la solución rápida, única y muchas veces de forma rigurosa, como en el caso de gran parte de los aprendizajes de lectura y de escritura; y en nuestro ámbito, de los patrones motores y técnicos no solo de las diversas disciplinas deportivas sino en la presentación de contenidos perceptivos y físicos desde la educación motriz de base. (Castañer & Camerino, 2001, p. 117)

De tal forma, que en el desarrollo de la creatividad, se parte de ese conjunto de conceptos clave que hacen parte del componente cognoscitivo de la asignatura, un prerrequisito para la formación básica en la educación motriz o en las diferentes disciplinas deportivas.

En el caso de la divergencia, es considerada como “el proceso de pensamiento que pone en marcha la búsqueda de vías de solución en torno a un determinado problema” (Castañer & Camerino, 2001, p. 117). Para estos autores, la divergencia es la posibilidad de experimentar a partir de ideas nuevas y originales, que permitan producir una nueva estructura de movimiento, presentando tres factores fundamentales para la obtención de un pensamiento divergente, en este caso se refieren a la fluidez, la flexibilidad y la originalidad.

7.2.3 Imaginación

La imaginación, está relacionada con la capacidad de representar mentalmente una idea,

procesa su estructura cognitiva y la exterioriza. Es fundamental, que el docente promueva esta manifestación socio-motriz, asociada a la creación de estructuras mentales relacionadas con el movimiento, en este caso, Motos (1983) señala que la educación convencional coarta la capacidad de imaginación en los escolares, por considerarla “la loca de la casa” (como se citó en Castañer & Camerino, 2001, p. 118).

Es necesario que los docentes den importancia a desarrollar la imaginación en los estudiantes, este pensamiento lúdico ubicado en un contexto apropiado dará lugar al proceso creativo. Para Castañer y Camerino, la imaginación complementa el pensamiento divergente y convergente, al permitir asociar las ideas representativas de su vida diaria con nuevas estructuras del pensamiento exploratorio, es así como logra articular elementos ya conocidos con nuevas experiencias (2001), a lo que Motos (1983) complementa, expresando que en el acto imaginativo también se “pone en juego la capacidad de redefinición, que transforma lo usual en algo inaudito, y la capacidad de ensoñación, que da presencia ilusoria a objetos y seres ausentes, bien reales bien producidos por la fantasía” (como se citó en Castañer & Camerino, 2001, pp. 118-119).

7.2.4 El juego colectivo

Se trabajo como punto de partida el concepto de Parlebas (2001) denominado juego sociomotor. Por establecerlo como una actividad de interacción, a partir de una comunicación motriz de tipo cooperativo. Esta característica permite llegar al juego colectivo, donde el niño puede avanzar en el desarrollo social y va estableciendo redes o vínculos con sus compañeros, es por medio de éste, que el niño se inicia en las reglas de la vida social. Esta clase de juego, permite intercambio de ideas socio-motrices entre los participantes, además de imaginación, proyección y creatividad, propiciando espacios de producción y generación de ideas.

Con respecto al juego colectivo, Linaza y Maldonado (1987) desde el punto de vista cognitivo explican:

El motivo de los primeros juegos sociales parece ser el efecto y el placer que produce coordinarse con otros sujetos en una estructura abierta. En muy pocos años las construcciones colectivas de estas distintas formas de juego permitirán al niño establecer los límites de la cooperación en un determinado momento, en un espacio concreto y con un determinado compañero de juego. (Como se citó en Castañer & Camerino, 2001, p. 122)

Los juegos colectivos, reúnen las condiciones necesarias para que alumnos con distintas capacidades tengan un papel que realizar y participen. Estos permiten su desarrollo motriz, cognitivo, afectivo y social, especialmente los menos capaces, pueden sentirse protagonistas de los logros alcanzados.

La práctica de la Educación Física, lleva a que el estudiante desarrolle su dimensión social a partir del movimiento; donde el juego dirigido, aporta el desarrollo de las capacidades; además facilita la comunicación, para conseguir fines relacionados con aspectos afectivos, sociales y motrices.

La educación de la Institución Educativa, se ha transformado, de las sesiones tradicionales centradas en métodos conductistas-mecanicistas, a modelos constructivistas; de las estrategias de enseñanza-aprendizaje direccionadas por el docente, a las lideradas por el estudiante; de un currículo rígido, hacia uno flexible; de estar focalizado en el contenido, a estarlo en las competencias. Esta nueva búsqueda, nace a partir del momento coyuntural que actualmente se vive en la Institución Educativa Académico de Buga, como futura Ciudadela, la cual requiere de una nueva conceptualización del modelo pedagógico adaptado a las nuevas necesidades, cuya génesis es de reflexión profunda de su comunidad, que tiene su apoyo en los paradigmas cognitivos y

socioculturales de la psicología educativa; de esta manera, cobra importancia los aportes de estos dos paradigmas, para pensar en una estructura de modelo pedagógico cognitivo-sociocultural, que proporcione la búsqueda de enfoques adecuados al desafío de la formación integral de nuestros estudiantes, pues el conocimiento se pone al servicio del contexto, su aplicación y situaciones para la promoción de aprendizajes significativos.

Apoyándose de la Teoría del Aprendizaje Significativo, Ausubel (citado en Rodríguez, 2004) plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por “estructura cognitiva”, al conjunto de conceptos e ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento.

7.3 Educación Física

Es el punto de entrada hacia la realización de una actividad física durante toda la vida y Según Parlebas (1976), la educación física es una “práctica de intervención que ejerce una influencia sobre las conductas motrices de los participantes en función de normas educativas implícitas o explícitas”. Esta propuesta está marcada por el concepto de conducta motriz, que representaría, según el autor, el objeto de la educación física.

La educación física es una práctica de mediación escolar, que pretende conseguir unos objetivos educativos. La enseñanza supone, aprendizaje de contenidos propios del área, educación de los alumnos/as menos dotados y más dotados, motivados y no motivados, satisface el gusto de quienes tienen interés por el deporte. Además, se logra el aprendizaje de una competencia motriz y no únicamente la adquisición de técnicas o gestos deportivos, mediante la movilización de conceptos, procedimientos, actitudes, valores y normas, para alcanzar objetivos y finalidades reguladas por las instrucciones oficiales, con una pedagogía específica que contribuya a la formación de todos

los estudiantes.

“Desde cualquiera de estas perspectivas, la educación física busca el desarrollo y la formación de seres humanos que experimenten su corporeidad de forma existencial, tanto como acceso al mundo físico como a su interacción social” (Blázquez, 2006, p. 27). En definitiva, se puede considerar como una verdadera pedagogía de las acciones motrices de los individuos, su finalidad es educar mediante la motricidad, tratándose de una acción que se ejerce sobre los individuos y no sobre los contenidos. Es claro, que no es el movimiento el que ocupa el lugar central, sino la persona que se mueve, que actúa, que realiza una actividad física. Así lo define Parlebas (como se citó en Blázquez, 2006) *“La perspectiva en la que se orienta la educación física sitúa al niño en el centro de la educación. Interesa menos el ejercicio y más al que ejercita. Ya no preocupa tanto «modelar» al niño sino dotarle de una gran disponibilidad motriz que le permita adaptarse mejor”* (p. 27).

Así, si ponemos al niño en el centro de nuestra acción educativa, no partimos de los problemas de la educación física sino de las necesidades al alumno/a, que superan ampliamente al lanzamiento de peso o al equilibrio de brazos. De este modo, la educación física no se apoya sobre una actividad preexistente y construida desde el exterior (pedagogía de las carencias: yo sé, te enseño, tú aprendes). No debe confundirse con actividad física o deporte, éstas son utilizadas en función de los fines asignados (pedagogía de las necesidades: tú necesitas, yo te ayudo, tú progresas), es decir que el área en mención, no debe confundirse con algunos de los medios que utiliza.

7.4 El fundamento Epistemológico del Área

La educación física de forma convencional, se fundamenta en dar consignas y sugerencias para llevar a cabo una tarea motriz, para aprenderla bajo un método analítico (aislando o seccionando la técnica del gesto deportivo), como lo expresa Lagardera y Lavega (2003), considerando que lo ideal sería “observar conductas de sus alumnos, y en función de sus intenciones pedagógicas o proyecto docente, elegir las situaciones prácticas que hagan emerger en sus alumnos las conductas deseadas o esperadas” (p. 196). Precisamente, la investigación pretende que los estudiantes sean los protagonistas en las sesiones de educación física, evitando al máximo modelos conductistas, mecanizados y fuera del contexto de la educación física, considerando que el movimiento no es el propósito principal, sino en este caso el estudiante que realiza la práctica y que toma “sus decisiones motrices, sus respuestas afectivas, su noción de riesgo, sus estrategias corporales, la interpretación que haga de las conductas motrices de los demás participantes y de la información que obtenga del medio” (Lagardera y Lavega, 2003, p. 195).

De acuerdo a los autores, no sólo la competencia motriz, expresada en el desarrollo de la condición física y técnica es importante en la sesión de Educación física, es necesario incluir las competencias expresivo corporal y axiológica corporal, que fomentan la capacidad soci-afectiva, la capacidad de comunicación e interacción a partir de sus conductas motrices, coincidiendo con los lineamientos curriculares de Educación Física, Recreación y Deporte, con base en la Ley 115 de 1994. El área de Educación Física, Recreación y Deportes, origina uno de los fines de la educación colombiana, siendo una de las áreas fundamentales del currículo (artículo 23) y además constituye un proyecto pedagógico transversal (artículo 14).

Desde un punto de vista integrador del área, se concibe como unidad, proceso permanente de formación personal y social, cuya esencia es el sentido pedagógico en función del desarrollo humano. No se trata de un currículo que comprenda de manera aislada el deporte y la recreación, pues desde el punto de vista educativo, ellos son pilares y se integran en la educación física. A ella corresponde, ubicarlos unas veces como medios, otras como fines, otras como prácticas culturales. Por lo tanto, cuando se habla de educación física, desde la perspectiva de formación humana y social, están contenidos el deporte y la recreación, de esta manera, cada uno juega un papel distinto, pero trascendental en el proceso de formación. Mientras que la recreación es un principio esencial, permanente y fundante de la educación física, el deporte es una práctica cultural que puede caracterizarse como medio o como fin, de acuerdo con el contexto y el significado educativo que se le asigne. El énfasis en los procesos de formación y el desarrollo de competencias, asigna al deporte: la recreación, el juego, la gimnasia y otras manifestaciones de la cultura física; el carácter de prácticas culturales que pueden ser: medios, objetos, actividades o fines de la acción educativa, en donde la multiplicidad y la interrelación son constantes.

Ahora bien, en una Educación Física con un enfoque constructivista, es necesario, cumplir con el desarrollo de competencias motriz, expresivo corporal y axiológico corporal. Es claro que para cumplir estos procesos educativos, es fundamental cumplir con las grandes metas promulgadas por el Ministerio de Educación, como son:

- Promover el cultivo personal desde la realidad corporal del ser humano.
- Aportar a la formación del ser humano en el horizonte de su complejidad.
- Contribuir a la construcción de la cultura física y a la valoración de sus expresiones autóctonas.
- Apoyar la formación de cultura ciudadana y de valores fundamentales para la convivencia y la paz.
- Apoyar una educación ecológica, base de una nueva conciencia sobre el medio ambiente.

- Desarrollar una pedagogía de la inclusión de todas las personas en prácticas de la Educación Física, Recreación y Deporte (MEN, 2010, p. 6)

Para el cumplimiento de estas metas en la Educación Física, el Ministerio de Educación Nacional (2010) plantea una serie de competencias, dirigidas al saber hacer en situaciones concretas, que requieren la aplicación creativa, flexible y responsable. Juegan un papel importante los conocimientos, habilidades y actitudes en distintos contextos, especialmente en aquellos en los que se aprendieron. Con lleva la comprensión del sentido de cada actividad y sus implicaciones éticas, sociales, económicas y políticas (MEN, 2010, p. 26).

Las competencias establecidas por el MEN para la Educación Física, Recreación y Deporte son la competencia motriz, competencia expresiva corporal y la competencia axiológica corporal. En cuanto a la competencia motriz, el MEN incluye aquellas capacidades condicionales, coordinativas, recreativas y relacionadas con el desarrollo motor. La segunda competencia, es la expresiva corporal, entendida como “el conjunto de conocimientos acerca de sí mismo (ideas, sentimientos, emociones), de técnicas para canalizar la emocionalidad (liberar tensiones, superar miedos, aceptar su cuerpo), y de mejorar la disponibilidad corporal y comunicativa mediante la expresión y la representación” (MEN, 2010, p. 34). Es decir, esta competencia permite el desarrollo de las expresiones a partir del movimiento, libera energías y emociones, requiere el desarrollo de creatividad, comunicación, técnicas de orientación, canalización de emociones y autonomía (MEN, 2010, p. 35); por lo cual esta intervención se enfoca en el juego y movimiento, pues se busca complementar el tipo de actividad física motriz, con un grupo de habilidades más integradoras en la formación del ser, apuntando al despliegue de las competencias ciudadanas.

Por último, la competencia axiológica corporal, tiene como propósito la valoración

reconocimiento del cuerpo al auto-conocerse e interactuar, pudiendo comprender la importancia del cuidado de sí mismo y la creación de hábitos sanos.

7.5 Referente Legal

En la ley 115, conocida como Ley General de Educación, se establecen entre otros objetivos específicos de la Educación Básica en el ciclo de primaria, (artículo 21) la valoración de la higiene, de la salud, la formación para la protección de la naturaleza, del ambiente, el conocimiento y ejercitación del propio cuerpo, mediante la práctica de la educación física, la recreación y los deportes adecuados a la edad, para lograr un desarrollo físico armónico. Así mismo, la formación para la participación y organización infantil, la utilización adecuada del tiempo libre, el desarrollo de valores civiles, éticos y morales, de organización social y de convivencia humana. Todas estas habilidades, que se pueden potencializar mediante estrategias pedagógicas que exploren las capacidades sociomotrices; de tal forma, que se puedan integrar con otras asignaturas para apuntar desde la educación física o la práctica de la recreación y los deportes, a una participación y organización juvenil, en función de una utilización adecuada del tiempo libre.

