

**POSIBLES ADAPTACIONES AL INSTRUMENTO DIARIO DE CAMPO
UTILIZADO EN EL PROYECTO “UNA OBSERVACIÓN PRAXIOLÓGICA DE
LAS EXPERIENCIAS DE OCIO Y RECREACIÓN AL INTERIOR DE LA
FACULTAD DE CULTURA FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN DE LA
USTA”**

**OPCIÓN DE GRADO
ASISTENTES DE INVESTIGACIÓN**

MARLON RAMOS QUIÑONEZ

2164779

CAMILO ANDRÉS TORRES GARCÍA

2163919

NICOLÁS PRADO VILLEGAS

2163017

**UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
DIVISIÓN DE CIENCIAS DE LA SALUD
FACULTAD DE CULTURA FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN
BOGOTÁ
2018-2**

Tabla de Contenidos

RESUMEN	IV
PALABRAS CLAVE	IV
INTRODUCCIÓN	V
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
JUSTIFICACIÓN	4
Objetivo General	6
Objetivos Específicos	6
MARCO TEÓRICO	7
CRONOGRAMA	20
RESULTADOS	20
ANÁLISIS DE RESULTADOS	33
CONCLUSIONES	38
REFERENCIAS	40
APÉNDICES	42

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1-Cronograma	20
Tabla 2-Lúdica	20
Tabla 3-Praxiología	24
Tabla 4-Lúdica (Estudiantes de Morfofisiología)	26
Tabla 5-Lúdica (Estudiantes de Marketing deportivo)	30
Tabla 6-Lúdica (Asistentes de Investigación en Recreación)	31
Tabla 7-Praxiología (Asistentes de Investigación en Recreación)	34
Tabla 8-Lúdica (Estudiantes de Morfofisiología	34
Tabla 9-Lúdica (Estudiantes de Marketing deportivo)	36
Tabla 10-Relación Lúdica y Praxiología	37

RESUMEN

Este proyecto de investigación tiene como objetivo Identificar las posibles adaptaciones al Diario de campo utilizado en el proyecto “Una observación praxiológica de las experiencias de ocio y recreación al interior de la facultad de Cultura Física, Deporte y Recreación de la USTA” para espacios académicos no recreativos. Para esto se realizarán entrevistas semiestructuradas a los asistentes de investigación del semillero y a los estudiantes (se denominarán como participantes) de las asignaturas de Morfofisiología y Marketing deportivo donde se realizarán preguntas referentes a la lúdica y a la praxiología, las cuales serán las dos categorías de análisis de resultados, donde se espera encontrar adaptaciones para el instrumento de recolección de información del proyecto manifestaciones sociales en la recreación (MASOR).

ABSTRACT

This research project aims to identify possible adaptations to the field journal used in the project "A praxeological observation of leisure and recreation experiences within the faculty of Physical Culture, Sports and Recreation of the USTA" for academic spaces not recreational For this, semi-structured interviews will be carried out with the research assistants of the nursery and the students (they will be called as participants) of the subjects of Morphophysiology and Sports Marketing, where questions will be asked about play and praxeology, which will be the two categories of analysis of results, where it is expected to find adaptations for the instrument of information collection of the project social manifestations in recreation (MASOR).

PALABRAS CLAVE

Praxiología – Lúdica – Recreación – Comunicación Motriz

INTRODUCCIÓN

El ámbito educativo cuenta con diferentes áreas de conocimiento, en el caso de la CFDR (Cultura Física, Deporte y Recreación) se encuentran tres pilares importantes como lo son: El deporte, la salud y la recreación, que le permiten al estudiante adquirir diversos conocimientos para su desarrollo personal y profesional. Pero entender la manera en que se aborda la información y la manera en que se transmite es la parte más importante de este proceso educativo. Es decir, llegar a comprender ese punto de equilibrio que existe entre lo teórico y lo práctico para que ese proceso de enseñanza-aprendizaje, se logre dar de una manera clara, precisa y sobre todo significativa.

Como se mencionó anteriormente, dentro de estos pilares, se encuentra un área de conocimiento importante para el estudiante. En primera instancia desde su comprensión para lograr darle sentido a diferentes contextos (Deportivos, teóricos y recreativos) y desde otro punto, desde las manifestaciones que tienen los mismos para su adquisición del conocimiento y por ende su implementación como profesionales; esta área de conocimiento es la praxiología (Ciencia que estudia las acciones motrices), esto se puede dar desde diferentes características, pero las principales y a las que se le dará el mayor enfoque en este trabajo de investigación son Gestemas y Praxemas.

En el ámbito de la praxiología, que es la propuesta de Pierre Parlebas, cuando se habla de gestema se refiere a la comunicación existente en los juegos y los deportes, en donde las diferentes actitudes, gestos o mímicas, que adoptan los participantes para el desarrollo de prácticas lúdicas, recreativas o deportivas surgen como medio comunicativo. Estos gestos particularmente son puestos o se desarrollan a medida que va pasando la actividad que se está ejecutando, no están estipulados ni estructurados, simplemente surgen de manera espontánea.

Pero esta comunicación no se evidencia solamente desde la gestualidad, pues el individuo también destaca una conducta motriz (Praxema) que puede ser interpretada como un signo, cuyo significante es el comportamiento.

Estos dos aspectos son ese camino, que servirán como ruta de desarrollo, para describir o reconocer las acciones motrices y las comunicaciones que caracterizan al participante en su comportamiento motor en general, ya que estos, permiten a los observadores o a las personas ajenas a la práctica comprender y deducir lo que ocurre con las personas que están directamente involucradas a la acción motriz, en este caso los estudiantes que están en su espacio académico, realizando las diferentes actividades impuestas por el docente. Dichas prácticas pueden llevarse de diferentes maneras, pero depende del observador como analiza la manera en que se comunican tanto directa como indirecta, y los diferentes comportamientos que surgen en cada individuo dentro de la misma.

Por otra parte, la lúdica en los espacios educativos es un agente motivador como ningún otro, pues este lleva a que las personas sean más receptivas y puedan generar conocimientos más fácilmente. En la investigación “Una observación praxiológica de las experiencias de ocio y recreación al interior de la facultad de cultura física, deporte y recreación de la USTA”, se establece como interés la lúdica, en donde se presentaron algunos aspectos para observar la presencia de esta, como la ficción, la alteridad, el placer y la identidad que manifiestan los participantes dentro del desarrollo de las actividades.

Los investigadores Francisco Fonseca y Lady Johanna Ruiz, vinculados a la línea de investigación Manifestaciones Sociales del Ocio y la Recreación (MASOR) que forma parte del grupo Cuerpo, Sujeto y Educación, de la facultad de Cultura Física, Deporte y Recreación de la Universidad Santo Tomás, han desarrollado un diario de campo como instrumento de recolección de datos con el fin de organizar y facilitar el uso de la información recogida por medio de la observación por parte del grupo interventor, donde el objetivo principal de dicha investigación es el siguiente:

Identificar en las acciones pedagógicas, los abordajes metodológicos, la gramática de las acciones motrices y los códigos e interacciones motrices que emergen de las experiencias de ocio y recreación en los espacios académicos de ecoturismo, metodología para la enseñanza de la recreación y a la didáctica lúdica en morfofisiología desde los campos de la recreación y los aportes al currículo de cultura física, deporte y recreación. (Fonseca y Ruiz, 2018, p. 7)

A partir de esto, lo que se pretende en este trabajo investigativo es encontrar posibles adaptaciones al instrumento de recolección de información (diario de campo) anteriormente realizado, y así permitir que este tenga un mayor campo de acción en espacios académicos que no cuenten con un alto grado de lúdica en su desarrollo como lo son Morfofisiología y Marketing Deportivo, ya que estos fueron los espacios académicos elegidos por los directivos de la investigación (MASOR).

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Durante la aplicación del diario de campo que se utilizó en la investigación “Una observación praxiológica de las experiencias de ocio y recreación al interior de la facultad de cultura física deporte y recreación de la USTA”; se logró determinar que dicho diario de campo presentaba problemas para aplicarse en asignaturas que no se relacionan con la recreación, las dificultades que se presentaban, era básicamente escasas de situaciones motrices donde se pudiera evidenciar la lúdica y la praxiología, lo cual dificultaba la implementación del diario de campo.

Esto surgió a partir de las preguntas que se le realizaron a los asistentes de investigación en la entrevista semiestructurada, la misma se sub-dividía en dos grandes categorías (Praxiología y Lúdica).

Se refiere a lúdica cuando Se promueve la gratificación, en donde se destaca la práctica de valores, cuando existe una disminución de fatiga que se origina por una serie de rutinas que se componen por diferentes actividades de orden normativo, laboral, educativo y familiar; de igual manera la lúdica rescata la voluntad que se va perdiendo; mejora la salud mental, física y social (Tobón, Gaviria, y Ramírez, 2012 p.34)

Partiendo de esto, en el ámbito educativo es en donde se trata de comprender la importancia y el papel fundamental que puede llegar a tener la lúdica para un buen desarrollo temático, un gusto por el espacio en sí, y lo más importante, si esta ayuda a que la comprensión de los participantes sea favorable. Es por eso que la lúdica se vuelve de vital importancia para la investigación: Manifestaciones sociales en la recreación (MASOR.), ya que por medio de la observación de alguna actividad lúdica dentro de las asignaturas que no están en el módulo de la recreación, se podrían determinar las posibles manifestaciones de lúdica y praxiología de los participantes en los espacios anteriormente mencionados; y también para evidenciar si la lúdica existe dentro asignaturas como Morfofisiología y Marketing deportivo. Los jóvenes investigadores vinculados a esta línea Juan Pablo Macías y Melissa Narváez indagaron para conocer si la lúdica acompañada de otro componente importante como lo es la praxiología, se encuentran o no inmersas dentro de algunos espacios académicos (Morfofisiología y Marketing

deportivo), asignaturas del plan de estudios que no se encuentran directamente relacionados con la recreación.