Surgio la necesidad de transversalizar el área de Educación Física con las áreas obligatorias y fundamentales para el logro de los objetivos, puesto es útil como herramienta y base en el aprendizaje de diversas áreas obligatorias, fundamentales del conocimiento y de la formación, que necesariamente se tendrán que ofrecer de acuerdo con el currículo y el Proyecto Educativo Institucional.

Dado que comprenderán un mínimo del 80% del plan de estudios, son los siguientes: Ciencias Naturales y Educación Ambiental, Ciencias Sociales, Historia, Geografía, Constitución Política y Democracia, Educación Artística, Educación Ética y en Valores Humanos, Educación Religiosa, Humanidades, Lengua Castellana e Idiomas Extranjeros, Matemáticas, Tecnología e Informática.(MEN, 1994, p. 8)

8 Referente Metodológico

8.1 Método y Enfoque

El presente estudio optó por el método de Investigación Acción (IA) que hace parte del enfoque cualitativo, puesto que el objetivo no es describir un fenómeno sino buscar su cambio. Además ofrece estrategias, técnicas y procedimientos para que el estudio supere la visión positivista por una comprensiva.

La IA es una metodología de resistencia contra el ethos positivista, que considera el análisis científico inaplicable a asuntos relacionados con los valores e incluye supuestos filosóficos sobre la naturaleza del hombre y sus relaciones con el mundo físico y social. (Martínez, 2000, p.28).

De igual manera, considera que los docentes son sujetos culturales que pueden analizar problemas y dificultades que se presentan en la escuela y el aula, lo cual implica un nuevo entendimiento de la condición humana y de la ciencia. En este tipo de investigación, los sujetos investigados son auténticos coinvestigadores que participan de manera horizontal en la construcción del conocimiento. “Más concretamente implica un compromiso con el proceso de desarrollo y emancipación de los humanos y un mayor rigor científico en la ciencia que facilita dicho proceso”. (Martínez, 2000, p.28).

La IA es un método, cuya forma de investigar permite analizar y resolver problemas de la escuela, beneficiando a la comunidad y a la sociedad, lo que facilita el conocimiento de la realidad educativa. Epistémicamente, desde la teoría crítica permite reflexionar las prácticas sociales que pueden ser cuestionadas y reformadas, en su carácter horizontal, es decir sujeto en su metodología

que se aborda en los ciclos del modelo según Kemmis (1988), y abordados en las ideas de MC Kerman, (1999), que se conduce en forma de espiral. Estos periodos son: planificación, acción, observación y reflexión. El sentido que tiene el término “ciclo” nos remite a comprender la investigación no de manera lineal sino como un proceso circular, en construcción por procesos.

8.2 Sujetos de Investigación.

Para la presente investigación participaron como unidad de trabajo el total 31 estudiantes del grado que asisten a la I. E Colegio Avademcio, de los cuales 6 de ellos se toman como unidad de análisis, matriculados en el grado quinto tres, que fluctúan en rangos de edades entre 10 a 12 años, caracterizados, de ambos géneros, ubicados en la categoría niños (Ver a 2 foto).

8.3 Criterios de Selección.

Para la población participante fue requisito primero pertenecer a la institución educativa en jornada única.

Que los estudiantes seleccionados presentaban dificultades académicas y de comportamiento representados a ambos géneros cinco niños y una niña.

Asistir permanentemente a las clases del grado quinto tres.

Codificación.

En esta investigación se presenta una codificación para la citación de los registros que aparecen en el referente metodológico y en los hallazgos con el significado de las siglas: ET, todos los estudiantes; E, estudiante; UD, unidad didáctica; G5, grado quinto; R, relato; GM, género masculino; GF, género femenino; DC, diario de campo.

A continuación se detallan las actividades que se llevaron a cabo en cada fase:

8.4 Diseño Metodológico

8.4.1 Fase de planificación.

Esta propuesta se desarrolló en las clases de Educación Física con seis estudiantes 1 niña y 5 niños del grado quinto tres (5°3),

donde se diagnosticó el problema, se procedió a recoger información, durante una semana se aplicó el instrumento de la observación participante (ver anexo D), lo que permitió identificar las dificultades que presentaban los educandos, en cuanto al manejo de sus capacidades sociomotrices. En este sentido la observación cualitativa:

Tiene su primer reto en lo que genéricamente se denomina ‘ganar la entrada al escenario’ u ‘obtener el acceso’. El éxito en lograr este cometido depende en buena parte de las habilidades interpersonales del investigador, así como de su creatividad y sentido común, para tomar las decisiones que sean más apropiadas y oportunas, de acuerdo con las especificidades de la situación que encuentre. (Sandoval 1996, p.141)

La observación participante, exige al investigador establecer vínculos con las personas que intervienen en el proceso, de esta manera, se entro en mayor contacto con los estudiantes de grado quinto y se pudo aproximar con facilidad, para avanzar en los objetivos de investigación, es decir lograr mejorar las capacidades sociomotrices, a través del juego dirigido por medio de actividades creativas y expresivas. De igual modo, en este estudio se empleó el diario de campo (ver anexo E) el cual permitió “sistematizar nuestras prácticas investigativas; además, nos permite mejorarlas, enriquecerlas y transformarlas” (Martínez, 2007, p.77).

Con el diario de campo, se logró detallar con precisión las características del entorno y de los participantes, se hizo un registro de las capacidades sociomotrices, observando la interacción,

la comunicación, la creatividad al realizar los movimientos corpóreos y la participación en el juego colectivo, para su posterior análisis.

También se empleó un cuestionario escrito semiestructurado, que permitió obtener información de las opiniones de los participantes respecto a las actividades desarrolladas, éste es un método de recolección de información oportuno:

Recogen información de una porción de la población de interés (...). La información es recogida usando procedimientos estandarizados de manera que a cada individuo se le hacen las mismas preguntas en más o menos la misma manera. La intención de un cuestionario no es describir los individuos particulares quienes, por azar, son parte de la muestra, sino obtener un perfil compuesto de la población (Behar, 2008, p.62)

Luego se aplicó un cuestionario escrito semiestructurado (ver anexo A), para identificar las dificultades con respecto a la clase de educación física y de sus capacidades sociomotrices. Esta idea investigativa que se fue construyendo facilitó pensar el cambio frente al aspecto problemático de la práctica educativa, buscando posible respuesta desde una hipótesis. Al respecto, Kemmis (1998) siempre nos enseña el sentido en la construcción de la investigación desde la relación sujeto – sujeto.

También, se necesitó el trabajo grupal, para analizar qué características presentaban los estudiantes, frente a: la comunicación e interacción con sus compañeros, creatividad, imaginación y práctica del juego colectivo (DC1, DO, G5, R9, ET, G MYF).

En resumen, las técnicas empleadas: cuestionario escrito semiestructurado, el diario de campo y la observación participante; permitieron aproximarse a los estudiantes y a sus contextos para mejorar sus capacidades sociomotrices, por medio del juego dirigido con actividades creativas y expresivas como ejercicio, que aporta a sus procesos cognitivos. Permite también estrechar lazos

de confianza, familiaridad, además, se interpretaron las conductas motrices expresadas por los estudiantes, durante las sesiones en las cuales se representaron sus competencias expresivo corporales.

Al finalizar esta fase, se les expuso el proceso y su importancia para mejorar procesos cognitivos, corporales y comportamentales, en cada uno de los estudiantes. Se realizó la actividad de cierre, con la puesta en escena de una actividad artística, similar a la que se presenta en los semáforos (malabares, circo). A continuación, se realizó un conversatorio para socializar a los padres de familia los objetivos propuestos, con el fin de que ellos autorizaran la participación de sus hijos en dicha intervención pedagógica (Ver anexo J: Consentimiento informado) .Una vez aprobada la ejecución del proyecto, se inició el proceso con los estudiantes de la Institución Educativa durante las clases de Educación Física, ya que se observó la necesidad de fomentar el desarrollo de capacidades sociomotrices.

Después de diagnosticado el problema mediante sus respectivas técnicas, se pasa al segundo momento:

8.4.2 Fase de acción.

Logrado la identificación del problema de investigación se continúa con la intervención mediante el desarrollo de la estrategia pedagógica del juego dirigido.

En la investigación acción, la reflexión recae principalmente sobre la acción; esto es porque el énfasis se pone en la acción más que en la investigación; la cuál es deliberada y controlada, además, se proyecta de manera cuidadosa y reflexiva. Se enfrenta a limitaciones políticas y materiales, por lo que los planes de acción deben ser flexibles y estar abiertos al cambio, tratando de desarrollarse en un tiempo real. (Murillo,

2011, p. 21)

El diseño de las acciones, llevadas a cabo en la fase II, de la semana 2 a la 6, se planearon para ejecutarse durante el proceso de intervención, con unidades didácticas (ver anexo F) basadas en el juego dirigido, mediante actividades creativas y expresivas, con el propósito de explorar en los niños las capacidades sociomotrices. Trabajando de manera integral, cada semana haciendo énfasis en cada una de las actividades (ver Fotos anexo G), de esta manera aprendieron los movimientos básicos de locomoción necesarios (rollo adelante, rolo atrás, rollos asistido, media luna, flic - flac, balanceos, entre otras). Se desarrolló e implemento el juego dirigido como estrategia pedagógica mediante actividades creativas y expresivas, que permitieron el mejoramiento de las capacidades sociomotrices, se promovió la capacidad de interacción y comunicación, imaginación, creatividad y el juego colectivo, entre los estudiantes intervenidos. La estructura básica del diseño fue a través de secuencias de las unidades didácticas que en su totalidad fueron 11.

8.4.3 Fase de observación.

Según Kemmis (1988), la observación implica la recogida y análisis de datos relacionados con la práctica que se está investigando en nuestra acción pedagógica. Es así como, en esta fase se realizó el análisis de los procesos de observación, durante la intervención entre la semana 7 a la 10. Se articularon mediante las unidades didácticas 8-9, donde reconocen sus capacidades sociomotrices para mejorarlas en los estudiantes, mediante actividades expresivo corporales colectivas, enfatizando en el ritmo, coordinación viso motriz (manejo, dominio de objetos, masas, pelotas, aros, cintas, diabólos), siempre utilizando el juego dirigido como estrategia metodológica, que incluyó en los diarios de campo, trabajo con videos. Estas metodologías

permitieron describir, mediante la observación participante, (ver anexo D) el mejoramiento de las capacidades sociomotrices en ambientes académicos, lúdicos y sesiones de clase (ver anexo G), se analizaron los diferentes registros en la construcción de datos en tres momentos: codificación, categorización y construcción (ver anexo H). Se consideró importante asumir esta técnica, ya que permitió recopilar información directamente del estudiante que participó en la investigación, (Vargas, 2012)

8.4.4 Fase de reflexión.

Según kemmis, constituye la fase que posibilita el cierre del proyecto pedagógico y pasar a la elaboración del informe y organizarlo según el problema que he venido trabajando con los estudiantes para iniciar un nuevo proceso en la espiral autoreflexiva. “Constituye uno de los momentos más importantes del proceso de investigación acción es una tarea que se realiza mientras persiste el estudio.” (Murillo, 2011, p.23.) El cuál, se desarrolla de manera continua y no desde el escritorio. Fue fundamental en la investigación el apoyo de los estudiantes “La reflexión nos permite indagar en el significado de la realidad estudiada y alcanzar cierta abstracción o teorizando sobre la misma” (Bisquerra, 2009, p.389), es el proceso de extraer el sentido que se le fue dando al significado de los datos a rojados por los instrumentos de recolección de información , que “implica una elaboración conceptual de esa información y un modo de expresarla que hace posible su conversación y comunicación” (Luque, 2012, p.181)

En este orden, la tarea comenzó con el proceso de análisis de datos, identificación de las categorías, luego validación e interpretación. Siendo la reflexión la fase de mayor interés, análisis e interpretación de los 442 relatos, se hace necesaria la triangulación de la información obtenida durante el desarrollo de la investigación cualitativa (Benavides, 2005). Por medio de una matriz de categorización (ver anexo H), se agruparon los relatos, de los resultados obtenidos de donde

emergieron las categorías axiales, seguidamente la categoría selectiva, apoyado en el análisis de los registros observados “como microanálisis o análisis línea por línea (...) incluye el proceso de codificación” (Gutiérrez, 2006, p. 9) para así, continuar avanzando en la triangulación, a partir del diálogo entre las teorías existentes, la voz del estudiante y la del investigador (Murillo, 2011).

En la semana 11 y 12, se fortalecieron las capacidades sociomotrices por medio de actividades expresivo corporales propias de cada estudiante, permitiendo en esta fase una mayor interacción socio motriz de cooperación, donde el resultado es el producto de las discusiones y procesos imaginativos y creativos de todos sus participantes, para en común acuerdo estudiantes-docente crear con todo lo aprendido en las sesiones, una revista coreográfica llamada “Explorando la sociomotricidad para descubrir expresiones corpóreas” (ver anexo G) que se socializó a toda la comunidad educativa. En ella se apreció la comunicación e interacción, la imaginación, la creatividad, todo esto, desde luego, mediante el juego colectivo, siendo precisamente el propósito de este proceso de intervención.

Aún más importante, es que estas capacidades sociomotrices formen parte de sus potencialidades, su desarrollo integral aplicable, no sólo a su componente motriz sino que permitió explorar el resto de competencias específicas propuestas por el Ministerio de Educación Nacional, dentro de los lineamientos curriculares para la Educación Física la Recreación y el Deporte (Competencia Expresivo Corporal y Axiológica Corporal). Finalmente se realizó una entrevista semiestructurada, para conocer el sentir de los estudiantes durante el proceso. (Ver anexo I)

8.5 Sujetos participantes

La población total objeto de estudio fueron 31 estudiantes del grado 5-3, de donde se seleccionaron para la intervención seis (6) estudiantes claves, con los que se realizó el proyecto

pedagógico del grado mencionado, de la Institución Educativa Académico de Guadalajara de Buga, con edades que oscilan entre 10 y 12 años, cinco (5) niños y una (1) niña.

8.6 Diseño de la propuesta

Se diseñó la propuesta pedagógica implementando 11 unidades didácticas, dentro de las cuales se utilizó el juego dirigido, mediante actividades creativas y expresivas como estrategia pedagógica, la cual tuvo una duración de 13 semanas, durante la intervención se trabajó los procesos cognitivos, corporales y comportamentales, en cada uno de los estudiantes y al final, se presentó una revista coreográfica presentada a la comunidad educativa y como actividad de cierre, una retroalimentación de lo aprendido (ver DC13).

8.7 Técnicas de recolección de datos

Se recolectó la información mediante el diario de campo, cuestionario escrito semiestructurado, video y evidencia fotográfica, recogidos los diferentes datos bajo el modelo de la teoría fundada como el método de la comparación, fue posible darle sentido a la información recopilada.

8.8 Técnicas de análisis |

El análisis de contenido es tratado como una “técnica” aplicable a la reelaboración y reducción de datos, que se beneficia del enfoque emergente propio de la investigación cualitativa, utiliza como método el descubrimiento, la codificación abierta, axial y selectiva (Glaser y Strauss 1999). Se propone una matriz de categorización, para someterla al proceso de triangulación (teorías existentes, voz del estudiante e investigador), que permitió organizar la información obtenida de los diferentes instrumentos y técnicas (ver anexos D y H).

8.9 Aspectos éticos

La intervención pedagógica, posibilitó que el grupo de estudiantes participaran de forma voluntaria en el proyecto realizado, con el debido consentimiento de los padres de familia o acudientes responsables de los niños y jóvenes (ver anexo J). Dicho proyecto trabajó con una codificación dada a cada alumno participante, como fue: E1, E2, E3, E4, E5, E6 y ET (todos los estudiantes).

9 Hallazgos

Durante el proceso de intervención, se analizó la información recolectada y se detectaron las categorías de análisis que facilitaran la comprensión de las capacidades sociomotrices, manifestadas en la respuesta de los estudiantes, definiendo la categoría selectiva denominada Transmite, crea y juega en unión, la cual está sustentada por las siguientes categorías axiales:

- Hagámoslo así, utilización espontánea de las expresiones sociomotrices.
- Es nuestra idea, es la iniciativa de autonomía y liderazgo.
- Mis amigos y yo, es la forma de relacionarse en equipo.

Las categorías que emergieron permitieron dar cuenta del impacto positivo que generó la propuesta de intervención, especialmente en cuanto a las relaciones interpersonales entre los niños que participaron activamente en la realización de este estudio. A continuación, se presenta la interpretación de sentido y se explica cada una de las categorías.

9.1 Categoría selectiva: Transmite, crea y juega en unión.

La comunicación, constituyó un factor esencial de la socialización; se evidenció que esta competencia se fundamenta en un aprendizaje que se desarrolla dentro de las coordenadas de espacio y tiempo, entendiendo que la enseñanza de la educación física, no se haya ajena a dicho proceso comunicativo, puede ofrecer una doble tarea: desarrollar la identidad comunicativa del proceso de enseñanza – aprendizaje, mediante la revisión del grado de relaciones del educador con el grupo, además de potenciar la función de transmitir facultades comunicativas mediante la actividad física (Castañer & Camerino, 2001).

Esto quiere decir, que la sociomotricidad hace referencia a la interacción en la que participa más de una persona, especialmente en los juegos y deportes colectivos en donde los resultados son mucho más enriquecedores; (DC12, UD11, G5, R24, ET, GMYH)

La expresión y la comunicación, son capacidades y necesidades propias del ser humano, ambas fundamentales para la socialización del mismo. Éstas se comunican, necesitan, comprenden y asimilan reglas comunes, buscan el placer o la solución a un problema. Estas capacidades mediadas por el juego, contribuyen a crear algo novedoso, así lo expresa el autor en la siguiente cita: “desde el momento en que en nuestra intervención primamos la pedagogía de la situación y la resolución de problemas requerimos de la actividad exploratoria y espontánea del niño, y, por tanto estimulamos el potencial creativo individuo – grupo.” (Castañer & Camerino, 2001, p. 116)

Los estudiantes del grado quinto tres, a partir del proyecto de intervención pedagógica para el fortalecimiento de las capacidades sociomotrices, desarrollaron la comunicación e interacción, por medio de la ejercitación de expresiones corporales, aprendieron de las ideas de otros, así mismo transmitieron las propias, hubo empatía con el grupo (ver anexo foto 7 y 8), es decir los estudiantes no se excluían en subgrupos. De esta manera, aprendieron a resolver conflictos, tomar decisiones, trabajar en equipo con propósitos comunes, fomentar actitudes de valores, controlar las emociones. Todo ello, mediante la participación activa en las sesiones desarrolladas (DC8, UD7, G5, R4, ET, GFYM).

En las actividades, cada estudiante asume roles para lograr un objetivo que se propone en busca del beneficio del grupo, existiendo un eco en el entorno que favorece la cooperación y ayuda entre ellos, “Sentir que algo depende de uno mismo y que los demás confían en la propia capacidad de trabajo (y viceversa) aumenta la motivación hacia la tarea y el rendimiento individual y grupal”

(Parlebas, 2001, p. 8).

Los niños tienen capacidad creativa, pero se afecta por el miedo que se pudo observar en las diferentes conductas, según se evidencio en las sesiones.

Al llegar ellos al coliseo de la sexta se les notaba un poco de miedo, pena y estaban muy callados, llegamos y los presente como los estudiantes del académico , se notaba mucho silencio, dieron inicio al primer taller y ellos observaban , escuchaban y practicaron, tenían diferentes actividades para realizar, las cuales les llamaron mucho la atención, al comienzo sintieron mucho temor en la práctica ya que veían un nivel avanzado a los instructores, pero se decidieron, este primer taller se trató de gimnasia de base. (DC2, UD2, G5, R1)

El proceso educativo planeado, expresado en la enseñanza para el mejoramiento de la confianza en sus potencialidades, permitio influir positivamente en forma directa y definitiva sobre el desarrollo de esta capacidad, en la que el desempeño del maestro es decisivo en el desarrollo de la creatividad del niño. Por lo tanto, se fue promoviendo en los alumnos actividades que lo aproximan al pensamiento lúdico dentro de un contexto para dar lugar al proceso creativo; las sesiones de educación física propiciaron espacios para el desarrollo y la vivencia, experiencias en las cuales el niño y la niña, por medio de la aplicación de las secuencias didácticas, pudo mejorar las capacidades sociomotrices que motivaron la comunicación e interaccion, creatividad, imaginación y el juego colectivo. Así mismo, expresaron ideas creativas, se relacionaron con el mundo de los objetos y con los demás; estos elementos de igual forma contribuyeron significativamente al desarrollo de su personalidad. (DC13, G5, R12, ET, GMYH)

En síntesis, todos tenemos necesidad de ser reconocidos por los otros e igualmente de la conciencia del sí mismo; en este doble reconocimiento bidireccional , la fantasía y el trabajo de la imaginación tienen un papel clave, porque mediante estas posibilidades del pensamiento,

establecemos vínculos creativos con el entorno y con quienes nos rodean: los sueños y las ilusiones permiten a los niños situaciones lúdicas en el campo interpersonal, que enriquecen la vida emocional; se evidenció como los estudiantes reafirman su yo , a través de la creatividad cotidiana.

Es así como la imaginación desempeña una función primordial en la interacción social, de igual manera los juegos cooperativos tienen como propósito, ayudar a que las personas se relacionen, a recuperar en el grupo actitudes de confianza, colaboración y solidaridad alcanzando objetivos comunes de manera participativa, mientras todos y todas se divierten, están asociados a temas como la educación para la paz, el trabajo en equipo, la resolución de conflictos, la solidaridad, la participación, la identidad, la interculturalidad, la no violencia.

El juego cooperativo, para (Cavinato et al., citado en Arroyo, 2012) “aquel juego en el que se requiere conseguir un resultado que sólo puede lograrse si todo el grupo está dispuesto a organizarse y coordinar energías” (p. 13) tiene como propósito ayudar a que las personas se relacionen, a recuperar en el grupo actitudes de confianza, colaboración y solidaridad, alcanzando objetivos comunes de manera participativa, mientras todos y todas se divierten, están asociados a temas como la educación para la paz, el trabajo en equipo, la resolución de conflictos, la solidaridad, la participación, la identidad, la interculturalidad y la no violencia.

Es por esto, que un entorno de aprendizaje basado en el trabajo cooperativo es ideal para propiciar el pensamiento estratégico, el juego es un medio valioso para educar, puesto que se basa en la vida diaria del estudiante, a través de los medios de comunicación que él utilice; en cambio para el docente, es un espacio para utilizar técnicas que se ajusten al desarrollo de la personalidad, capacidades físicas y emocionales, poner en práctica nuevas formas de interacción con base en el movimiento y la parte social.

Las estrategias y actividades presentadas para mejorar esta situación problema; involucra al alumno, como protagonista en la construcción de la lógica interna de los juegos, donde cada integrante pueda ver al otro como partícipe necesario de la práctica sociomotriz, observar al otro y reconocer su capacidad. Así mismo, cada estudiante debe entender, que en el medio en que nos desenvolvemos debe cumplir un rol constructivo, debido a que cada uno de nosotros tiene algo para ofrecer a los demás, lo que da sentido a su participación y a reconocer que la cooperación potencia el desarrollo de la propuesta; fortaleciendo el trabajo en equipo. (DC11, UD10, G5, R17, ET, GMYH)

Al analizar las categorías axiales: Hagámoslo así: utilización espontánea de las expresiones sociomotrices; Es nuestra idea: es la iniciativa de autonomía y liderazgo; Yo con mis amigos; permitió describir cómo el juego dirigido a partir de actividades creativas y expresivas en los estudiantes, presentaron efectos en el desarrollo de las capacidades sociomotrices, reflejado en la aptitud para expresar sus emociones, compartir sus ideas, interactuar a partir del movimiento, cooperar y trabajar en conjunto, para el logro de esquemas motrices, manifestar sus ideas mediante el lenguaje del cuerpo; todos estos beneficios demuestran que la propuesta pedagógica de intervención que se llevó a cabo en este estudio, no sólo permea la competencia motriz, muy característica de la Educación Física tradicional, sino que promueve y desarrolla la competencia expresivo –corporal y la competencia axiológica corporal ,cumpliendo de esta forma con las tres competencias específicas establecidas por el Ministerio de Educación Nacional (2010); además, permitió cumplir con el desarrollo de las capacidades sociomotrices "comunicación e interacción, imaginación, creatividad y juego colectivo " (Castañer & Camerino, 2001).

9.1.1 Hagámoslo así: Utilización espontánea de las expresiones sociomotrices

En esta categoría se describió la interacción de los estudiantes del grado quinto tres, desde dificultades que presentaron en el desarrollo espontáneo de sus expresiones, donde se observó la manera de desencadenar emociones de afecto o resistencia hacia el otro. A lo largo del proceso éstas fueron intervenidas, lo que generó modificaciones positivas en las relaciones interpersonales, en medio del conflicto que subyace dentro del juego:

Durante esta clase se buscaron actitudes repetitivas de algunos de los miembros del grupo, formas de actuar que nos parecen que tienen una razón que probablemente los actores no han pensado o razonado, (E1,E2,E3) jugando a la pelota en el receso, de repente me doy cuenta que (E5) que se comporta de una manera peculiar: intenta ir detrás de la pelota, corre, se mezcla un poco, mientras grita todo el tiempo ¡pásamela a mí!, ¡tíramela!, etc., pero nunca va directamente a donde está la pelota; en la práctica corre alrededor del campo (imaginario para los niños, no esta marcado en la cancha), casi en su perímetro, sin llegar nunca a introducirse dentro del área donde juegan los demás (E4,E6). (DC1, DO, G5, R15, ET, G MYF)

En el proceso de intervención los estudiantes presentaron algunas debilidades con sus capacidades sociomotrices, al interactuar, al crear, al jugar en equipo y en ocasiones prefiriendo realizar actividades ya conocidas a pesar de querer experimentar otras conductas expresivas y motrices. Precisamente estas dificultades de interacción encontradas evidenciaron la falta de desarrollo de las competencias expresivo corporales y axiológicas corporales en las sesiones de Educación Física, pues generalmente se le da prioridad a la competencia motriz (MEN 2010).

Es muy importante, sobre todo al inicio del proceso educativo observar conductas de los estudiantes para poder seleccionar situaciones didácticas motrices que motiven al educando a

realizar una respuesta motriz con base en su creatividad y la interacción con los compañeros (Lagardera otero y Lavega Burgués, 2003). Al respecto se puede mencionar:

Como nunca obtiene la pelota el niño (E5) irrumpe en llanto en algún momento, alegando que lo atropellaron, que le pegaron una patada, o cualquier otra excusa, esa forma de juego se observó varias veces en clase, dentro del aula y en diferentes áreas. Una forma de actuar que se repite a menudo es la inseguridad, el miedo a ser golpeado si se incorpora al juego, por eso corre alrededor de los jugadores, pero cuando no logra participar, con la pelota irrumpe en llanto de frustración. El asegura no saber por qué actúa como lo hace, atribuye su llanto a un golpe o empujón de otro niño, que pudo ser real, pero que no es la causa directa de sus lágrimas, finalmente el niño es hijo de madre separada. (DC1, DO, G5, R15, ET, G MYF)”.