Parlebas (2008) define la praxiología motriz como “ciencia de la acción motriz”. Hernández y Rodríguez (2004) afirman que “tiene como objeto formal el estudio científico de las acciones motrices”. Parlebas (2008) explica que hay comunicación o interacción motriz cuando el comportamiento motor de un individuo influye de manera observable en el de otro o en el de varios participantes.

Por lo tanto, en la investigación “Una observación praxiológica de las experiencias de ocio y recreación al interior de la facultad de Cultura Física, Deporte y Recreación de la USTA”, como instrumento para la recolección de la información está el diario de campo el cual es usado por los investigadores y con este, hacen presencia en estos espacios académicos para recolectar la información de interés o foco de estudio. Este diario de campo dentro de sus características aborda aspectos importantes para lograr hacer una observación concisa, lograr comprender acciones y ejecuciones que se van desarrollando dentro de un espacio académico a través de la praxiología y la lúdica; esto hace que estas manifestaciones tomen otro sentido, y se puedan organizar con la ayuda del diario de campo en cuestión. (Diario de campo, Apéndice A).

La facultad de Cultura Física, Deporte y Recreación cuenta en su programa con diferentes campos de formación profesional, dentro de los cuales está el campo de formación en salud. Uno de los espacios académicos importantes en este campo para el desarrollo profesional es el espacio académico de Morfofisiología debido a que esta asignatura busca proporcionar conocimiento en Ciencias biológicas, que comprenden conocimientos en anatomía funcional, fisiología deportiva, bioquímica deportiva, medicina deportiva, y demás necesarias para el profesional en deporte o en recreación en su interacción con las diferentes prácticas que requiere (Proyecto educativo del programa CFDR, 2012. P. 51). Esta es una de las asignaturas en donde se ha aplicado el diario de campo mencionado anteriormente, para determinar las posibles manifestaciones de la lúdica para el desarrollo teórico y práctico de la misma.

Dentro de la investigación del grupo MASOR acerca de los beneficios del aprendizaje lúdico, apoyada por los asistentes del semillero en recreación (Juan pablo Macías y Melisa

Narváez), y específicamente, en el espacio de Morfofisiología, aparecieron unos resultados relevantes dentro de su trabajo de investigación “Aportes de una metodología lúdica al aprendizaje de los estudiantes que cursan la cátedra de morfofisiología en la Facultad de Cultura física, deporte y recreación” los cuales indican que en los últimos cinco semestres de la cátedra, se ha observado una alta tasa de pérdida que comprende hasta el 30% de la población estudiantil. Las causas de este dato estadístico aún no son muy claras, y a partir de esto nace el interés por comprender si se encamina o no, por el favorecimiento en el proceso de aprendizaje de los estudiantes con elementos desde la lúdica, es decir, ese componente lúdico que hace que la comprensión por parte del estudiante crezca de manera significativa.

El imaginario de los estudiantes que actualmente cursan espacios que dentro de su foco no es la recreación o que no pertenezcan al módulo del manejo del tiempo libre activo, es que se limiten única y exclusivamente a la teoría pero sin una vivencia más significativa que potencie el aprendizaje del estudiante y se descuide la manera lúdica en que se puede transmitir el mensaje, ejemplo en marketing deportivo, exponer sus diferentes teorías por medio de diapositivas, o en morfofisiología explicar el ciclo de Krebs a través de videos. Esta afirmación nace desde la propia experiencia de los investigadores y por los argumentos obtenidos por los estudiantes que cursaron estos espacios académicos.

La lúdica es referida como juego en sí mismo que se desarrolla fuera de la cotidianidad del sujeto; como metáfora de las diferentes actividades que realiza el hombre; como el juego de las interacciones entre sujeto y objeto-arte y, finalmente, el juego didáctico que pretende enriquecer el aprendizaje (Huizinga, 2007; Silva s/f, Gadamer, 1991; Decroly, 2002, p.7)

Ahora bien, si se lleva este tipo de lúdica para explicar estos ejemplos mencionados, de alguna manera la comprensión por parte del estudiante podría ser más enriquecedora.

Dentro de la investigación, el diario de campo que se ha ido utilizando, ha dado respuesta para los espacios de recreación, pero cuando se quiso hacer lo mismo en espacios no recreativos, los asistentes del semillero en Recreación (Juan pablo Macías y Melisa Narváez) tuvieron dificultades para extraer información, puesto que el diario de campo establecido contenía aspectos que de alguna u otra manera, no se logran evidenciar tan claramente en estos espacios académicos.

De esta manera, la problemática que surge es la de comprender que tan relevante puede llegar a ser la estructura del diario de campo utilizado para la recolección de información que se ha ido implementando para la investigación en curso en los diferentes espacios académicos no recreativos (morfofisiología y marketing deportivo), es decir, identificar las posibles adaptaciones en el diario de campo utilizado en el proyecto “Una observación praxiológica de las experiencias de ocio y recreación al interior de la facultad de cultura física, deporte y recreación de la USTA” para espacios académicos no recreativos.

De aquí nace la pregunta problema denominada ¿Qué posibles adaptaciones demanda el diario de campo utilizado en el proyecto “Una observación praxiológica de las experiencias de ocio y recreación al interior de la facultad de cultura física, deporte y recreación de la USTA” para espacios académicos no recreativos; como lo son Morfofisiología y Marketing Deportivo? Lo que se quiere dar como respuesta a la pregunta problema y como producto final de esta investigación es una o más adaptaciones al diario de campo mencionado anteriormente, y por consiguiente este mismo se pueda aplicar provechosamente en dichas asignaturas.

JUSTIFICACIÓN

La carrera de Cultura física, deporte y recreación, dentro de sus áreas de conocimiento, aborda un sin número de aspectos y características que le permiten al estudiante ejercer dicha profesión desde diferentes metodologías de trabajo, si se tiene un panorama claro de lo que es y significa en si la recreación, esta puede brindar diferentes herramientas de trabajo, para que el profesional de la misma se pueda desempeñar bien en el gremio laboral y en este caso como estudiantes, para que el proceso de aprendizaje en espacios académicos que no tienen como eje principal la recreación, sea mucho más significativa.

La praxiología y la lúdica son dos componentes que tienen una gran importancia en la educación, en este caso los profesionales de Cultura física, deporte y recreación dentro del campo formativo y profesional cuentan con diferentes espacios académicos teórico-prácticos en donde se puede realizar o no la práctica dependiendo de la metodología que adopte su docente. A partir de esto es importante destacar que la lúdica y las situaciones praxiomotrices son fundamentales para el desarrollo educativo.

Los estudiantes de cultura física, deporte y recreación normalmente gustan más de acciones prácticas, actividades fuera de las aulas, con movimiento, por ello una propuesta de actividades didácticas desde la lúdica y el movimiento tienen una gran relevancia en los procesos de aprendizaje para estas personas.

Con esta investigación se pretende indicar elementos que posiblemente generen una adaptación a futuro del diario de campo utilizado en el proyecto MASOR, para iniciar con la implementación de la lúdica en los espacios académicos que no tienen como eje principal la recreación, y así contribuir con el desarrollo del aprendizaje y la implicación de diferentes espacios lúdicos y praxiológicos.

Esta investigación es de importancia para los profesionales de cultura física, deporte y recreación y carreras afines que tiene como finalidad, contribuir de manera teórica y conceptual aspectos importantes de la lúdica y la praxiología manifiestos en las aulas de clase y sus prácticas, como aspectos importantes para el desarrollo de espacios académicos no recreativos.

De esta manera también ayudará a los docentes a encontrar herramientas lúdicas que le permitan abordar sus diferentes metodologías de trabajo y así poder mejorar significativamente el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Objetivo General

Identificar las posibles adaptaciones en el diario de campo utilizado en el proyecto “una observación praxiológica de las experiencias de ocio y recreación al interior de la facultad de cultura física, deporte y recreación de la USTA” para espacios académicos no recreativos.

Objetivos Específicos

Determinar las categorías de análisis del instrumento de recolección de información.

Indagar con la población objetivo acerca de sus vivencias sobre la lúdica y la praxiología en las asignaturas de Morfofisiología y Marketing Deportivo.

Describir las adaptaciones que demanda el instrumento obtenido, desde las vivencias de los actores en los espacios académicos no recreativos.

MARCO TEÓRICO

A continuación se enunciarán los conceptos que se utilizarán en este proyecto de investigación como lo son la praxiología, tipos de comunicación (indirecta o directa; práxemica o gestemica) comunicación motriz, lúdica.