Se afianzó, durante el proceso de intervención a través del juego, la capacidad sociomotriz de la comunicación e interacción, no sólo con el otro si no consigo mismo, en comparación con las que se evidenció al inicio del proceso (DC1,UD2, G5, R3, E1, E2, E3,GM) y fortalecieron en las diferentes sesiones por medio del juego dirigido en que los estudiantes manifestaron a través del lenguaje oral y del cuerpo expresiones como:

(ET) conversaban entre ellos, llegaron dispuestos para que cada uno practicara la especialidad que había elegido y en la cual se sintiera más seguro sin presionarlos, (ET) realizaron movimientos mejorados, con diferentes expresiones tales como: (E1)¡mirenme!, (E6)¡esto es muy chido!, E2 ¡mira este!, E3 ¡Pille el que prepare!...con su cuerpo expresaban facilidad y seguridad en los movimientos, entusiasmo, Interactuaban entre ellos demostrando sencillez frente a lo que saben, cada uno esperaba a su turno, cada uno aprovechaba siempre la oportunidad que tenía de puesta en escena, colaboraban a sus compañeros en los movimientos, con acompañamiento, respetan cada opinión y presentación, se notaba entre (ET), (E5 Y E4), susurraban y hacían caras (DC9,UD8,G5, R3,ET,GFYM).

De acuerdo con este relato los estudiantes les gusta experimentar cosas nuevas, donde se les permita desarrollar algunas prácticas inductivas proponer tareas motrices como medios de solución a las practicas específicas de la sesión, lo que indica que el alumno puede desarrollar su imaginación y creatividad en el diseño de una conducta motriz (en este caso la gimnasia) (Castañer & Camerino, 2001).

En la semana siguiente se empiezan a manejar objetos, los estudiantes los cogían y empezaron a trabajar de manera entusiasta, ya que estas actividades les agrada, lo que les facilita crear movimientos con ellos, se inicia el camino para ir explorando lo desconocido,(E1) Se le nota la capacidad de expresión, su imaginación para realizar diferentes movimientos (E2,E3) fueron demostrando cada día como podían combinar los movimientos al mismo tiempo(E3,E4,E5), se evidenciaron participativos queriendo mejorar dichos movimientos y también piden ayuda al docente y sus compañeros que lo hacen mejor para ellos poder así realizarlo eficazmente ya que ellos les gusta la clase y así se les dificulten algunos movimientos pero quieren aprenderlos.(DC8,UD7,G5,R2, ET,E5,E7GM,E6GF)

Durante el desarrollo de las unidades didácticas, se identificaron expresiones que van acompañadas de manifestaciones verbales que resumen el lenguaje del cuerpo, que fueron registrados en algunos relatos interpretados por el investigador que muestran los comportamientos y conductas motrices que los estudiantes expresan en las sesiones de trabajo de educación física, en las que se utilizan de forma reiterada algunas frases acompañadas de expresiones, gestos, comportamientos que se convierten precisamente en una manera de comunicarse colectivamente.

Durante la presentación (ET) mostraron lo que crearon con habilidad y destreza, (E2-E5 Y E3) se equivocaron pero lo superaron(...) finalizaron y todos eran fríos, con muchas emociones encontradas, mostraron agrado por lo que lograron, se asombran de los movimientos que hicieron, malgenio, (E6) “manifiesta lo queria hacer mejor”,

y (E4) ¡no bien mijo todos lo hicimos bien! (E6); por eso nos aplaudieron y eso fue una gran motivación”(E1) Y (ET) “sisisisi”, ver a su familia y amigos les llenaba de ganas de hacerlo mejor. (DC12, UD11, G5, R30, ET, GMYH)

Cada estudiante, asume roles para lograr un objetivo que se proponen y que dentro de la sesión también sean asignado a consideración de ellos, se sintieron responsables del resultado final del grupo es así Como: “Sentir que algo depende de uno mismo y que los demás confían en la propia capacidad de trabajo (y viceversa) aumenta la motivación hacia la tarea y el rendimiento individual y grupal” (Prieto; 2007, p.45). También se tuvo en cuenta con gran relevancia la socialización, el aprender a observar a otros y desde el mismo aprender de ellos donde esta fue siempre el foco en potencializarse y elegir lo que mas les guste hacer para que así mismo el niño mejore su parte humana, en el cual se puede entender “el eje central de la sociomotricidad es la relación que establece la persona que actúa con los demás interventores” (Parlebas, 2007, p.58).

Para concluir se puede decir que la interacción en la que participa más de una persona, especialmente en los juegos y deportes colectivos en donde los resultados son mucho más enriquecedores; “la expresión y la comunicación son capacidades y necesidades propias del ser humano, ambas fundamentales para su socialización” (Castañer y Camerino, 1993, p.1), se comunican, llegan al deseo y/o a la necesidad de colaboración con otros, comprendiendo, asimilando y sosteniendo reglas comunes y buscando el placer en su expresión a través del juego colectivo.

9.1.2 Es nuestra idea: es la iniciativa de autonomía y liderazgo.

Mediante las actividades propuestas, se despertó la capacidad creativa, liderazgo y autonomía, como se pudo observar en las conductas de los niños; los medios y la educación influyen de forma directa y definitiva sobre el desarrollo de esta capacidad, por eso es importante que el maestro proponga actividades lúdicas que lleven al estudiante a ser creativo.

Les agrada (ET) inicio el manejo objetos los cuales ellos los cogían, crearon lo que les parecía con ellos, trabajaron de manera entusiasta, fueron explorando lo desconocido durante esta semana a, (E1) maifesta ¡siempre había querido coger esto! (E2,E3) ¡hacer esto es muy vacano!, (E3E4E5)piden ayuda al docente y sus compañeros para que les expliquen y fueron sacando variables,(E5) ¡profe quiero aprender pero se me dificulta! .(DC8,UD7,G5,R2, ET,E5,E7GM,E6GF)

Es importante, como se desarrolló la imaginación en los alumnos y se les dio importancia, porque es una forma de pensamiento lúdico dentro de un contexto para dar lugar al proceso creativo, las sesiones de educación física propiciaron espacios para el desarrollo y la vivencia de experiencias. En ellas el niño y la niña, por medio de la sociomotricidad, dieron salida a su imaginación, expresaron ideas creativas, se relacionaron con el mundo de los objetos y con los demás; estos elementos de igual forma contribuyeron significativamente al desarrollo de su personalidad. Con esto podemos confirmar según Didier Anzieu, (1993), define la creatividad “como un conjunto de predisposiciones del carácter y del espíritu que pueden cultivarse”. (p. 82). A su vez, considera que la creación, es una acción de inventar algo con originalidad y promueve el reconocimiento ante la sociedad; pero es fundamental el conocimiento del individuo, desde lo psíquico y del ser.

Se les pide a los estudiantes simular una puesta en escena, (ET) se preparan y piensan que van a demostrar, se les pide que en lo posible realicen lo que más les guste y sean creativos y utilizan su creatividad para que

nos impresionen a todos, E1 ¡ya sé que voy hacer! E2-E3 ¡no tengo ni idea que voy hacer pero algo me inventaré! (E4-E5) ¡y si hacemos esto los dos! (E6) ¡Profe! ¿Tienes dos cintas o dos aros para hacer un movimiento y podrías poner música?, salieron y demostraron individualmente y luego el grupo completo al mismo tiempo con música (DC5, UD4, G5, R23, ET, GMYF)

En la interacción y la demostración entre los estudiantes, se puede demostrar que : “el hombre no se relaciona consigo mismo sino en la medida que se encuentra vinculado con otros” Cuauhtémoc, 2004, p.358), y con los cuales se retroalimenta en su entorno, es el medio en el cual pasa gran parte de su tiempo en el colegio, compartiendo ideas, emociones y sentimientos, pudiéndose observar a través de un trabajo cooperativo, y en el cual se evidenció que los procesos de socialización se desarrollaron en los estudiantes a partir de la realización de acciones corporales de forma socio motriz; es decir , vivenciar y aprender a relacionarse e interactuar social y asertivamente con los otros, incluirse de manera adecuada al grupo, a resolver conflictos, a tomar decisiones , a trabajar en equipo con propósitos comunes , a poner en practica actitudes positivas y valores, al manejo de las emociones , mediante la participación activa en las sesiones de educación física, a través de la socialización desde el juego dirigido.

Es importante destacar también el desarrolló de la imaginación en los alumnos y la importancia que se les dio, porque es una forma de pensamiento lúdico dentro de un contexto para dar lugar al proceso creativo, dar existencia de algo novedoso y se muestra en la solución a un problema, como lo expresa Castañer: “desde el momento que en nuestra intervención primamos la pedagogía de la situación y la resolución de problemas requerimos de la actividad exploratoria y espontánea del niño, y, por tanto estimulamos el potencial creativo individuo – grupo.” (2001).

9.1.3 Mis amigos y yo: es la forma de relacionarse en equipo

Para estimular las cualidades positivas dentro del grupo de juego, mejorar y diversificar las competencias grupales e individuales, divertirse, pasarla bien , tener una afinidad como elemento importante para iniciar un trabajo colaborativo entre los compañeros.

Se trató de llegar a funcionar como equipo y no solo a trabajar como grupo, es por ello que los niños fueron mejorando su capacidad para comunicarse con otros compañeros, durante la practica en la realización de los juegos colectivos como se pudo observar, los niños en diferentes contextos y momentos fueron movilizados en el desarrollo de esta capacidad de manera positiva y en su desempeño no solo consigo mismo sino también con otras personas. A continuación algunos relatos de los niños:

Finaliza la clase con la preparación de un número inventado por ellos mismos (E1), pero (E6) trabajo al lado de (E1) y quería imitar lo que el hacía, luego el viene y le dice que haga una voltereta que eso es fácil, ¡hágale- hágale! Y ella lo trata de hacer y queda mareada lo hizo a su manera algo que no había podido realizar y manifiesta: ¡No puedo creer que me hayas hecho hacer eso! se lamentaba y reía (E6) “Relájate”, le dijo (E1). "Todas las personas lo hacen alguna vez. Y no te obligamos a hacerlo."(E1), (E6) no respondió, y siguió sonriendo pero luego se acerca a mí y manifiesta “nunca lo habría hecho sola.” Simplemente sintió un alto grado presión de sus compañeros. (DC9, UD8, G5, R4, ET, GFYM).

Se pudo evidenciar en el anterior relato que las sesiones de Educación Física crean un ámbito propicio que generan aprendizajes, a partir de los roles asumidos en actividades motrices y juegos, el niño ejercita su práctica social, estableciendo normas de convivencia, pautas de conducta, acuerdos, consensos, incorpora reglas y asume actitudes frente a los desafíos que se le presentan

(personales, interpersonales, corporales, sociales, emocionales) convirtiéndose en protagonista de su propio aprendizaje; también podríamos decir que el niño se desarrolla socialmente, va estableciendo redes o vínculos con sus compañeros, por medio de éste, es que el niño se inicia en las reglas de la vida social de cada grupo, es por eso que ellos comparten ideas, emociones y sentimientos, pudiéndose observar a través de un trabajo cooperativo, en el cual se tuvo en cuenta de forma relevante, la socialización como un foco de potencialización, para de esta forma mejorar en el niño su componente socio -afectivo, en el cual se puede entender “el eje central de la sociomotricidad es la relación que establece la persona que actúa con los demás interventores” (Parlebas, 2001, p. 58). Otro relato que podemos mencionar:

Todos se maquillaban, se arreglaban entre ellos mismos y estaban sus padres , primos, hermanos ayudándonos, caminaban de un lado para otro se cogían de la mano, querían salir ya a la presentación, repasamos de nuevo la puesta en escena y en medio de todo hubo un momento donde se hablaban duro algunos y querían como achantar a (E1), murmuraban de el que el quería protagonizarpero (E1) se acercaba y les decía sus compañeros ¡ vos lo haces super, tu también no y vos note digas ¡ (E1)manifestando ¡todo nos saldrá bien!, se cojen de las manos realizan una oración (ET), Se abrazan y E2 dice que ¡si todos nos proponemos a hacerlo bien pues todo sale bien!... y risas... (DC12, UD11, G5, R12, ET, GMYH)

Se apreció que la implementación de las unidades didácticas en las sesiones de Educación Física fortaleció las capacidades sociomotrices durante el proceso y se pudo constatar con el diseño de la revista coreografía, apreciándose estos procesos de interrelaciones de aprendizajes compartidos, producto de la comunicación constante a partir de competencias expresivo-corporales, evidenciándose la gran influencia de sus relaciones interpersonales, indicando de esta manera la influencia de la teoría socio cultural de Vygotsky (2009) . Ahora bien, los procesos de interacción y comunicación para el diseño de las estructuras coreográficas, creativas y expresivas coinciden con las características de una modalidad deportiva socio-motriz de cooperación (Parlebas, 2001). En estas

modalidades es necesario una gran integración e intercambio expresivo corpóreo y verbal para el logro del esquema propuesto; como lo mostraremos en el siguiente relato:

Se llega la hora de la puesta en escena, la presentadora del evento era yo, fue algo muy emotivo para ellos y para mí ya que apenas salieron y se abrió el telón los aplausos fueron imparables al mismo tiempo les relataba lo que iban haciendo, se me escuchaba la voz partida ellos lo hacían súper bien, entre ellos se miraban para ir haciendo todo en su orden como lo habíamos proyectado, inician saliendo en secuencia, para llegar al momento donde todos tiene que actuar al mismo tiempo, sus movimientos o el manejo de objetos fue coordinado, se percibe en ellos una conexión (ET), Cuando de repente (E2 Y E5) se equivocan pero se reintegran con facilidad, se miran unos a otros, sonrisa nerviosa, terminan su puesta en escena realizan la venia cogidos de la mano y salen y se abrazan, E2 Expresa ¡ si no hubiéramos salido juntos se hubiera notado mi equivocación mas! E1 manifiesta ¡nosotros somos un gran equipo! (DC12, UD11, G5, R24, ET, GMYH)

A manera interpretativa, se puede decir que la expresión autónoma fue lo que se pudo observar en el proceso de intervención pedagógica, donde los niños pudieron realizar un intercambio del mundo interior, es decir los elementos de su yo, con lo que se piensa hacia el mundo exterior, poner en común sus ideas y considerando a la expresión corpórea como el lenguaje de comunicación, se destaca también que algunos alumnos tomaron la iniciativa para resolver problemas, comunicaron sus ideas, mientras que otros siguieron las ordenes de los que tomaron la iniciativa.