Praxiología (Comunicación motriz)

Para hablar de la comunicación motriz es importante retomar los conceptos de praxiología motriz el cual hace referencia a la ciencia de las praxis motrices. Dentro de una situación motriz, se presentan diferentes situaciones que conllevan a una determinada clasificación que Parlebas (2008) ha hecho por medio de las siglas CAI de la siguiente manera:

C= ausencia o presencia de compañeros. A= ausencia o presencia de adversarios. I= presencia o ausencia de incertidumbre debido al entorno físico. [...] Con dicha clasificación es posible caracterizar cualquier situación motriz que se presente con los siguientes criterios de interacción:

Situaciones Psicomotrices: Son situaciones en las que la tarea no requiere la presencia de una interacción motriz con otros, por lo que el participante interviene en solitario.

Situaciones Socio motrices: Son situaciones en las que la tarea motriz o el objetivo motor exige la presencia o interacción con otro u otros participantes. Aquí se diferencian tres tipos de situaciones socio motrices:

Situaciones de cooperación o comunicación motriz: Son situaciones en las que la interacción se produce con al menos un compañero, ambos tratando de cooperar para conseguir mutuamente el objetivo que los une.

Situaciones de oposición o contra comunicación motriz: Son situaciones en las que la interacción se realiza ante al menos un adversario que se opone al objetivo motor

propuesto. Dicha oposición puede ser de carácter corporal o de carácter instrumental por medio de algún objeto extracorporal.

Situaciones de cooperación-oposición: Son situaciones en las que los protagonistas intervienen con la colaboración de compañeros y la oposición de adversarios. Son prácticas con duelo colectivo. (p. 22).

Dentro de un aula de clase, es importante destacar que las acciones pedagógicas están mediadas por diversas didácticas, propias de los estilos y propósitos de los docentes responsables de los espacios académicos, por tanto, los participantes constantemente están interactuando entre sí ya sea por medio de opiniones, actividades, grupos de trabajo, etc. Estas situaciones manifiestan la presencia de la Praxiología motriz. De esta manera, la praxiología motriz juega un papel fundamental para describir este tipo de interacciones y analizar las situaciones motrices que se presenten dentro de su práctica. Para lo cual Benavides, Calderón y Vega (2016) afirman “Dentro de la socio motricidad se encuentra que en el terreno de la educación física se da un material privilegiado llamado los comportamientos motores donde se puede observar las capacidades y las conductas motrices”. (p.33). Según lo anterior se entiende que dentro de la acción socio motriz se manifiestan los comportamientos motores y las conductas motrices que son aspectos relevantes para tener en cuenta en la observación de la comunicación praxiomotriz.

Parlebas (2008) define el comportamiento motor como Conjunto de manifestaciones motrices observables de un individuo que actúa. Este se define de acuerdo con lo que se logra percibir desde el punto de vista exterior. Se puede describir teniendo en cuenta los datos corporales que se refieren al espacio como son el apoyo, la orientación, el desplazamiento. Al tiempo como puede ser la velocidad, la aceleración, etc. y a los demás por medio de interacciones motrices.

Así mismo, Benavides, Calderón y Vega (2016) afirman que:

Las conductas motrices se pueden entender como una interacción motriz, la cual se puede llevar a cabo mediante acciones como la entrega de un objeto como un balón, un lapicero, un pañuelo, etc. y así mismo, se puede observar dicha conducta también en actividades que requieren una acción de solidaridad por “contacto”. La conducta motriz se encarga de estudiar la totalidad de la persona

desde el punto de vista externo (comportamiento observable) como desde el punto de vista interno (la experiencia corporal). (p.33).

De esta interacción se deriva la comunicación práxica la cual atiende al intercambio entre personas y al uso grupal de las condiciones espaciales, temporales y gestuales para intentar lograr tareas motrices.

Del anterior concepto y acogiendo también lo afirmado por Parlebas (2008) en donde expone que “la Comunicación motriz no es, pues, esencialmente, una transmisión de información sino, ante todo, una interacción, es decir, una producción motriz interindividual portadora de información.”, podemos afirmar que la comunicación motriz es un gran componente que se hace presente dentro de la situación socio motriz la cual Pareja (2010) define como “Aquellas situaciones en las que el individuo actúa con otro o con otros: se presenta interacción motriz” (p.5). Ya sea desde una actividad de estudio que conlleve al desarrollo de una praxis hasta un juego competitivo dentro o fuera del salón de clases, la praxiología y la comunicación praxiológica se observa en todo momento y no se limita únicamente al ámbito deportivo.

Cuando se habla de comunicación motriz, se abordan también otros aspectos importantes dentro de dichas situaciones que componen la misma, y permiten su observación y análisis de manera más clara y precisa como lo pueden ser los gestemas y praxemas.

Comunicación indirecta

La comunicación práxica establece dos grandes categorías las cuales son la comunicación práxica directa (en donde se encuentra la comunicación y contra comunicación motriz) y la comunicación práxica indirecta (inferior a la anterior y encargada de orientar, facilitar y preparar la comunicación directa por medio de gestemas y praxemas).

Comunicación directa

Los gestemas hacen referencia a signos convencionales sacados a menudo de un repertorio común inventado espontáneamente sobre la marcha (Parlebas, 2008). Por ejemplo, levantar y agitar un brazo, señalar con la mano un lugar a ocupar, hacer una señal

discreta con los dedos, golpear el suelo con el pie para que se desencadene una permuta, etc. Según Parlebas, Los gestemas no son actos constitutivos de la tarea motriz. Estos se sobreponen como lo haría una comunicación verbal, pero comprometedor en menor medida y siendo mucho más eficaz que esta.

Así mismo, la gestualidad Praxiomotriz tiene como base el aspecto corporal de la praxis usando lo espacial y temporal. Según Hernández y Rodríguez (2004) “lo gestual es un aspecto personal (referido a la persona y su cuerpo), y por ello los implementos, la ropa y calzado son una ‘prolongación’ del cuerpo de los participantes.” (p. 59)

Hernández y Rodríguez (2004) proponen unos indicadores para identificar la gestualidad praxiomotriz de las prácticas motrices:

Según la parte del cuerpo que participa: brazos, tren superior, cintura escapular, etc.

Según el tipo de contracción: isotónica, concéntrica, isocinética, etc.

Según el tipo de desplazamiento corporal: reptar, correr, skipping, etc.

Según el uso de objetos: lanzar, golpear, conducirlo, etc.

Según la forma de transporte: deslizar, rodar, etc.

En cuanto a los Praxemas, Vegas, Romero y Pino (2012) citando a Pino (1999) manifiestan “Los praxemas representan el indicador más alto y más complejo de la comunicación motriz. Son acciones motrices que sirven como mensaje previo a la ejecución de una interacción motriz directa.” (p. 77)

Se entiende que la comunicación indirecta manifestada en las situaciones socio motrices por medio de gestemas y praxemas es también evidencia clara de comunicación praxiológica, que trasladado a la situación del aula de clase y/o espacio académico es posible observar estos conceptos con claridad, siempre y cuando exista un ambiente lúdico.

Lúdica

La lúdica es todavía algo ajeno a las aulas de clase tradicionales, o que simplemente se enfocan en la parte teórica del aprendizaje, es decir espacios académicos meramente teóricos, en estos espacios la lúdica hace aparición muy pocas veces.

Echeverri y Gómez (2009) plantean que:

La lúdica como parte fundamental del desarrollo armónico humano, no es una ciencia, ni una disciplina ni mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida, y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades, que se producen cuando interactuamos sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (p.3).

De ahí que la lúdica sea tan relevante en este proyecto, y que además sea un aspecto fundamental en la enseñanza tanto de niños como de jóvenes, adolescentes e incluso adultos, porque la lúdica en cualquier etapa de desarrollo lo que buscará es otorgarle a la persona la satisfacción suficiente para que su aprendizaje sea lo más productivo posible.

Dicho esto, Autores como Brougere plantean el juego como un lugar de creación cultural, un lugar donde la creatividad se presenta espontáneamente y de forma natural. Brougere (2013) afirma que: “grandes pensadores como Aristóteles y Santo Tomás veían el juego y lo lúdico como algo que se opone a lo real y a la seriedad de la vida cotidiana” (p 2). En torno al juego existe lo que se llama, cultura lúdica, de un conjunto de reglas y de significaciones propias del juego que el jugador adquiere y maneja en el marco de su juego.

Dinello y Huizinga (como se citó en Barrios, Gutiérrez y Narváez-Goenaga, 2014)

No limitan la lúdica al juego, ni viceversa, pues la lúdica es un concepto mucho más complejo que abarca al hombre en su totalidad. Huizinga justifica esta idea desde su premisa “No todo juego es lúdico”. Este autor plantea que el juego pierde su carácter lúdico cuando el jugador va reduciendo sus posibilidades para ser libre de elegir lo que lo satisface y lo hace realmente feliz. (p.5)

Barrios, Gutiérrez y Narváez-Goenaga, (2014) Afirma que:

En esta medida, los juegos son de utilidad para el desarrollo de aptitudes, para el robustecimiento de la fuerza corporal y mental. Muchos de estos logros aparecen por primera vez en el juego; por tanto, parece justificado suponer que la actividad lúdica sirve para la puesta en marcha de muchas de las funciones humanas. (p.10)

Por otra parte, Venegas García, y Venegas, (2010) dicen que:

El juego es toda acción voluntaria y lúdica de recreación que exige y libera energía, ya que supone un esfuerzo físico y/o mental. Se realiza en un espacio y en un tiempo limitado y está reglado, aunque se puede adaptar a las necesidades. El juego es ficción y, a pesar de no ser necesaria una razón para jugar, éste es necesario para el pleno desarrollo de la persona. (p.17)

Aunque por otra parte la Real Academia de la Lengua RAE. Define el juego como un ejercicio recreativo sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde. Lo cual en la manera de ver el mundo desde la perspectiva de un adulto es muy válido.