El proceso de enseñanza/aprendizaje bajo la estrategia pedagógica del juego dirigido mediante actividades creativas y expresivas, fortalecieron en gran parte las capacidades sociomotrices, de los estudiantes del grado quinto tres, que participaron en este estudio y que permearon las competencias específicas de la Educación Física Recreación y Deporte.

9 Conclusiones y Reflexiones

La estrategia de intervención pedagógica implementada, ha sido un reto de cambio y renovación. Se logró que la estructura pedagógica avance hacia un modelo por competencias, en ella el centro del proceso educativo fueron los estudiantes, quienes participaron y avanzaron en el desarrollo de las capacidades comunicativas y creativas, gracias al diseño de las tareas motrices en la clase de Educación Física, por tanto en esta propuesta se le dio una mayor relevancia al desarrollo integral de las capacidades sociomotrices, generando valores en los estudiantes como individuo y ser humano.

En el área de Educación Física no sólo debería trabajar las capacidades condicionales, habilidades motrices y deportes bases como se venía implementando en el plan de área (ver anexo 1), mediante la estrategia pedagógica del juego dirigido se evidenció se pudo abordar otros aspectos fundamentales del ser como la afectividad, la sociabilidad, los valores, la imaginación, la creatividad que permitieron a los estudiantes exteriorizar y dejar salir sus capacidades, el maestro investigador promovía permanentemente clases dinámicas que se fueron implementando en las diferentes sesiones de acuerdo a las unidades didácticas, es decir el rol del docente no es solo ser entrenador físico si no reconocerse como agente transformador, mediante esta intervención pedagógica, se logró avanzar en el fortalecimiento de las capacidades sociomotrices en los estudiantes, además se mejoró las relaciones interpersonales que se evidencia en los hallazgos al comparar entre el diagnóstico y en las fases de la intervención pedagógica, aplicada en el grado quinto tres, con ello se responde a la formación de las competencias específicas propuestas por el MEN para el área de Educación Física Recreación y Deporte.

Durante este proceso de transformación, se pudo evidenciar el cambio en los estudiantes

intervenidos del grado quinto tres, con ellos, se tomó la decisión de darle una visión más participativa al estudiante y su mundo, que podemos ir direccionando mediante un proceso integral, en la relación horizontal del docente y el estudiante, con el compromiso de ambos, además, el apoyo de los directivos y la comunidad educativa, quienes deben valorar y reconocer el trabajo realizado en el área, con sus variadas metodologías, ya que hace parte del proceso académico, lúdico, recreativo y cultural de formación del estudiante y de la Institución en general. Además, se pretende continuar aplicando por diferentes docentes, como guía para diversas actividades implementadas en clase, para generar excelentes aprendizajes.

Es necesario aclarar que este tipo de estrategia pedagógica impactan en el desarrollo de las capacidades sociomotrices de los niños del grado quinto, para brindar a la comunidad educativa un modelo soportado en resultados que motive a los aprendices a realizar Educación Física, a la vez se logra avanzar en las metas para el área. Además, aportar estrategias didácticas, en este campo del conocimiento, pero si perdemos la sistematización de la práctica pedagógica, por un activismo, se entra solo en un seguimiento del aprendiz y que en muchos casos cae en la monotonía, haciendo que la profesión del Educador Físico sea subvalorada en los establecimientos educativos, entre otras por la falta de rigor científico. Es importante que la intervención pedagógica, permita a los alumnos participar en sus aprendizajes de manera vivencial en el trabajo pedagógico del docente y que las sesiones de Educación Física faciliten fortalecer la interacción en las actividades motrices mediante el juego dirigido pero en un contexto del respeto consigo mismo y el otro. Es decir, que la Educación Física va con lo social en el desarrollo socio motriz, como dice Castillo “estableciendo normas de convivencia, pautas de conducta, acuerdos, consensos, incorpora reglas y asume actitudes frente a los desafíos que se le presentan (personales, interpersonales, corporales, sociales, emocionales) convirtiéndose en protagonista de su propio aprendizaje (2011, p. 2)

10 Bibliografía

- Anda Gutiérrez, C. (2002). *Introducción a las ciencias sociales* (Tercera ed.). México D.F.: Editorial Limusa.
- Anzieu, D. (1993). *El cuerpo de la obra: ensayos psicoanalíticos sobre el trabajo creador*. México D.F.: Siglo XXI.
- Arroyo Domínguez, M. D. (2012). El juego y su utilización en la educación física. *autodidacta*(10), 99-114. Recuperado el 7 de Agosto de 2016, de <http://www.anpebadajoz.es/autodidacta/>
- Baracaldo Quintero, M. E. (3 de Junio de 2007). *mineducacion.gov.co*. Recuperado el 4 de Julio de 2016, de http://www.mineducacion.gov.co/1621/articulos-345504_anexo_13.pdf
- Bernal, A. y Castañeda, D. (2010) *La acción motriz como herramienta de inclusión social* Revista Corporeizando.
- Bisquerra, R., (2009) *Metodología de la investigación educativa*. Madrid: Editorial La Muralla S.A.
- Blázquez, D. (2006) *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. Barcelona: INDE, 4 ed. Recuperado el 10 de Septiembre del 2017 <https://books.google.com.co/books?id=nAMS1by01ksC&pg=PA39&lpg=PA39&dq=Ya+no+preocupa+tanto+%C2%ABmodelar%C2%BB+al+ni%C3%B1o+sino+dotarle+de+una+gran+disponibilidad+motriz+que+le+permite+adaptarse+mejor&source=bl&ots=aEdXSNR-77&sig=u-emxs0u7EPxsWuM4s4HXxgHv-Q&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiWv7m4-dnXAhXGUd8KHQtWacsQ6AEIJjAA#v=onepage&q=Ya%20no%20preocupa%20tanto%20%C2%ABmodelar%C2%BB%20al%20ni%C3%B1o%20sino%20dotarle%20de%20una%20gran%20disponibilidad%20motriz%20que%20le%20permite%20adaptarse%20mejor&f=false>
- Calzado Muñoz , N. (2013). *La creatividad en educación infantil* . Obtenido de Repositorio Documental Universidad de Valladolid: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3957/1/TFG-G%20330.pdf>
- Castañer i Balcells, M., & Camerino i Foguet, O. (2001). *La Educación Física en la Enseñanza Primaria Una propuesta curricular para la Reforma* (Cuarta ed.). Barcelona: INDE.
- Castillo. (2011) La Educación Física y el desarrollo de la sociomotricidad al servicio de la diversidad cultural en contextos diversos. Recuperado de: http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/33764/Documento_completo.Castillo.-M9.pdf?sequence=1

- Díaz Barriga Arceo, F., & Hernández Rojas, G. (4 de Enero de 2010). *http://www.ict.edu.mx*. Recuperado el 3 de Julio de 2016, de http://www.ict.edu.mx/acervo_educacion_Constructivismo%20y%20aprendizaje%20significativo_F%20Diaz.pdf
- Barón, Perdomo, D.A., & Sánchez Marín, J.M.(2012). *Los juegos de cooperación como estrategia metodológica para la disminución de la agresividad en los niños de grado cuarto del IED Tabora sede "B"*
Tesis de pregrado, universidad libre de Colombia, Facultad de Ciencias de la Educación Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deportes, Bogotá d.c, 2012.
- Gue, S. P., & Peña Ramirez, Á. V. (2009). *Incidencia del juego escolar en la clase de educación física, con niños y niñas en edades de 8 a 11 años que presentan conductas agresivas en la institución educativa académica, sede alterna Alonso Aragón Quintero Agosto 2008*. Tesis de pregrado, Unidad Central del Valle del Cauca, Ciencias de la Educación, Tuluá. Recuperado el 3 de Junio de 2016, de https://drive.google.com/file/d/0B7rrCoQNPY_bLXJUNGFNUmlnYjA/view
- Gutiérrez, N. (2006). *Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*. Documento en construcción versión 01.EPM.
- Hoyos, S. (2004). *Pedagogía y concepto educativo. Útil para planes y proyectos de mejoramiento institucional y docente*. Cali: Feriva S.A.
- Iafrancesco, G. M. (1 de Febrero de 2012). *Escuela País*. Obtenido de <http://escuelapais.org/escuela-pais-tinta/ediciones-antiores/334-el-desarrollo-de-la-dimension-cognitiva-en-las-instituciones-educativas-i.html>
- Lagardera Otero, F., & Lavega Burgués, P. (2003). *Introducción a la praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Luque de la Rosa, A. (2012) *Análisis educativo de la actuación de los maestros y maestras de audición y lenguaje itinerantes en Almería*. Almería: Universidad Almería.
- Ministerio de Educación Nacional. (4 de Enero de 2010). *mineducacion.gov.co*. Recuperado el 3 de Junio de 2016, de http://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_EduFisica_Rec_Deporte.pdf

- Murillo F., Rodriguez, S., y Otros (2011) *Investigación acción*. Métodos de investigación en Educación Especial. Tomado en:
https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso_10/Inv_accion_trabajo.pdf
- Navarro Adelantado, V. (2002). *El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: INDE.
- Ñaupas Paitán, H., Mejía Mejía, E., Novoa Ramírez, E., & Villagómez Paucar, A. (2013). *metodologia de la investigacion, cuantitativa cualitativa y redaccion de tesis* (Cuarta ed.). Lima: Ediciones De La U.
- Okuda Benavides, M., & Gómez-Restrepo, C. (2005). Métodos en investigación cualitativa: triangulación. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 34(1), 118-124. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/806/80628403009.pdf>
- Ontañón Barragán, T., Coelho Bortoleto, M. A., & Silva, E. (2013). Educación Corporal y Estética: Las Actividades Circenses como contenido de la Educación Física. *Revista iberoamericana de educação*(62), 233-243. Obtenido de <http://www.red-redial.net/referencia-bibliografica-68487.html>
- Palacios Erazo, K. G. (2016). *"El juego dirigido y el cumplimiento de consignas en los niños y niñas de primer año de la unidad educativa "hispano américa" de la ciudad de ambato"*. Tesis de pregrado, Universidad Tecnica de Ambato, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación , Ambato. Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/23357/1/Karen%20Gabriela%20Palacios%20Erazo.pdf>
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedades. Léxico de praxeología motriz* (Primera ed.). Barcelona: Paidotribo.
- Parlebas , P. (2008). *Juego, Deporte y Sociedad, Léxico de praxiología motriz* (Primera ed.). (F. Gonzalez del Campo Román , Trad.) Badalona, España: Paidotribo.
- Piaget, J. (1991). Seis estudios de psicología. Editorial Labor S.A. España. Sandoval, C.A. (1996). *Investigación Cualitativa*. Bogotá: ARFO Editores.
- Prieto, L. (2007). *El aprendizaje cooperativo*. Madrid: PPC

Rodríguez Palmero, M. L. (3 de Abril de 2004). *http://cmc.ihmc.us*. Recuperado el 3 de Agosto de 2016, de *http://cmc.ihmc.us/papers/cmc2004-290.pdf*

Trigo Aza , E., Alvarez Seoane , M., Aragunde Soutullo, J. L., García Eiroá, J., Graña Mendiña , L., Fernandez Manero , D., . . . Sanchez Gonzalez-Dans , M. (1999). *Creatividad y Motricidad* . Zaragoza : INDE Publicaciones .

UDEA, *Sociomotricidad*. Las capacidades sociomotrices. Tomado en:
http://docencia.udea.edu.co/edufisica/guiacurricular/referente/Sociomotricidad.pdf

Vargas Jiménez, I. (2012). La entrevista en la investigación cualitativa: nuevas tendencias y retos. *Revista Calidad en la Educación Superior*, 3(1), 119-139. Obtenido de *https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3945773*

Vigotsky, L. (2009). *La imaginación y el arte en la infancia* . Madrid : AKAL .

10. Anexos

Anexo A. Cuestionario escrito semiestructurado diagnóstico.

- **OBJETIVO:** Diagnosticar el nivel de desarrollo de las capacidades sociomotrices de los estudiantes de grado quinto.
1. ¿Cómo te gustaría que fuera la clase de Educación Física?
 2. ¿Qué te gustaría practicar durante la sesión de Educación Física?
 3. ¿Te gusta practicar actividades individuales o colectivas?
 4. ¿Prefieres las clases de Educación Física convencionales (deportes) o las actividades lúdicas alternativas (utilización de juego)?
 5. ¿En la clase de educación física interactúas con tus compañeros más que en otras clases?
 6. ¿Te gusta recibir indicaciones para realizar las diferentes actividades o ejercicios en clase?
 7. ¿Cómo es la comunicación con tus compañeros?
 8. ¿Te gusta vivir experiencias nuevas en la clase de Educación Física?
 9. ¿Qué emociones expresas durante las prácticas en la clase de Educación Física?