Numerosos como autores Huizinga, Caillois, Vigotsky, desde diferentes disciplinas, han considerado que en todos los tiempos el juego es esencial para el desarrollo y la evolución de las personas. El contexto sociocultural e histórico y la época, de alguna manera, pueden caracterizarse por el juego. A través del juego, el niño entrena y desarrolla sus recursos emocionales, cognitivos y creativos, en vista a la adultez. Sus experiencias lúdicas transitan por diferentes ámbitos: familiar, educativo y recreativo. (Stefani, g., y Andrés, l., y Oanes, e. 2014, p.40)

Si bien es cierto que a través de la historia cambiaron un sin número de aspectos relacionados con lo lúdico y los juegos, hay todavía una característica de los juegos y lo lúdico, que sin importar la edad se mantiene con fuerza en la preferencia de juegos.

Los Juegos motores se mantienen con fuerte presencia a lo largo de todas las franjas de edad. Elaborando una jerarquía de preferencias lúdicas, de los adolescentes, jóvenes y adultos, seguidos de los Juegos motores, aparecen los Juegos simbólicos. En los niños, este lugar lo ocupan los Juegos electrónicos. (Stefani, g., y Andrés, l., y Oanes, e. 2014, p.45)

Así mismo, la lúdica dentro de su especificidad posee varios aspectos o elementos que dentro de la investigación “Una observación praxiológica de las experiencias de ocio y

recreación al interior de la facultad de cultura física, deporte y recreación de la USTA” se ven inmersos dentro de su diario de campo. Estos elementos son la ficción, la alteridad, la identidad y el goce.

La ficción es la fuente para la actividad creadora. Todas las prácticas lúdicas presentan estructuras de acción, reglas de juego, actuaciones de los sujetos y espacios-tiempos, con los cuales se construyen mundos lúdicos, momentos de alegría, generadores de mundos imaginarios; con ellos se cancela la temporalidad del mundo cotidiano y se construye la ficción. En ella el sujeto crea las condiciones de ser libre: La voluntad y el deseo satisfacen sus necesidades y curiosidades imposibles de realizar en el mundo de la vida cotidiana. En la ficción el sujeto encuentra la identidad del yo.

La alteridad Expresa la relación de la subjetividad con el mundo exterior y los contextos socioculturales. El sujeto al construir los mundos imaginarios lo hace de manera simbólica transformándose en actor de las situaciones, asume “roles” y actúa “como si”.

La Identidad son aquellas prácticas lúdicas que reafirman ese sentido de pertenencia a un grupo, también en la afirmación de sí mismo al sentirse reconocido por el otro.

Y el Placer es básicamente un acto de sublimación con el cual se cumplen deseos y emociones.

Estos 4 elementos son considerados como los principios de la lúdica, los cuales se ven inmersos en el diario de campo (véase apéndice A).

Dicho esto, los jóvenes vinculados a la línea de investigación MASOR (manifestaciones sociales en la recreación), Juan Pablo Macías y Melissa Narváez, que intervinieron en el espacio académico de morfofisiología desarrollaron un material didáctico que pudiera facilitar el aprendizaje de los conceptos y los temas importantes que se ven en las asignaturas de morfo fisiología y marketing deportivo, para que así los conocimientos que se adquirieran en esas materias no fueran netamente memorísticos sino que pudieran relacionar ese aprendizaje con conocimientos anteriores para que así fuera más significativo dicho aprendizaje.

Este proceso consistió en trabajar la temática de la asignatura por medio de juegos. En este caso se realizaron 3 juegos para desarrollar las temáticas de la asignatura de morfo fisiología.

METODOLOGÍA

Stake (1999) indica que el estudio de casos es el estudio de la particularidad y de la complejidad de un caso singular, para llegar a comprender su actividad en circunstancias importantes.

De esta manera, esta es una investigación de carácter cualitativo, siendo un estudio de caso explicativo, ya que busca mostrar los posibles adaptaciones en el diario de campo para el proyecto de investigación “Una observación praxiológica de las experiencias de ocio y recreación al interior de la facultad de Cultura Física, Deporte y Recreación de la USTA”, en donde se consignan los datos de las experiencias vividas por los estudiantes en espacios académicos de Marketing Deportivo y Morfofisiología.

A partir de esto, el estudio de casos en esta investigación se plantea crear un instrumento que logre comprender las propiedades del diario de campo que se ha ido utilizando en la investigación MASOR acerca de los beneficios del aprendizaje lúdico. Este instrumento se aplicará a 3 estudiantes de octavo semestre, dos de ellos que hacen parte del semillero y otro estudiante que realizó una intervención lúdica en el espacio académico de Marketing deportivo. Estos estudiantes serán denominados como asistentes 1, 2 y 3. Del mismo modo se aplicará a los estudiantes que participaron directamente en las aplicaciones del diario de campo y las actividades lúdicas que se realizaron en los espacios académicos de Marketing deportivo y Morfofisiología. Estos estudiantes serán denominados como participante 1, 2, 3, etc. y acompañado del espacio académico al cual se encuentra vinculado (Morfofisiología o Intr. A la Admin. En CFDR.)

En esta investigación se tendrán dos focos de interés:

En un primer momento se tuvieron los estudiantes que vivieron el proceso en los espacios académicos de morfofisiología y marketing deportivo (participantes en Morfofisiología y marketing deportivo), además de los dos estudiantes de octavo semestre que ayudaron en la investigación, y el estudiante que aplicó la actividad lúdica (asistentes 1, 2 y 3).

Como técnica o herramienta para la recolección de la información, se utilizó la entrevista semiestructurada en donde se tenían las dos categorías: Lúdica y praxiología. Las preguntas para el instrumento y que cumplen con los propósitos de este estudio nacieron a partir del análisis del diario de campo que usaron los investigadores para la recolección de información en la investigación MASOR.

De esta manera se tuvieron tres pasos importantes que fueron los siguientes:

PASO 1: Se determinarán las posibles categorías de análisis para diseñar el instrumento de recolección de información, que tendrán sustento desde el marco teórico de esta investigación.

PASO 2: Diseñar y aplicar el instrumento de recolección de información (entrevista semiestructurada) dirigida a la población objetivo de esta investigación, que será: estudiantes de las cátedras de Morfofisiología y Marketing deportivo, y asistentes del semillero de investigación en recreación, más concretamente, a los estudiantes que desarrollaron las propuestas lúdico-recreativas en las asignaturas anteriormente mencionadas.

Este instrumento de recolección de información será de carácter cualitativo, donde se utilizará la entrevista semiestructurada, debido a que no va a sesgar y/o limitar los márgenes de pregunta y respuesta, sin embargo, tendrá unas preguntas preestablecidas que buscarán dar respuesta al objetivo de esta investigación.

Esta entrevista semiestructurada estará dividida en 2 partes: la primera, irá dirigida a los asistentes del semillero de investigación (asistentes 1, 2 y 3) y constará de 5 preguntas referentes a la lúdica y praxiología. Por otro lado, la segunda parte irá dirigida a los estudiantes de morfofisiología y Marketing deportivo que recibieron las intervenciones lúdicas por parte de los asistentes del semillero de investigación en Recreación (participantes en Morfofisiología y Marketing Deportivo).

A continuación se relacionara la teoría utilizada en este proyecto de investigación con las preguntas de la entrevista semiestructura, aplicada a los estudiantes y asistentes.

Pregunta 1: primero se dio una pequeña introducción de lo que es la lúdica y luego se quiso detectar si una vez realizada la actividad esta tuvo incidencia en el momento del aprendizaje.

Pregunta 2: si en alguno de estos momentos se presentó alguno de estos elementos que expone Yañez, se quiso comprender si el estudiante hizo algún proceso de retroalimentación, en cuanto a la clase y la manera en que se presentó la misma para su proceso de aprendizaje.

Pregunta 3: esta pregunta se fundamenta a partir de lo que se expone en el marco teórico, cuando se dice que la lúdica siempre va a manifestar emociones y/o sentimientos.

Pregunta 4: lograr identificar que tan activos estuvieron los participantes dentro de la clase y por ende comprender si la temática del día se comprendió o no.

Pregunta 5: consideración personal.

Pregunta 6: esto describe lo que quiere exponer la praxiología en cuanto a la comunicación directa o indirecta del participante dentro de la clase.

Pregunta 7: complicaciones que tuvieron los asistentes de investigación para diligenciar el diario de campo.

PASO 3: Una vez aplicada la entrevista y obtenidos sus resultados, se sintetizará en una matriz por categorías (Lúdica y Praxiología), para su posterior análisis y así dar una posible respuesta al interrogante ¿Qué posibles adaptaciones demanda el diario de campo utilizado en el proyecto “Una observación praxiológica de las experiencias de ocio y recreación al interior de la facultad de cultura física, deporte y recreación de la USTA” para espacios académicos no recreativos; Morfofisiología y Marketing deportivo .

Se escogió esta población para la investigación ya que en el caso de los dos participantes que hacen parte del de investigación MASOR, fueron los mismos quienes estuvieron directamente involucrados tanto en el diligenciamiento del diario de campo que se propuso (Véase Apéndice A) para la investigación como en la intervención lúdica que propusieron para el espacio académico. Es decir, eran ellos lo que sabían a ciencia cierta que

dificultades se les había presentado para su observación en el espacio académico de morfofisiología y también los resultados que le trajo la misma.

También se escogió al estudiante que hizo su intervención lúdica en el espacio académico de Marketing deportivo, para conocer su experiencia en la realización de dicha propuesta en un espacio académico que no tiene relación con los espacios de recreación y sus respectivos resultados que la misma le había traído.

Y por último los estudiantes implicados en ambos espacios, ya que fueron estos los participantes en ambas actividades propuestas por los estudiantes de octavo semestre. (La estructura de la entrevista la encontrará en el apéndice B).

A ellos se les aplico la siguiente entrevista semiestructurada:

ENTREVISTA SEMI ESTRUCTURADA

A continuación, encontrará el formato de la entrevista:

Buenos días,

El proyecto POSIBLES ADAPTACIONES A LA MATRIZ UTILIZADA EN EL PROYECTO “UNA OBSERVACIÓN PRAXIOLOGICA DE LAS EXPERIENCIAS DE OCIO Y RECREACIÓN AL INTERIOR DE LA FACULTAD DE CULTURA FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN DE LA USTA” PARA ESPACIOS ACADÉMICOS NO RECREATIVOS, busca identificar si en las asignaturas de morfofisiología y Marketing deportivo se utiliza la lúdica como herramienta para generar conocimiento. Por lo cual se ha escogido la entrevista semi-estructurada como instrumento de recolección de información.

Si usted decide participar en esta investigación, se le hará una entrevista no mayor a 10 minutos con el fin de recoger información de carácter netamente académico para la investigación y se realizará de manera anónima, para lo cual se grabará únicamente el audio de la entrevista, siendo susceptible de editar apartados con los que usted no esté de acuerdo en compartir públicamente.

Preguntas de la entrevista

1. (Yáñez, 2013) expone que: “la lúdica posibilita en el sujeto momentos de satisfacción, de gozo, de alegría en cualquier momento de su existencia. Además de esto, motiva al individuo a olvidarse de sus limitantes y aplicar su creatividad, su ingenio, su inventiva en el proceso de aprendizaje tanto formal como informal. A partir de esto ¿Al momento de realizar actividades lúdicas, tiene en cuenta las transformaciones que la lúdica o el juego aportan a su proceso de aprendizaje?

2. ¿Realiza un proceso de retroalimentación respecto a la lúdica al desarrollo de la clase?

3. ¿Usted evidenció que, en las intervenciones lúdicas realizadas, los estudiantes cambiaron sus emociones, sentimientos, deseos y/o motivaciones frente a la clase?

4. Para contextualizar, cuando un participante obtiene resultados contrarios a lo que se pretendía con el objetivo de su intervención, nos referimos a aspectos negativos. A su vez, los aspectos positivos son todos aquellos que se lograron extraer de la misma y otros que surgieron por el camino. De esta manera indíquenos ¿Qué aspectos negativos y/o positivos logró evidenciar luego de la aplicación de la propuesta lúdica?

5. ¿Considera usted que en estas asignaturas que se encuentran fuera del módulo de recreación, no existe la lúdica y por ende la recreación como medio para el aprendizaje?

6. Dentro de la praxiología motriz, existe la comunicación práxica directa la cual se compone de la comunicación motriz asociada a la cooperación, y la contracomunicación motriz asociada a la oposición. Por otro lado, la comunicación práxica indirecta se compone de gestemas asociados a gestos faciales y/o corporales que buscan sustituir el lenguaje verbal, y los Praxemas, asociado al comportamiento. Según lo anterior ¿Cómo considera usted que se puede evidenciar la praxiología en esta asignatura?

7. El diario de campo se compone de dos fases: Las acciones motrices de cada individuo desde su expresión corporal y lúdica, y el juego que se desarrolla dentro de este espacio. Teniendo en cuenta lo anterior ¿Qué dificultades tuvieron en la aplicación del diario de campo actual en el espacio de morfofisiología y/o Marketing deportivo?

El proceso de recolección y análisis de la información se realizó por medio de 2 categorías: Lúdica y praxiología. Así mismo, la información se clasificó por medio de tablas las cuales fueron distribuidas de la siguiente manera:

Tabla 2. Constituida por las preguntas 3,4 y 5: Estas preguntas fueron dirigidas al grupo de asistentes, y se llevaron a la categoría de lúdica.

Tabla 3. Constituida por las preguntas 6 y 7: Estas preguntas fueron dirigidas al grupo de asistentes, y se llevaron a la categoría de praxiología.

Tabla 4. Constituida por las preguntas 1, 2, 3 y 5: Estas preguntas fueron dirigidas a los estudiantes involucrados dentro de las actividades lúdicas, realizadas por los asistentes del semillero de investigación en el espacio académico de *morfofisiología* y se llevaron a la categoría lúdica.

Tabla 5. Constituida por las preguntas 1, 2, 3 y 5: Estas preguntas fueron dirigidas a los estudiantes involucrados dentro de las actividades lúdicas, realizadas por los asistentes del semillero de investigación en el espacio académico de Marketing deportivo y se llevaron a la categoría lúdica.

Tabla 6. En esta tabla se sintetizará la información recolectada en la categoría de “Lúdica” por parte de los asistentes del semillero de investigación.

Tabla 7. En esta tabla se sintetizará la información recolectada en la categoría de “Praxiología” por parte de los asistentes del semillero de investigación.

Tabla 8. En esta tabla se sintetizará la información recolectada en la categoría de “Lúdica” de los participantes de Morfofisiología.

Tabla 9. En esta tabla se sintetizará la información recolectada en la categoría de “Lúdica” de los participantes de Marketing deportivo.

Tabla 10. En esta tabla se sintetizará la información obtenida con relación a las categorías de Lúdica y praxiología.

CRONOGRAMA

Tabla 1-Cronograma

Mes	actividad
Febrero	ASESORIA PROYECTO DE GRADO
Marzo	ASESORIA PROYECTO DE GRADO
Abril	ASESORIA PROYECTO DE GRADO
Mayo	INTERVENCIÓN: Aplicación de entrevistas
Junio	HALLAZGOS Y CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN
Julio	CORRECCIONES DEL PROYECTO
Agosto	CORRECCIONES DEL PROYECTO
Septiembre	SUSTENTACIÓN PROYECTO

RESULTADOS

Dentro de la investigación se resaltan dos grandes categorías (Lúdica y praxiología). Para el instrumento de recolección de la información de los asistentes de investigación (asistentes 1, 2 y 3) se usaron ambas y para el formato de los estudiantes de las clases de Morfofisiología y marketing deportivo (participantes en Morfofisiología y marketing deportivo) solo se usó la primera categoría ya que para estos la praxiología es un concepto que aún lo relacionan únicamente con el movimiento y las acciones motrices.

A continuación, se encuentran las tablas referentes a las entrevistas realizadas a los asistentes 1, 2 y 3 (tablas 1 y 2) y Participantes en Morfofisiología y Marketing Deportivo (Tablas 3 y 4).

Tabla 2-Lúdica

CAT	LÚDICA
-----	--------

EGORÍA			
PRE GUNTAS	¿Usted evidenció que, en las intervenciones lúdicas realizadas, los estudiantes cambiaron sus emociones, sentimientos, deseos y/o motivaciones frente a la clase?	Para contextualizar, cuando un participante obtiene resultados contrarios a lo que se pretendía con el objetivo de su intervención, nos referimos a aspectos negativos. A su vez, los aspectos positivos son todos aquellos que se lograron extraer de la misma y otros que surgieron por el camino. De esta manera indíquenos ¿Qué aspectos negativos y/o positivos logró evidenciar luego de la aplicación de la propuesta lúdica?	¿Considera usted que en estas asignaturas que se encuentran fuera del módulo de recreación, no existe la lúdica y por ende la recreación como medio para el aprendizaje?
ASI STENTE 1	Considero que, si se realizarían cambios por que la lúdica para mí es abarcar las distintas dimensiones del ser humano, y las intervenciones que realizamos nos permitieron fomentar el trabajo en grupo, y otras dimensiones que no fueran netamente del aprendizaje teórico, en los estudiantes. Entonces eso ayuda a construir a la persona como una persona integral.	Entre los cambios positivos, podría decir que se tuvo una mayor adhesión grupal ya que a la hora de organizar los grupos estos se conformaron de manera aleatoria, entonces ellos trabajaban con compañeros que casi no se conocían y todo, entonces fomentaba también el trabajo en grupo, fomentaba también la cooperación, ya que todos socializaban los músculos y miraban pues que falencias tenía el otro y como que se complementaban y ayudaban a fortalecer ese proceso de aprendizaje, eso por parte de	Considero que, si existe la lúdica y se aplica de diversas formas, lo que nosotros tratamos de acá era implementar la lúdica por medio del juego, (¿Cómo hace la profe?) ella tiene como otras técnicas u otras didácticas que también ayudan al aprendizaje si, que exactamente lo que les decía, abarca otras dimensiones del ser humano. Ella emplea lo que es por ejemplo diagramas, ella hace que pues lleven los huesitos, que ubican con un papelito y plastilina el punto donde se encuentran los accidentes óseos, el nombre de