1.CUESTIONARIO ESCRITO SEMIESTRUCTURADO (ES1) DIAGNÓSTICO INICIAL Códigos: CS 1.CUESTIONARIO SEMIESTRUCTURADO 1 , R- RELATO #, EM-ESTUDIANTE MASCULINO, EF-ESTDUIANTE FEMENINO, ET-TODOS LOS ESTUDIANTES. Total relatos:63			
PREGUNTA	RESPUESTAS	NOMBRE	CÓDIGOS
1. ¿Cómo te gustaría que fueran las clases de educación física?	-Deportes Juegos. Dinámicas. Ejercicios.	HACER VARIAS COSAS.	-TEFYM,ES1,P1, R6
2. ¿Qué te gustaría practicar durante la sesión de educación física?	-Rondas Futbol. Ponchado. Actividades Gimnasticas.	ESCOGER	-TEFYM,ES1,P2,R12
3. ¿Te gustaría practicar actividades motrices individuales o colectivas?	-Colectivas.	EN GRUPO	-ET,ES1,R18
4. ¿Prefieres las sesiones de educación física convencionales (deportes) o las actividades lúdicas alternativas (utilización de juego para crear actividades)?	-Les gusta 2 formas de clase.	TODO ME GUSTA	-ET,ES1,R24
5. ¿En las sesiones de educación física, tienes mayor interacción con los compañeros alumnos que en otras sesiones de otras áreas del conocimiento?	-Sí, porque les gusta trabajar en grupo y no escribir.	CON MIS AMIGOS	-ET,ES1,R30
6. ¿Le gusta recibir indicaciones para realizar las diferentes tareas motrices o ejercicios en la sesión de educación física?	-Si, por qué se hace más fácil que entendamos mejor las cosas.	ME DICE COMO ES	-ET,ES1,R36
7. ¿Cómo consideras el nivel de interacción y comunicación con tus compañeros alumnos durante la sesión de educación física?	-Les gusta trabajar mejor en grupo -Comprenden mas Individual.	COMPARTIR CON OTROS	E1,E2,E3,E4,E6, ES1,R42 E5,ES1,R43
8. ¿Te gustaría experimentar nuevas acciones motrices en la sesión de educación física?	-Gimnasia. -Si.	PROBAR MUCHAS COSAS	E1,E2,ES3,ES1,R47 E4 E5,E6, ES1,R50
9. ¿En tus sesiones de educación física tienes la posibilidad de realizar tareas motrices o actividades que te nace hacer?	-No. -Si. -Algunas veces.	YO TAMBIEN SOY CAPAZ	E1,E2,E3,ES1,R53 E4,E5,ES1,R56 E6,ES1,R57
10. ¿Qué comportamiento emocional expresas al realizar las prácticas de educación física?	-Alegria. -Competencia. -Gustos para la clase. -Miedo.	UN MONTON	E1, E6, ES1, R59. E3,ES1,R60 E2,E4,ES1,R62 E5,ES1,R63

Anexo B. Plan de área.

GRADO QUINTO**EDUCACIÓN FÍSICA CONTENIDOS BASICOS****EDUCACIÓN FÍSICA - PERIODO N° 1****ACTIVIDAD FÍSICA Y SALUD****GRADO**

5°

CONCEPTUALES

1. El calentamiento
2. Generalidades del atletismo.
3. Jugando al atletismo.
4. Test físicos: salto largo sin impulso, salto alto sin impulso, lanzamiento del balón medicinal de 1 kg, velocidad en 30 mts.
5. Medición y evaluación diagnóstica: talla, peso, I.M.C, envergadura.

PROCEDIMENTALES

1. Identifica su Conducta de entrada y recomendaciones generales.
2. Conoce y aplica el reglamento básico del atletismo.
3. Propone formas de calentamiento.
4. Realiza actividades relacionadas con el atletismo.
5. Aplica los test propuestos en clase conociendo la importancia de los mismos.

ACTITUDINALES

1. Acatamiento de normas y recomendaciones para la práctica deportiva.
2. Control y conciencia de sus actitudes frente a sus fortalezas y limitaciones.
3. Asistencia, puntualidad, responsabilidad y uso adecuado del uniforme de educación física.
4. Respeto por la diferencia.

EDUCACIÓN FÍSICA - PERIODO N° 2**DESARROLLO PERCEPTIVO MOTRIZ****GRADO**

5°

CONCEPTUALES

1. Generalidades del baloncesto y voleibol
2. Capacidades coordinativas básicas:
3. Coordinación, equilibrio y ritmo.
4. Coordinación Viso manual y viso pédica, ojo – mano y ojo – pie.
5. Mini- baloncesto
6. Mini- voleibol

PROCEDIMENTALES

1. Conoce y aplica el reglamento básico del voleibol y baloncesto
2. Realiza juegos que requieran posturas en flexión y semiflexión.
3. Ejecuta juegos y ejercicios aplicados al baloncesto y voleibol.

ACTITUDINALES

1. Dominio y control de sus sentimientos y emociones.
2. Aprovechamiento del tiempo durante la clase.
3. Responsabilidad con sus deberes y uso adecuado del uniforme y de los recursos.
4. Práctica y fomento de los valores sociales en diferentes contextos.

EDUCACIÓN FÍSICA - PERIODO N° 3**HABILIDADES Y DESTREZAS FÍSICO MOTRICES****GRADO**

5°

CONCEPTUALES

1. Generalidades del futbol y futbol sala
2. Mini- fútbol y mini- futbol sala
3. Mini deporte y reglamento básico.
4. Test físicos: salto largo sin impulso, salto alto sin

PROCEDIMENTALES

1. Conoce y aplica el reglamento básico del futbol y futbol sala
2. Realiza juegos que requieran cambios de dirección.

ACTITUDINALES

1. Cooperación y colaboración en los juegos y actividades grupales.
2. Aceptación de las reglas de juego y del triunfo y la derrota en encuentros deportivos.

impulso, lanzamiento del balón medicinal de 1 kg, velocidad en 30 mts.
5. Medición y evaluación diagnóstica: talla, peso, I.M.C, envergadura.

3. Ejecuta juegos y ejercicios aplicados al fútbol y fútbol sala.
4. Ejecuta y compara los resultados de test y pruebas físicas.

3. Aprovechamiento de los espacios y los recursos.
4. Fomento de los lazos de amistad y fraternidad en el grupo.
5. Liderazgo y creatividad.

Anexo C. Contexto



Foto N° 01. Mapa ciudad Guadalajara de Buga



Foto N° 02. Institución Educativa Académico, en Guadalajara de Buga

Anexo D. Observación participante

SEMANA	CAPACIDADES SOCIOMOTRICES	Proceso de mejoramiento
Mayo	Comunicación e interacción, creatividad, imaginación y trabajo en equipo.	diagnóstico
Junio	comunicación	Las características del entorno y de los participantes. El diseño de las acciones, se planearon para ejecutarse durante el proceso de intervención, con unidades didácticas
Julio	creatividad	Las características del entorno y de los participantes, se hizo un registro de cada detalle
Agosto	Imaginación-comunicación	Implementación de las acciones y unidades didácticas
Septiembre	Juego colectivo	Implementación de las acciones y unidades didácticas

Septiembre	Comunicacion e interaccion y creatividad.	Análisis de los procesos de observación, durante la intervención .Se articularon mediante las unidades didácticas.
Octubre	Comunicacion e interaacion, Imaginación, creatividad y juego colectivo	Análisis de los procesos de observación, durante la intervención .Se articularon mediante las unidades didácticas.Se reconocen sus capacidades sociomotrices para mejorarlas en los estudiantes, mediante actividades expresivo corporales colectivas,
Noviembre	Socializacion	Análisis de los procesos de observación, durante la intervención .Se articularon mediante las unidades didácticas.Se reconocen sus capacidades sociomotrices para mejorarlas en los estudiantes, mediante actividades expresivo corporales colectivas,
Noviembre	Retrolimentacion.	Revista coreográfica llamada “Explorando la sociomotricidad para descubrir expresiones corpóreas”

Anexo E. Modelo de diario de campo

DIARIO DE CAMPO #2	
Fecha: JUNIO-JULIO	Nombre del docente: Xiomara G. Giraldo
Lugar de la actividad. Coliseo de la sexta	Hora: 8:00 am a 4:00 pm
Tema: TALLERES.	Objetivo: Sensibilizar los niños en todos los niveles.
Instrumento: observación participante	Fase: sensibilización

Taller 1 mañana.

ME DA PENA PERO LO QUIERO HACER:

Sensibilización frente a otras alternativas de sesiones dirigidas como actividades alternativas se citaron 2 días a un taller de gimnasia artística. Al llegar ellos al coliseo de la sexta se les notaba un poco de miedo, pena y estaban muy callados, llegamos y los presente como los estudiantes del académico, se notaba mucho silencio, dieron inicio al primer taller y ellos observaban, escuchaban y practicaron tenían diferentes actividades para realizar las cuales les llamaron mucho la atención, al comienzo sintieron mucho temor en la práctica ya que veían en un nivel avanzado a los instructores, pero se decidieron, este primer taller se trató de gimnasia de base. (DC2, UD2, G5, R1)

HAGAMONOS JUNTOS:

El segundo taller fue sobre las paradas solo, parejas y grupo la manera más indicada para hacerlo y fue una experiencia que se notaba en ellos ya después de las horas con un poco más de confianza y donde ellos eran los únicos niños en medio de adultos fueron sintiendo seguridad, ya todos querían hacerlo pero no les gustaba que los instructores les corrigieran y les hicieran repetir, se percibía como un desespero, ya que no comprendía que repitiendo el ejercicio podían mejorar y realizarlo mejor con su pareja y en grupo. (DC2, UD2, G5, R2)

Taller 2 tarde, Elaboración de objetos.

ME GUSTA APRENDER HACER COSAS NUEVAS

Los estudiantes reciben una capacitación donde les enseñaron a realizar masas, cada niño trajo sus materiales arroz, una bomba, durante la elaboración algunos no trajeron entonces se quedaron sentados sin opinar nada los otros niños seguían elaborando sus masas solo el niño E2 les pregunta que si quieren trabajar con ellos y tenían una bomba mas pero no se evidencio ayuda entre ellos mismos (DC2, UD2, G5, R3)

MUY VACANO

Finaliza el taller y todos se retiran muy felices y complacidos por lo que aprendieron, ya que todo les pareció innovador, reflejan en sus caras muchas sonrisas y me piden que cuando los vuelvo a traer a cosas a realizar todo esto, a todos les encanto, la satisfacción fue notable. (DC2, UD2, G5, R4)

Anexo F. Unidades didácticas

Unidad Didáctica- Diagnóstico

Nombre del docente: Xiomara G. Giraldo valencia

Semana: 1

Tema: El juego libre y dirigido

Objetivos: Explorar las capacidades sociomotrices de los estudiantes.

Aprendizaje esperado: Reflexionar sobre las capacidades sociomotrices.

Situación problematizadora: Poco desarrollo de las capacidades sociomotrices.

Competencia: Axiológica corporal y expresivo corporal.

Materiales: Todo el material disponible tanto pequeño y manipulable (tatami, pelotas, conos, aros).

Fase Actividades:

Inicial Se inicia con un juego rompe hielo del pañuelo por equipos con todo el grado 5-3, Juego del pañuelo, 2 equipos enumerados, con los mismos números de manera contraria donde en la mitad esta un pañuelo que deben llegar a él rápidamente y cogerlo.

Cada sesión se realiza un juego rompe hielo distinto se le pide a los estudiantes traer un juego inicial para la siguiente clase.

Central Se les pide que se dividan de 5 personas para que realicen un ejercicio libre con los materiales que había, y después se realiza un circuito y cada grupo inicia en su base, giran al sentido de las manecillas del reloj, por un tipo determinado lo toma el maestro, realizando prácticas creadas por ellos mismos.

Durante esta semana los estudiantes preparan diferentes ejercicios para su estación.

Final Juego policías y ladrones, se dividen en 2 grupos los "policías" preparan su fortaleza, que tendrá que ser atacada por los "ladrones" para conseguir la bandera. Estos últimos, si son cogidos, permanecerán prisioneros en el recinto donde esperarán su salvación.

Finalmente se presenta una sorpresa que tiene el maestro para los estudiantes la primera sesión.

Para el cierre de las sesiones se realizan diferentes juegos dirigidos, direccionados por el maestro y los estudiantes.

Reflexión pedagógica:

Observaciones:

Fuente: la autora.

Unidad Didáctica N° 1

Nombre del docente:	Xiomara G. Giraldo Valencia
Semana:	2
Tema:	Taller expresiones corporales y capacidades socio motrices para detectar de acuerdo al contexto.
Objetivos:	Fomentar en los estudiantes las prácticas de actividades creativas y expresivas Aprender diferentes movimientos corpóreos con una persona externa de la institución.
Aprendizaje esperado:	Mejorar las capacidades de interacción y comunicación en diferentes contextos.
Situación problematizadora:	Dificultad en la comunicación e interacción entre compañeros.
Competencia:	Axiológica corporal y expresivo corporal.
Materiales:	Colchoneta, telas, masas, diabólos.
Fase	Actividades
Inicial	Calentamiento inicial en círculo, mientras se realiza la movilidad articular se tiene un dialogo rompe hielo, conociéndonos con el instructor y otras personas que realizaron el taller. Se le pide a cada niño que aporte un ejercicio de estiramiento de forma individual y asistida.
Central	Se planearon cuatro estaciones: estación 1 gimnasia básica, rollos, parada de manos, media luna, estación 2 gimnasia asistida estación 3 gimnasia con las telas estación 4 estiramientos individuales y asistidos. Jornada 1: estación 1,2 y 4 jornada 2: estación 1,3 y 4
Final	Música y show de los instructores del taller.
Reflexión pedagógica	Se logró impactar al grupo frente a la realización de actividades creativas y expresivas.
Observaciones:	Se inicia el taller con cierto temor, pena y en el transcurso del taller se mejoró la interacción y la comunicación del grupo y personas externas.

Fuente: la autora.