		<p>aspectos positivos. En los aspectos negativos diría de pronto a la hora de comparar la metodología con la docente, sí que ellos ya la tratan como de un poco más aburrida, que sería más chévere implementar más seguido esto y eso.</p>	<p>los huesos. Son otras formas de aplicación, pero pues lo que quisimos evidenciar fue una metodología basada en la lúdica.</p>
<p>ASI STENTE 2</p>	<p>Bueno con respecto a eso, mi opinión es si puesto que tuve la oportunidad de intervenir en esa clase y sabemos que teóricamente es muy densa y se puedo evidenciar que los estudiantes frente a una clase tan teórica, pues se aburren no ponen atención, incluso puede que no lleguen ni a aprender, lo que realmente es la intención del profesor, entonces yo digo que la lúdica si sería una herramienta fundamental para materias cómo estas donde el componente es tan teórico y si cambiarían su actitud y disposición frente a la clase, entonces yo creo que si cambiarían sus emociones y todo lo que mencioné anteriormente.</p>	<p>Bueno cómo aspectos positivos, se pudo evidenciar obviamente hablo desde la intervención que yo realicé, entonces los estudiantes quedaban cómo picados, digámoslo así, querían más de este tipo de actividades, puesto que si se compara con el desarrollo normal de la clase de la profesora pues, era muy monótona, claro cabe resaltar que la profesora en ocasiones y para algunas temáticas utilizo actividades recreativas pero estas no eran lo suficientemente lúdicas, para llegar como a ese ambiente de ocio y disfrute, pero también a ese ambiente de aprendizaje, entonces eso como aspecto positivo y como negativo es claro que no ha todas las personas les gusta participar de estas actividades. Entonces pues sería bueno que o desde los campos de recreación y las materias de</p>	<p>En cuento a la lúdica, pues si realmente la ausencia de esta es muy notoria en estos espacios fuera del módulo de recreación, precisamente como es algo tan teórico, hablo de las materias de salud y de administración, pues obviamente la lúdica es totalmente ausente en estos espacios.</p>

		recreación, se pueda que incentivar y se estimule este tipo de actividades para que los estudiantes cambien su disposición y percepción frente a estas actividades.	
ASI STENTE 3	<p>Pues primero que todo es importante decir que en el momento de intervenir con un tipo de estrategia distinta a la que esta como acostumbrada este tipo de espacios académicos, en este caso la administración que tiene que ver con el marketing deportivo, pues en la observación los primeros días lo que se observa es una rutina muy consecuente de parte del docente. en el momento en que empiezo a intervenir con ciertas estrategias para precisamente despertar esa actitud lúdica, por medio de actividades lúdicas, obviamente los estudiantes tienen una transformación individual y grupal la sensación es diferente y de por si desde la propia experiencia, al hablar con cada uno de ellos era que se trabajaran con más cosas así, pero de pronto el docente no maneja este tipo de habilidades, los estudiantes después de las actividades quedaron muy contentos y en unas de las evaluaciones para calificar la</p>	<p>Creo que más que hablar de una condición negativa es algo más por mejorar, pero creo que en términos generales un 95% de la intervención no solamente desde la actividad central del semestre si no todas las que puede manejar en diferentes sesiones, generaron cosas muy positivas en los estudiantes y en mí. De pronto las cosas por mejorar es que el tiempo es muy corto y la planeación no sale como uno quisiera, pero que en términos generales es más lo positivo que puedo resaltar y esto se relaciona con las habilidades que uno hoy por hoy, a parte de los procesos de profundización y de los procesos que uno maneja aparte, adquiere un nuevas habilidades.</p>	<p>Pienso que el hecho de que este tipo de espacios académicos no se encuentren dentro del módulo de la recreación no quiere decir que de pronto no puedan utilizarse ciertas estrategias, ya que el campo de la recreación es interdisciplinar, por tanto conecta con muchas cosas de otras disciplinas, de pronto el enfoque metodológico que se necesita para espacios académicos como patokinesis todo lo que es la parte de la salud, son un poco profundos y cuesta un poco manejarlo desde otra metodología más novedosa, pero desde la experiencia creo que es posible manejar una serie de estrategias utilizando las herramientas que el campo nos ofrece, para despertar esa disposición en los estudiantes y que mejore de pronto de cierta manera los procesos de aprendizaje. En el caso digamos de la actividad central, los chicos necesitaban vivir la práctica de lo que era</p>

actividad como tal, el mensaje que se dejó ahí fue muy claro.

una feria por ejemplo, la feria es una de las manifestaciones que tiene el campo, pero ya desde la parte laboral, ósea ellos disfrutaban el rol en el que se encontraban fue metafórico, ósea ellos tenían que ser empresarios y vivieron la experiencia como tal, entonces salieron más de lo teórico a lo práctico vivenciando un ambiente festín, un ambiente de diversión de gusto, al mismo tiempo que implementaban algo laboral. entonces si es importante que las herramientas y estrategias que tiene el campo pueden mejorar mucho los procesos de aprendizaje

Tabla 3-Praxiología

CATEGORIA	PRAXIOLOGÍA	
PREGUNTAS	<p>Dentro de la praxiología motriz, existe la comunicación práctica directa la cual se compone de la comunicación motriz asociada a la cooperación, y la contracomunicación motriz asociada a la oposición. Por otro lado, la comunicación práctica indirecta se compone de gestemas asociados a gestos faciales y/o corporales que buscan sustituir el</p>	<p>El diario de campo se compone de dos fases: Las acciones motrices de cada individuo desde su expresión corporal y lúdica, y el juego que se desarrolla dentro de este espacio. Teniendo en cuenta lo anterior ¿Qué dificultades tuvo en la aplicación del diario de campo actual en el espacio de morfofisiología y/o Marketing deportivo?</p>

**lenguaje verbal, y los Praxemas,
asociado al comportamiento. Según lo
anterior ¿Cómo considera usted que se
puede evidenciar la praxiología en esta
asignatura?**

ASIS TENTE 1	<p>En el caso de morfofisiología, en momentos específicos, momentos en que la profe por ejemplo: los pone a hacer una actividad practica de evaluar distintos movimientos con si con técnicas digamos de fisioterapia entonces siento que en ese momento porque en las otras ocasiones es más teórico y no sé si entre ahí lo de la parte de las intervenciones lúdicas en la parte de colocar el nombre del hueso y eso, o sea más la praxiología en la evaluación de los ejercicios.</p>	<p>De pronto el lenguaje que se utilizaba, un poco complejo, porque a los asistentes de investigación se les dio una capacitación y a nosotros no. A nosotros nos la hizo nuestros propios compañeros, pero fue algo mucho más corto y quedamos con muchas dudas, por ejemplo: cuando las estaba llenando habían cosas que la verdad yo no me acordaba o no sabía cómo interpretarlas desde la mirada de los profesores frente a eso, entonces yo creo que el lenguaje un poco complejo aunque habían algunas ocasiones que cuando la estaba llenando se repetían algunos aspectos.</p>
ASIS TENTE 2	<p>Bueno la praxiología si existe, pero la verdad es muy difícil de observarla y analizarla, porque precisamente como es algo tan teórico donde es un aula de clase está el maestro de pie en su clase y los estudiantes están sentados, pues obviamente la praxiología no se va a demostrar de una manera muy evidente, pues tocaría ser muy preciso y muy observadores a la hora de hacer esto.</p>	<p>las complicaciones que se evidenciaron, teniendo en cuenta pues las dos intervenciones que se hicieron, una fue desde el proyecto de investigación de los semilleros, pues fue de alguna manera fácil, porque como eran actividades 100% lúdicas, pues las manifestaciones praxiológicas como los gestemas y los praxemas, pues eran evidentes, pero ya en el desarrollo normal de clase, pues fue muy difícil, porque bueno, digamos cuando se llevan estos conceptos a la realidad en un ambiente donde es digamos que pasivo, pues es muy difícil de evidenciarlo y verlo, precisamente porque los estudiantes tienen una postura muy neutra, entonces sus manifestación son muy básicas o incluso no manifestarse digámoslo así, sino que simplemente están en una postura donde está siendo receptores de la clase y ahí se mantienen. Entonces pues esto puede ser bastante difícil por no haber</p> <hr/>

manifestación expresiva para poder analizar esto.

ASIS TENTE 3	<p>El cuerpo humano al conectarse con las funciones cerebrales de disfrute y gusto tiene unas manifestaciones que son indirectas o directas, lo que se pudo observar después de vivir una experiencia de pronto lúdica, que en los estudiantes generan realmente una manifestación diferente que cuando están solamente programados a estar sentados, entonces la gestualidad nos definen los sentimientos de una persona y obviamente desde la práctica como tal, con la actividad de movimiento, de realizar una buena postura genera un impacto visual en la persona que de pronto esta interesa en lo que ellos quieren mostrar, pero de por sí, creo que es positivo todo lo que la acción de la intervención mostro en cuestiones de gestualidad y faceta de lenguaje corporal dentro de los estudiantes.</p>	<p>El participante solamente hizo la intervención lúdica, al no pertenecer al grupo de sembrero, desconoce el diario de campo.</p>
-------------------------	---	--

Tabla 4-Lúdica (Estudiantes de Morfo fisiología)

CATEGORI A	LÚDICA (Estudiantes de morfofisiología)			
PREGUN TAS	(Yáñez, 2013) expone que: “la lúdica posibilita en el sujeto momentos de satisfacción, de gozo, de alegría en cualquier momento de su existencia. Además de esto, motiva al individuo a	¿Realiza un proceso de retroalimentación respecto a la lúdica al desarrollo de la clase?	Usted evidenció cambios en sus emociones, sentimientos, deseos y/o motivaciones frente a la clase, luego de las intervenciones lúdicas realizadas	¿Considera usted que en estas asignaturas que se encuentran fuera del módulo de recreación, no existe la lúdica y por ende la recreación como medio para el aprendizaje?

olvidarse de sus limitantes y aplicar su creatividad, su ingenio, su inventiva en el proceso de aprendizaje tanto formal como informal. A partir de esto ¿Al momento de realizar actividades lúdicas, tiene en cuenta las transformaciones que la lúdica o el juego aportan a su proceso de aprendizaje?

<p>Participante 1 en Morfofisiología</p>	<p>Si obviamente se tiene en cuenta ya que pasa de ser algo rígido, muy tradicional a buscar complacer al estudiante por así decirlo y mantenerlo concentrado en la actividad.</p>	<p>Claro porque uno pues mira los juegos que hicieron y el como uno va memorizando de distinta forma el hecho de simplemente uno estar leyendo o estar viendo algún dibujo sino más bien de una forma entretenida, uno va adquiriendo el conocimiento.</p>	<p>Si obvio porque digamos uno ya no los ve tan serios, se les ve un poco más activos. Se ven como con más ganas de hacer entender al estudiante y no simplemente dar el tema.</p>	<p>Es una lúdica un tanto complicada ya que no salen más allá de poner un video y con tiempo ponerte a rellenar un taller, no salen más allá de esa lúdica. Considero que si existe pero es muy poca la verdad.</p>
<p>Participante 2 en Morfofisiología</p>	<p>Sí, tengo mucho en cuenta eso porque me ayuda a relacionar conceptos que mediante el juego pues puedo relacionar</p>	<p>Si claro, pues mientras en el desarrollo de la clase uno va relacionando lo que hizo en el juego con lo que se</p>	<p>Si claro que sí, pues uno al inicio empieza con la materia muy rutinaria y a uno se le hace aburrido y no aprende los conceptos,</p>	<p>Pues en realidad esto es mentira, pues como lo vimos si se pueden hacer actividades lúdicas en todas las materias se pueden,</p>

	mejor para un mayor aprendizaje y que las cosas se me queden grabadas. Es también una forma divertida de aprender y será más duradera	aprendió en la clase. Y en momentos libres, uno va mirando todo lo que vio y pues uno va relacionándolo con lo que hizo en la lúdica. Entonces nos ayuda a generar respuestas a preguntas que uno tiene sobre los conceptos que uno no tuvo claros y que mediante la lúdica pudimos mejorar.	pero pues mediante la lúdica, nosotros pudimos relacionar la clase con algo divertido, algo lúdico y que los conceptos se volvieron más fáciles de entender y aprender, y esto nos llevó a que la clase fuer más emotiva, mas chévere	matemáticas en todo, y pues ya hay que aplicarlo con métodos de cada profesor y pues esto ayuda a un mejor aprendizaje y pues que todo sea más constructivista y los conocimientos se queda a futuro y no solo por medio de lo conductista se quede el conocimiento y ya después de un tiempo lo vayamos olvidando.
Participante 3 en Morfofisiología	Si se tienen en cuenta y como que se identificaron en las actividades que nos realizaron en el espacio de esta cátedra, ya que eran actividades que eran como lo decía el autor actividades de esparcimiento pero así mismo para un aprendizaje.	Si lo desarrollamos y a través de esta retroalimentación, en mi forma de ver es como se obtiene los conocimientos a partir de la lúdica.	Si, ya que digamos salíamos de una clase dos horas teóricas, mentalmente uno se siente desgastado con todos estos conceptos y al realizar estas actividades cambian el estado de ánimo y así mismo uno puede aprender de otra manera que se le puede facilitar a cualquier tipo de persona.	No existe, pero yo creo que debería implementarse ya que la lúdica se puede aplicar a cualquier tipo de materia con respecto a la pedagogía que maneje el profesor.
Participante 4 en Morfofisiología	Pues básicamente en las actividades pues uno realmente tiene que tener algo lúdico, pues para mí en esto que yo	Pues digamos la lúdica que se presenta en morfo, pues ha sido buena porque nos han experimentado con	Si porque hasta ese momento se estaba viendo mucha clase teórica y pues llegaron ellos y le dieron un cambio un	Pues no, ósea yo digamos que deberían siempre tener esa parte lúdica o se volverá algo monótono y aburrido, y pues yo pienso en mi

elegí estudiar para mí es importante tener siempre esta parte lúdica, ya que por medio del juego y la recreación a mí se me guarda mucha información, y para mí es importante eso, porque digamos por mi parte yo juego futbol, entonces yo aprendí a jugar por medio de la práctica y la actividad, para mí eso es muy importante, porque de otra manera hubiese elegido otra carrera más teórica, pero para mí es más fundamental la lúdica y recreativa para que se guarden mejor las cosas.

huesos, digamos hoy tuvimos la experiencia de poder palpar el corazón, el pulmón, entonces para mí eso es importante y ya uno sale con otra mentalidad mediante que ya no es solo teórico si no que se implementan clases lúdicas.

chip a uno para hacer las cosas de mejor manera, pusiera más interés a la hora de estar en la clase y poder desempeñar mejor las cosas y lo que le digo uno guarda mejor la información por medio de la lúdica y la recreación.

manera de pensar, para mí es muy importante la lúdica para aprender y experimentar nuevas cosas, que este ese ítem de que siempre tiene que esta la lúdica y la recreación para la enseñanza.

Participa	Si bueno,	Digamos	Si, ósea antes	Pues digamos
nte 5 en Morfofisiología	digamos que cuando uno ve ya las cosas con lúdica y la teoría aplicada a la lúdica, pues uno ya puede tomar sus propias decisiones en cuanto a cómo es la recepción de la información	que al final cuando veíamos algunas cosas pero ya de otra manera, entonces quedan, pues para mí me quedan más guardadas, entonces de las cosas que vimos por medio de lúdica de esas me acordaba mejor.	veíamos como una obligación pues aprenderlo, pero ya esperábamos que fuera el final de clase, porque sabíamos que de esa manera lo íbamos a aprender mejor, por medio de las actividades lúdicas.	que a veces se ve como muy monótono pues la forma de aprender y pues digamos que de la misma monotonía pues todo queda por obligación, entonces ya cuando entra la lúdica pues se puede que queremos como mejorar, cada uno.

Tabla 5-Lúdica (Estudiantes de Marketing deportivo)

CATEGORIA		LUDICA (Estudiantes de Marketing deportivo)		
PRE	Yáñez, 2013)	¿Realiza un	Usted evidenció	¿Considera
GUNTAS	<p>expone que: “la lúdica posibilita en el sujeto momentos de satisfacción, de gozo, de alegría en cualquier momento de su existencia. Además de esto, motiva al individuo a olvidarse de sus limitantes y aplicar su creatividad, su ingenio, su inventiva en el proceso de aprendizaje tanto formal como informal. A partir de esto ¿Al momento de realizar actividades lúdicas, tiene en cuenta las transformaciones que la lúdica o el juego aportan a su proceso de aprendizaje?</p>	<p>proceso de retroalimentación respecto a la lúdica al desarrollo de la clase?</p>	<p>cambios en sus emociones, sentimientos, deseos y/o motivaciones frente a la clase, luego de las intervenciones lúdicas realizadas</p>	<p>usted que en estas asignaturas que se encuentran fuera del módulo de recreación, no existe la lúdica y por ende la recreación como medio para el aprendizaje?</p>
Participante 1	<p>Pues a mí me parece que la lúdica es algo muy importante que tenemos que llevar, ya que pues digamos nos hace mejor la experiencia y pues nos mejora para saber cómo mas sobre el tema que eran viendo. Ya que si mucha teoría no aprenderemos de</p>	<p>Con esta retroalimentación pues depende del ambiente en que nos encontremos, digamos de la disposición que tenga uno y pues que el docente no haga siempre las clases iguales, que uno sabe que va a ver lo mismo, que siempre serán</p>	<p>Si, ya que esta clase abarca mucha teoría, pues digamos esta teoría es interesante porque nos habla del marketing y demás cosas que son deportivas entonces es agradable, pero cuando llegaron a intervenir con la lúdica,</p>	<p>Pues digamos no es que no exista, solo que a veces se siente la ausencia porque hacen ver la clase muy cuadrículada si, ósea como muy tediosa, pero cuando llevan estas partes</p>