Unidad Didáctica N° 2

Nombre del docente:	Xiomara G. Giraldo valencia
Semana:	3
Tema:	La creatividad.
Objetivos:	Incentivar en el alumno su capacidad de búsqueda de todas las posibilidades motrices que puede ofrecer un material muy maleable y capaz de gran diversidad de patrones motrices.
	Trabajar la dinámica del grupo en el juego dirigido y construcción colectiva que permita el material.
Aprendizaje esperado:	Mejorar la creatividad de los estudiantes.
Situación problematizadora:	Falta de creer en sí mismos.
Competencia:	Axiológica corporal y expresivo corporal.
Materiales:	Cuerdas de todos los tamaños y colores.
Fase	Actividades
Inicial	Se inicia la clase con actividades libres. Movilidad articular. Depositamos todas las cuerdas por el suelo para que los niños puedan iniciar sus pruebas tanto de manipulación y le den el uso que ellos crean.
Central	Con consignas definidas, vamos orientando el trabajo exploratorio y perceptivo: Cada una con una cuerda inicia giros y conducciones manteniendo la cuerda totalmente estirada por el suelo y en el aire. Atarse la cuerda a un pie y caminar sin pisarla. Colocarse la cuerda en la espalda, por dentro del pantalón, e intentar quitársela a los compañeros sin coger la propia. Con esto se les da la base a los niños para que durante esta semana podamos trabajar con la cuerda creando modificaciones propias de ellos.
Final	Atar todas las cuerdas una a otra para hacer un gran gusano y poder deambular con él por toda la villa deportiva de la institución.
Reflexión pedagógica:	La falta de comunicación y de creatividad fue notoria.
Observaciones:	

Unidad Didáctica N° 4

Nombre del docente	Xiomara G Giraldo Valencia
Semana	4
Tema	Juegos dirigidos por medio de actividades creativas y expresivas gimnásticas.
Objetivos	Experimentar actividades nuevas.
Aprendizaje esperado	Explorar diferentes actividades expresivas y corporales. Trabajar el juego colectivo con los estudiantes. Retar la imaginación de los educandos.
Situación problematizadora	Prácticas convencionales.
Competencia	Expresiva corporal: Identifica técnicas de trabajo en las colchonetas, expresión corporal que llevan a la regulación emocional en situaciones de juego y actividad física.
Materiales	Pelotas, mazas, aros.
fase	<ol style="list-style-type: none"> 1. Entrenamiento físico. Expresión corporal y acrobacia escénica. 2. Rollos, ruedas, paradas de manos, de cabeza y la realización de arco. 3. Rodillos: individuales en parejas. 4. Rollos: individuales y en parejas. 5. secuencia Parada de manos: individual y asistida. 6. Secuencia de arco. 4 Gimnasia escénica. 7. Técnica mano a mano. Enseñanza básica, posiciones ligeras y portor. 8. Pie de hierro. Paloma Doble altura. Acrobacia: kit de cabeza y resorte de cabeza. 9. Saltos 10. Carrera por parejas haciendo malabarismos con tres pelotas, con 2 o 3 pelotas, mazas, aros por persona, se realizaron las actividades Individuales y por parejas. <ul style="list-style-type: none"> • Una al lado de otra o montada en otra o delante de otra. • Pasándose objetos y sin objetos. • Realizando relevos (con alguna acción en el momento del relevo, como chocar los pies o cambiarse un objeto). • Volviendo al inicio o a la mitad si se cae algún objeto. • Con o sin obstáculos. • Con o sin malabarismos añadidos (mazas en la cabeza).
Final	Estiramiento y música de relajación.
Reflexión pedagógica	Los estudiantes les gusto el trabajo y se noto el agrado por hacer las actividades.

Observaciones

Fuente: la autora.

Unidad Didáctica N° 4

Nombre del docente:	Xiomara G. Giraldo Valencia
Semana:	5
Tema:	La comunicación y la imaginación, utilizadas actividades creativas y expresivas.
Objetivos:	Vivir situaciones simbólicas en las que los niños puedan representar su mundo fantástico mediante el movimiento.
Aprendizaje esperado:	Explorar la imaginación de los estudiantes.
Situación problematizadora:	Falta de creer en sí mismos.
Competencia:	Axiológica corporal y expresivo corporal.
Materiales:	Cajas de cartón con diferentes orificios y un apartado de música.
Fase	Actividades
Inicial	<p>Colocamos las cajas, que previamente hemos agujereado, en una disposición espacial estudiada, para dejar que los niños investiguen, sin romperlas, sus posibles utilidades.</p> <p>Con consignas definidas vamos orientando el trabajo exploratorio:</p> <p>¿Podemos probar de entrar y salir de algunas cajas imaginando en cada una, una situación diferente? (nivel de imaginación y creatividad)</p> <p>¿Somos capaces de colocarnos dentro de las cajas y desplazamos con los ojos cerrados para imaginarnos que es un barco y que está en el mar?</p> <p>¿Y finalmente, podemos desplazarnos con la misma caja, como si fuera un coche por todo el espacio, chocando con los otros?</p>
Central	<p>1. Gimnasia avanzada con un grado de dificultad mayor asistida y con música.</p> <p>2. Centrar la actividad de cada grupo con el fin de aportar nuevas habilidades a lo que cada uno pueda proponer:</p> <ul style="list-style-type: none"> *¿Somos capaces de hacer, verticales, volteretas y giros en las pendientes de las colchonetas? (habilidades de inversiones y volteos). *¿De cuántas maneras podemos sortear por el suelo en cuadrupedia y reptación? *¿Mediante variadas formas de apoyo, qué equilibrios e inversiones podemos realizar sobre el tatami? <p>3. Uno a uno van pasando del tatami a una zona donde observaremos las diferentes reacciones de los niveles de equilibrio y de giros.</p> <ul style="list-style-type: none"> *Reacción a los giros en todos los ejes desde una posición estática. *Adaptación del cuerpo después de un giro precedido por una carrera de impulso. *Saltos con los pies juntos, sin carreras *saltos a pie cojo, con carrera. *Reacción a los saltos y giros con un estímulo musical. *Respuesta de la combinación entre saltos y giros con carrera.

4. Trabajo con la cadencia de la propuesta musical, estructurar en base a la memoria rítmica con el fin de buscar la creación y formulación de propuestas coreográficas en grupo con los siguientes sugerencias:

*Que existan en el montaje diferentes habilidades de giros.

*se sugiere incluir algunos pasos (doble paso, cruzado o paso lateral).

* Interpretar la secuencia en un circuito ya establecido para procurar acabarlo en el momento en el que la música se termine.

*Realizar movimientos en los cuales se sienta

Final

Con todas las cajas realizaremos una construcción conjunta.

Reflexión pedagógica

Son notables los cambios positivos durante las clases.

Observaciones:

Fuente: la autora.

Unidad Didáctica N° 5

Nombre del docente:	Xiomara G. Giraldo Valencia
Semana:	6
Tema:	Juego colectivo
Objetivos:	Incentivar la imaginación y la capacidad para trabajar por medio del juego colectivo. Trabajar la dinámica del grupo para poder dominar las situaciones de agresividad y violencia que se pueda presentar.
Aprendizaje esperado:	Mejorar el trabajo en equipo, la comunicación e interacción del grupo.
Situación problematizadora:	Grupos de compañeros seleccionados, falta de comunicación.
Competencia:	Axiológica corporal y expresivo corporal.
Materiales:	2 ó 3 globos para cada uno de los niños y música.

Fase	Actividades
------	-------------

Inicial	Juego que le llamamos pelea de gallos donde tenemos 2 Equipos A Y B, los cuales se enumeran 1,2,3,4,5 Y 1,2,3,4,5, deben de venir en cuclillas cuando escuchen el pito y deben tocar a su compañero en los hombros hasta que el otro caiga.
---------	---

Central	1. Situamos todos los globos (preferiblemente, inflados por los propios niños). Dentro de una zona limitada para comprobar los recursos de utilización con diferentes propuestas musicales. (Pistas de películas de Disney).
---------	--

Se orientó el trabajo exploratorio y perceptivo:

¿Cómo lo harías para coger un globo: incorporarlo al cuerpo para representar un personaje, todo ello al son de la música?

¿Podrías representar, con la ayuda de varios compañeros una máquina, con sus ruidos y movimiento, sirviéndote de algunos globos?

Mantener el máximo de tiempo los globos en alto tirándolos con las manos o con los pies (coordinación y percepción temporal).

2. En grupos de 3, probar la sensación de equilibrio compartido con cambios de posición del que se coloca encima.

*¿Qué posiciones podemos adoptar si lo cogemos de las extremidades y la cabeza?

*¿Cómo podríamos equilibrarnos por parejas manteniéndonos sólo por los brazos?

*¿Podríamos mantenernos en equilibrio por parejas gracias a nuestro peso y posición corporal?

*Probar fórmulas de equilibrio por parejas, con combinación de apoyos (una pierna y un brazo de cada uno de los miembros, dos brazos y una pierna).

3. Buscar fórmulas de equilibrio compartido, por mediación de las cuerdas y de las pelotas, cambiando rápidamente la posición del cuerpo:

-
- *¿Podemos hacerlo variando los puntos de apoyo de diferentes partes del cuerpo?
 - *¿Podremos reconocer, con los ojos cerrados y por la presión de la cuerda, la posición del compañero?
 - *¿Podremos mantener una conversación no verbal entre los dos, por medio de la presión en la cuerda?
 - *¿Sabremos transportar 2 o 3 pelotas en equilibrio, sin que pierdan el contacto, entre tres niños?

- Final
1. Después de representar alguna situación de desaparición, hacer estallar los globos con las manos y con los pies (es necesario canalizar la agresividad y no negarla).
 2. Los alumnos movilizarán su cuerpo a partir de desequilibrios sobre el suelo, que terminan en caídas frontales, laterales y dorsales, y de variaciones en relación al cambio de las direcciones, las distancias y los volteos.
 3. Con el movimiento que se imprime a las telas, equilibrar varias pelotas, evitando que caigan, en un continuo movimiento de vaivén.

Reflexión pedagógica Se presentaron dificultades pero se tuvo un dialogo y se llegaron a acuerdos.

Observaciones:

Fuente: la autora.

Unidad Didáctica N° 6

Nombre del docente:	Xiomara G. Giraldo valencia
Semana:	7
Tema:	Como mejorar la comunicación e interacción por medio de la creatividad del movimiento en situaciones expresivas.
Objetivos:	Comunicarse, interactuar, crear estrategias, trabajar en parejas y en equipo.
Aprendizaje esperado:	Mejorar las capacidades sociomotrices en los estudiantes.
Situación problematizadora:	Comunicación e interacción.
Competencia:	Axiológica corporal y expresivo corporal.
Materiales:	Pelotas de diferentes tamaños y telas de varios tamaños, colores y longitudes.
Fase	Actividades
Inicial	Actividades libres de inicio para que realicen su propio calentamiento. Juego de encostados , individual , parejas , parejas amarrados los cordones , arrastrar el compañero desde posición supina
Central	1.Se orientó el trabajo exploratorio y perceptivo: ¿Puedes mantener el costal tenso y sin arrugas por el suelo y el aire con desplazamientos constantes del cuerpo? (desplazamiento controlado). Mantener una posición ondulante de la tela en el aire haciendo temblar las manos. Entre dos y tres mantener el costal en alto como un puente para que otros puedan pasar por dentro e ir haciendo el intercambio para poder avanzar. 2.Los alumnos formaron parejas construirá un circuito en el que combinen diferentes elementos, y en el que reproduzca diferentes movimientos, siguiendo la pauta musical del ritmo: *¿Sin perder el ritmo, podemos producir equilibrios por parejas o tríos buscando combinaciones, encima del material, con y sin desplazamiento? *¿Qué dominio del movimiento podemos tener si reducimos la base de sustentación en el movimiento por el circuito? *¿Nos atreveremos a saltar, sin caernos, por encima de obstáculos para poder superarlo todo sin caerse?
Final	Mantener los balones, entre todos, encima de los costales todos unidos sin que se caigan.
Reflexión pedagógica	Problemas de comunicación pero que se fueron solucionando por que fueron sesiones divertidas y participativas.

Observaciones:

Fuente: la autora.

Unidad Didáctica N° 7

Nombre del docente:	Xiomara G. Giraldo valencia
Semana:	8
Tema:	Imaginación, creatividad, juego colectivo.
Objetivos:	Conocer el uso de diferentes objetos. Observación individual de socialización y de los cambios de los comportamientos de cada alumno en su actuación de equipo y de su nivel de imaginación en las aportaciones al mejoramiento de sus capacidades sociomotrices.
Aprendizaje esperado:	Mejorar las capacidades sociomotrices en los estudiantes.
Situación problematizadora:	Falta de creer en sí mismos.
Competencia:	Axiológica corporal y expresivo corporal.
Materiales:	Cajas de cartón, globos, telas y todo el material que hemos usado.
Fase	Actividades
Inicial	Ofrecemos todo el material para que cada uno lo use como le parezca y prepare representación con él.
Central	1. Se demuestra el uso adecuado de cada uno de los objetos por parte de del instructor. Se trabaja la manipulación de objetos desde las masas, diábolo, pelotas, platillos, cintas, conos, naranjas, manzanas diferentes materiales que sean de uso diario. 2. Gimnasia, volteretas, flig-flag, media luna individual y asistida.
Final	Se pone música realizamos circulo cogidos de mano, bailamos y compartimos risas. Juegos colectivos con balón.
Reflexión pedagógica	La unión hace la fuerza.
Observaciones:	

Fuente: la autora.

Unidad Didáctica N° 8

Nombre del docente: Xiomara G. Giraldo valencia
 Semana: 9
 Tema: Integración de las capacidades sociomotrices.

Objetivos: Realizar actividades creativas y expresivas por medio del juego dirigido por medio de órdenes de cada uno de los participantes y el docente en secuencia.

Trabajar de manera activa y divertida.

Aprendizaje esperado: Mejorar las capacidades sociomotrices.

Situación problematizadora : Expresa el sentir.

Competencia: Axiológica corporal y expresivo corporal.

Materiales:

Fase Actividades

Inicial Conocimientos previos apertura de la clase con instructores especialistas que muestran ejercicios creativos y expresivos por medio de artes escénicas y manipulación de objetos.

Realizamos movimientos en zig- zag.

Movimientos lentos y ondulantes.

Acciones rápidas.

Encadenar 2 o 3 movimientos diferentes.

Creo e imagino ritmos o movimientos para que los reproduzca mi compañero.

Central

Realizamos diferentes tipos de movimientos rapidez y direccionalidad, con objetos.

Movimientos lentos y rectos (directos con alguna parte del cuerpo), llevando objetos.

Reproducir movimientos rápidos y curvos, con objetos.

Combinamos simultáneamente dos de los movimientos anteriores con cada brazo.

Imitar el tipo de movimiento que hace tu compañero, con objetos.

Interpretar libremente movimientos determinados aprendidos en clases anteriores donde ellos se sientan mejor.

Final Preparación de un número creado por ellos.

Reflexión pedagógica: El miedo, la risa, la puesta en escena.

Observaciones:

Fuente: la autora.

Unidad Didáctica N° 9

Nombre del docente:	Xiomara G. Giraldo valencia
Semana	10
Tema:	El ritmo y organización temporal, mediante la expresión plástica, musical, mimética y motriz compartida con los demás, para el mejoramiento de las capacidades sociomotrices.
Objetivos:	Interiorizar (corporalidad) mediante un ritmo, diferentes movimientos propios. Afianzar las capacidades sociomotrices integralmente.
Aprendizaje esperado:	Fortalecer diferentes las capacidades sociomotrices por medio de las diferentes expresiones corpóreas.
Situación problematizadora:	Miedo a la puesta en escena.
Competencia:	Axiológica corporal y expresivo corporal.
Materiales:	Música, objetos aros, diabólos, cintas, colchoneta, mazas.
Fase	Actividades
Inicial	Hacer coincidir tipos de movimiento con la secuencia rítmica producida por la música, por sus compañeros y espectadores.
Central	Interpretación en grupo con movimientos y con objetos de movimientos al ritmo de la música. Realizar diferentes desplazamientos y saltos sobre los bancos suecos siguiendo el ritmo de la música. Manipular el objeto que maneje mediante lanzamientos y bote de diversos a determinado ritmo establecido.
Final	En grupo con los objetos o con los movimientos corporales mejor afianzados interpretaron y realizaron conjuntamente la simulación de una presentación o puesta en escena propuesta por ellos mismos.
Reflexión pedagógica:	La música es importante para el acercamiento con los estudiantes.
Observaciones:	

Fuente: la autora.

Unidad Didáctica N° 10

Nombre del docente: XIOMARA G. GIRALDO VALENCIA

Semana: 11-12-13

Tema: Estructuración de la revista coreográfica.

Objetivos: Planear y Organizar la revista coreográfica.

Fortalecer las capacidades sociomotrices por medio de la revista coreográfica.

Aprendizaje esperado: Integración de sus capacidades sociomotrices.

Situación problematizadora: Miedo a la puesta en escena.

Competencia: Axiológica corporal y expresivo corporal.

Materiales: Objetos que utilizaron, colchoneta, música.

Fase Actividades

Inicial Se reciben con música del agrado de los niños para amenizar el ambiente.
 Realiza un juego con el balón pasarlo por debajo de las piernas, por encima de cabeza, lateral derecho, lateral izquierdo.
 Carreras entre ellos mismos.
 El juego con el lazo, primero esta enredado y todos lo debían desenredar al mismo tiempo, seguidamente se amarraban todos con el lazo y debían realizar un recorrido por la villa deportiva, luego se amarraron todos de un pie para realizar desplazamientos al mismo tiempo en el tatami.

Central Estructuración de la revista coreográfica.
 Preparación de la revista coreográfica.
 Ejecución de la revista coreográfica, “explorando la sociomotricidad para descubrir expresiones corpóreas”

Final Música relajante para estirar.

Reflexión pedagógica: Fue notoria la colaboración e integración del grupo y se pudo fortalecer las capacidades sociomotrices durante la intervención pedagógica.

Observaciones:

Fuente: la autora.

Anexo G. Fotos

Proceso de mejoramiento de las capacidades sociomotrices

Foto 1. Grupo intervenido



Foto 2.



Foto 3.



Foto 4



. Foto 5.



Foto 6.



Foto 7.



Foto 8.



Anexo H. Matriz de codificación

TECNICA	CATEGORIA AXIAL	NOMBRE DEL RELATO	CODIGOS
DIARIO DE CAMPO	HAGAMOSLO ASI	MUY BACANO	DC2, T T2, G5, R25, ET, GMYF
		NO ME DEJAN HABLAR	DC3, UD3, G5, R14, E3-E4, GM
		ME GUSTA MOVERME.	
		ESO ES LO QUE NOS GUSTA	
		MIREME	DC2, TM1, G5,R6,ET, GMYF
		ESE MAN LO HACE BIEN HAGAMOSLO.	DC5, UD4, G5, R5, E2, E3, E4, E5, E6,GMYF
		ME DA PENA PERO LO QUIERO HACER	DC5, UD4, G5, R11,ET,GMYF
		MIEDO.	DC6, UD5, G5, R1,E2, GMYH
		SE HACE NOTAR	DC6, UD5, G5, R7, ET, GM Y H
		DEJEME HABLAR	DC7, UD6, G5, R18, ET, G MYF
		ESO SI ERA.	DC8, UD7, G5, R3,E2,E3,E4,E5,E6, GM, E6,GF)
		DE UNA HAGAMOSLO.	DC8, UD7, G5, R4, ET,GFYM

TECNICA	CATEGORIA AXIAL	NOMBRE DEL RELATO	CODIGOS
DIARIO DE CAMPO	ES NUESTRA IDEA	COMO YO QUIERA	DC1, DO, G5, R1, E1, E2, E3,GM
		HAGALO COMO PUEDA	DC1, DO, G5, R3, ET, GMYF
		ME GUSTA APRENDER HACER COSAS NUEVAS	DC2,TT2, G5, R19, ET, GMYF
		MOVAMONOS POR DONDE QUERAMOS.	DC3, UD2, R6, G5, E3, E4, E5,GMYF.
		PENSE QUE PODIA.	DC4, UD3, G5, R3, E4, E5, E6, GMYF
		APRENDER COSAS NUEVAS	DC4, UD4, G5, R9, ET,GMYF
		ESO ES LO QUE NOS GUSTA.	DC4, UD3,G5,R15,ET,GMYF
		YO QUIERO-YO HAGO.	DC4,UD3,G5,R21,ETGFYM
		ASI ES MÁS CHEVERE	DC5, UD4, G5, R17,ET,GMYF
		VEA LO QUE YO HAGO.	DC6, UD5, G5, R16, E1-E2-E3-E4-E5,GM
		HAGALE QUE ES LIBRE.	DC7, UD6, G5, R6,ET, GMYF
		CREI PODER HACERLO ASI.	DC8, UD7, G5, R3,E4, E5,E6 GMF
		ME IMPRESIONO.	DC8,UD7,G5,R2, ET,E5,E7GM,E6GF

TECNICA	CATEGORIA AXIAL	NOMBRE DEL RELATO	CODIGOS
DIARIO DE CAMPO	MIS AMIGOS Y YO.	INDIVIDUALISMO	DC3, UD2, G5, R2, E1,E2, GMYF
		YO ME HAGO CON	DC1, DO, G5, R2, ET, G MYF
		HAGAMONOS JUNTOS.	DC2, TM1, G5, R12, ET GMYF
		HAGALE QUE USTED PUEDE:	DC3,UD3,G5,R12,ET, GMYF
		LO HACEMOS JUNTOS	DC3,UD3,G5,R12,ET, GMYF
		ES MEJOR EN GRUPO	DC7, UD6, G5, R12, ET, G MYF
		MI EQUIPO	DC4,UD3,G5,R27,ET,GFYM
		PRACTIQUEMOS PARA QUE TODO BIEN	DC8, UD4, G5, R23, ET,GMYF)
		MI PARCERO	DC7, UD6, G5, R12, ET, G MYF
		YO CON MIS AMIGOS	DC6, UD6, G5, R12, ET, G MYF
		ES TODOS JUNTOS	DC6, UD5, G5, R11,GHM
		PUEDE HACERLO.	DC6, UD5, G5, R2, E6 GF
		VENGA LE AYUDO	DC6, UD5, G5, R22, ET, G MYF
		EH USTED ES CAPAS.	DC7, UD6, G5, R12, ET, G MYF
		MI PANA.	DC3,UD3,G5,R5,ET,GFYM

Anexo I. Entrevista semiestructurada fase de reflexión

Objetivo: Analizar los resultados obtenidos después de implementar las unidades didácticas para describir los cambios en el mejoramiento de las capacidades sociomotrices y el sentir de los estudiantes durante el proceso.

2.CUESTIONARIO ESCRITO SEMIESTRUCTURADO (CS2) SENTIR DEL ESTUDIANTE DURANTE LA EXPERIENCIA. Códigos: CE 2. CUESTIONARIO SEMIESTRUCTURADO 2 , R- RELATO #, EM-ESTUDIANTE MASCULINO, EF-ESTUDIANTE FEMENINO, ET-TODOS LOS ESTUDIANTES. Total relatos: 29			
PREGUNTA	RELATO	NOMBRE	CODIGOS
1. ¿Cómo te sentiste durante el proceso de preparación?	-Bien.	Sentir	E1,E2,E4,E5,ES2,R4
	-Aprendí cosas nuevas.		E3,ES2,R5
	-feliz		E6,ES2,R6.
2. ¿Te gustaron las actividades? ¿Por qué?	-Si me gusta el deporte.	Expresiones	E1,ES2,R7.
	-Si por que mejore en educación física.		E2,ES2,R8.
	-Si porque aprendo trucos.		E3,ES2,R9.
	-Le gustan las actividades		E4,ES2,R10.
	-Por qué también jugamos futbol.		E5,ES2,R11.
	-Dejo el celular por practicar algo.		E6,ES2,R12.
3. ¿Crees que las	-Sí, antes casi no	compartir	E1,E2,E4,E5,,ES2,R13.

sesiones mejoraron algo en ti y a nivel grupal?	practicaba.		
	-Sí, porque compartí y ahora llevo mejor con ellos		E3,ES2,R14.
	-Si, por que casi todo fue con el grupo.		E6, ES2, R15
4. ¿Qué emociones sentiste durante el proceso?	-Alegría.	Sensaciones	E1, E5, ES2, R17.
	-Muchas emociones buenas.		E2, ES2, R18.
	-Felicidad porque no sabía nada y mediante el tiempo fui aprendiendo.		E3, ES2,R19.
	-Nada.		E4, ES2, R20.
	-Feliz en la presentación por que nos aplaudían.		E6, ES2, R21.
5. ¿Qué sentiste durante la presentación?	-Alegría por el público. -Emociones -Nervios porque si lo hacía mal se siente raro. -Bien. -Bueno porque se me fue quitando el miedo. -Aprendí.	Muchas emociones	E1, ES2, R22. E2, ES2, R23. E3, ES2, R24. E4, ES2, R25. E5, ES2, R26. E6, ES2, R23.
6. ¿Te gustaría seguir el proceso?	-Si por que aprendí muchas cosas -No, porque se cruza con el futbol. -Sí, porque aprendí una cosa nueva -Si.	Aprender cosas nuevas me gusto	E1, ES2, R24. E2, ES2, R25. E3, ES2, R26. E4, E5, E6, ES2, R29.

Anexo J. Modelo de acta de consentimiento informado

DOCUMENTO DE AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN SOBRE FOTOGRAFÍAS Y
FIJACIONES AUDIOVISUALES (VIDEOS) PARA USO PÚBLICO

(Para que los estudiantes lo entreguen al docente antes de la grabación de la clase, una vez diligenciado)

Atendiendo al ejercicio de la Patria Potestad, establecido en el Código Civil Colombiano en su artículo 288, el artículo 24 del Decreto 2820 de 1974 y la Ley de Infancia y Adolescencia, el colegio Académico solicita la autorización escrita del padre/madre de familia o acudiente del (la) estudiante _____, identificado(a) con tarjeta de identidad número _____, alumno de la institución educativa colegio Académico para que aparezca ante la cámara, en una videograbación con fines pedagógicos que se realizará en las instalaciones del colegio mencionado. El propósito del video es grabar las sesiones de Educación Física, y quedará alojado en las plataformas de la universidad del cauca, del ministerio educación nacional. Sus fines son netamente pedagógicos, sin lucro y en ningún momento será utilizado para objetivos distintos. Este video será insumo para llevar a cabo el proyecto de maestría, y será publicado en las plataformas cuando sea solicitado.

Autorizo, Nombre del padre/madre de familia o acudiente Cédula de ciudadanía _____

Nombre del estudiante _____ Tarjeta de Identidad _____

Anexo K. Código de los estudiantes

CODIGOS	
E1	WILSON AYALA
E2	JUAN ESTEBAN GALEANO
E3	CARLOS DANIEL OSORIO
E4	SEBASTIAN RAIGOSA
E5	JUAN JOSE HENAO
E6	PAULA ANDREA VILLEGAS
ET	TODOS LOS ESTUDIANTES



AYALA DAVILA
WILSON ANDRES

GALEANO MARTINEZ
JUAN ESTEBAN

OSORIO CAMAYO
CARLOS DANIEL



RAIGOSA REYES
JUAN SEBASTIAN



HENAO LOAIZA
JUAN JOSE



VILLEGAS SILVA
PAULA ANDREA