		la mejor manera y si hay lúdica ya vemos que la experiencia nos va mejorando.	muchas diapositivas, mucho tema, entonces ahí es donde uno se aburre de la clase y la metodología del docente, y pues digamos tratar de cambiar eso, que sean diferentes cosas para cogerle amor a lo que se está haciendo.	pues digamos cada uno cumplió un rol de vendedor y cliente de cualquier producto o servicio deportivo y fue muy bacano meterse en la película.	lúdicas como de ficción, pues es más agradable y pues para mí el conocimiento entra más fácil.
Participante Marketing Deportivo	2	Si claro, tener variedad de actividades lúdicas hace que uno como estudiante pues aprenda mucho mejor y la vivencia se vuelve más agradable, ósea le da otro contexto a la clase o más bien otra dinámica.	A veces, ya que muchas veces al ver mucho contenido teórico sale uno pues digamos con muchas cosas en la cabeza, entonces se siente uno como enredado, entonces pienso como en que pudo ser, si es que soy no se bruto por decirlo así o de pronto la metodología no es la mejor.	Si claro, esta actividad me sirvió mucho para imaginarme a futuro haciendo algo que va relacionado con lo que elegí estudiar, ósea es como evidenciar o vivir algo ficticio, pero que dependiendo la importancia que uno le dé, lo asume como tal. Por eso pienso que la lúdica para el proceso de aprendizaje es muy importante.	Yo creo que existe por momentos, cada que se hacen este tipo de actividades pues digamos en mi caso me agrada participar más y uno aprende más, entonces depende de lo que le guste al profesor pues puede estar o no, pero en este caso sí.
Participante Marketing Deportivo	3	Si puesto que la lúdica juega un papel fundamental dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje que permite que nosotros los estudiantes tengamos una manera de entender y/o aprender los conceptos vistos en clase de una manera más dinámica y eficaz.	Si, pues algunas veces uno percibe que la clase fue más divertida, más chévere y que así mismo uno comprendió mucho mejor la explicación, pero pues porque se utilizó juegos, lúdicas, actividades grupales, etc. que permiten adquirir el conocimiento de manera más llamativa y	Si claro. La aplicación de la lúdica en este espacio académico permitió que la gente estuviera más a gusto en el salón, se veía que la gente disfrutaba mucho la feria empresarial y eso fue algo muy significativo puesto que nunca pensé que una metodología como esa	Yo pensaría que si pues porque como ya vimos, la lúdica no está como condicionada por la materia sino por las actividades que uno use para la clase, pues de una manera dinámica y activa.

			chévere.	fuera tan importante y tan significativa para enseñar una clase que tiene mucha teoría y poca práctica.	
Participante Marketing Deportivo	4	Pues sí, aunque este al ser un espacio académico en donde se da mucha teoría pues no nos lo dan mucho, ósea la lúdica no es como su factor más común, pero personalmente el aprendizaje desde un abordaje lúdico y recreativo sería más significativo	Pues la retroalimentación uno debería hacerla siempre así haya o no lúdica, pienso yo que uno como profesional debe ser consciente de si está o no aprendiendo y así mismo calificar al docente por lo que hace para su clase.	Esa actividad me agrado mucho, nos llevó como a imaginarnos ya como profesionales, como empresarios y fue súper chévere, uno cuando se mete en esos roles la experiencia es muy buena y claramente lo que adquiere uno es más relevante.	Si, más que todo en esas clase de salud que son súper complicadas, pero cuando los profesores le implementan algo de lúdica todo cambia y como que gira entorno a otra mirada, ósea me refiero a que cuando hacen cosas distintas uno como que se siente más agrado y el gusto nace solo por estas clases que pues no son tan recreativas.
Participante Marketing Deportivo	5	Por supuesto que, si las tengo en cuenta, además que siento que la lúdica me ayuda interiorizar los conocimientos de la clase, también creo que la lúdica y el juego me predisponen positivamente hacia el aprendizaje. Entonces por esto creo que la lúdica si aporta a mi proceso de aprendizaje además que me permite ser más creativo y expresivo.	pues no siempre hago una retroalimentación de la clase pero, cuando se presentan actividades lúdicas como la de la feria si hago la retroalimentación y más que todo junto a mis compañeros, o sea con ellos comentamos y recordamos los momentos que más nos gustaron o nos llamaron la atención de las actividades.	Si claro que sí, pues en momentos me siento más feliz, más emocionado, y pues también me dispongo más hacia la clase. Además no solo eso sino que lo logre ver en mis compañeros, esto también sirve para trabajar en equipo, entonces pues si evidencí cambios.	pues es que es diferente, porque no es que no exista, sino yo creo que es mucho menos importante o sea si existe la lúdica en estas asignaturas pero se implementa muy pocas veces y pues siento que se debería implementar más para facilitar los

ANÁLISIS DE RESULTADOS

A continuación, se analizarán los resultados obtenidos en las entrevistas aplicadas a la población objetivo, la cual se clasificará en 4 cuadros que compararán sus respuestas respecto a las categorías de análisis establecidas.

Respuestas referentes a la categoría de lúdica por parte de los Asistentes del semillero en recreación (Tabla 6), respuestas referentes a la categoría de Praxiología por parte de los asistentes del semillero en recreación (Tabla 7).

Respuestas referentes a la categoría de Lúdica de los participantes de Morfofisiología (Tabla 8), respuestas referentes a la categoría de lúdica de los participantes de Marketing deportivo (Tabla 9).

Y posteriormente, se analizará la relación evidenciada entre los conceptos de Lúdica y praxiología (Tabla 10).

Tabla 6-Lúdica (Asistentes de Investigación en Recreación)

LÚDICA (asistentes de investigación en Recreación)

Dentro de los resultados obtenidos por los asistentes del semillero de investigación en recreación, se puede evidenciar que los 3 sujetos concuerdan en que la lúdica si presenta cambios significativos en la conducta motriz de los estudiantes. Estos cambios influyeron en la participación activa de los mismos para que el proceso de enseñanza-aprendizaje fuera más significativo.

Como lo mencionan los asistentes, las intervenciones lúdicas en ambas asignaturas tuvieron una gran acogida por parte de los participantes, ya que en estas se presentaba diferentes aspectos como la adhesión grupal, el trabajo en equipo y la puesta en práctica de los conocimientos adquiridos en clase.

También expusieron que dichas asignaturas si bien son muy teóricas, la lúdica se manifiesta de otra manera, es decir, al ser la recreación un campo interdisciplinar, puede ayudar a que la comprensión de las temáticas llegue al individuo mucho más fácil.

Por otra parte, se evidencia que los 3 sujetos exponen, que una vez terminadas las intervenciones, los estudiantes demandan más actividades lúdicas dentro de estas clases.

Para finalizar, 1 de los 3 sujetos si manifestó que estas asignaturas no recreativas, si carecen de lúdica en su desarrollo.

Tabla 7-Praxiología (Asistentes de Investigación en Recreación)

PRAXIOLOGÍA (asistentes de investigación en Recreación)

Los 3 sujetos exponen que la praxiología es difícil de observar y analizar dentro de estas asignaturas debido a que las actividades con movimiento dentro de las clases son muy escasas, pero que sin embargo la praxiología si se puede evidenciar en ocasiones, en este caso cuando llevaron a cabo la actividad lúdica que cada uno propuso.

Hacen énfasis en que estas asignaturas carecen de movimientos y de situaciones motrices claras que permitan el uso y el análisis de la praxiología.

Y para el uso del diario de campo, los dos sujetos que intervinieron en el espacio de morfo fisiología, concuerdan en que fue complicado diligenciarlo, ya que había términos que no tenían muy claros y que algunos conceptos se repetían. Además de esto manifestaron que cuando se hacia la clase sin el componente lúdico, no existían grandes manifestaciones por parte de los estudiantes, es decir, la postura ya era muy neutra y no había grandes manifestaciones desde la gestualidad o movimiento.

Por último, el sujeto que llevo a cabo la actividad lúdica en la asignatura de marketing desconocía dicho diario de campo, ya que el solamente hace parte del grupo que profundiza en recreación y no hace parte del semillero.

Tabla 8-Lúdica (Estudiantes de morfo fisiología)

LÚDICA (Participantes de Morfofisiología)

Una de las preguntas más representativas buscaba entender si los participantes tenían en cuenta las transformaciones que la lúdica o el juego aportan a su proceso de aprendizaje, y el 100% manifestó que definitivamente si, ya que la lúdica y el juego hacen de las clases algo mucho más recreativo, logra que los participantes relacionen mejor los conceptos y la información que se les transmite la memorizan mucho más fácil.

A partir de esto hay un momento que es importante para el estudiante, y es cuando nace esa retroalimentación que permite comprender que tan relevante ha sido todo lo vivido para el proceso de formación, en este caso los estudiantes también en su totalidad manifestaron que si hacen dicha retroalimentación y se manifiesta más, luego de realizar algo más lúdico, por ejemplo en el momento de la realización de las entrevistas salían del laboratorio y uno de ellos manifestó que el solo hecho de haber tenido la oportunidad de haber palpado el corazón y el pulmón, lo hacía salir de lo rutinario y de la teoría.

También se manifestó que tanto lo lúdico y lo teórico se relaciona directamente para ir relacionando conceptos y lo que el docente quería transmitir.

Después de haberse llevado a cabo la práctica lúdica por parte de los asistentes de investigación en recreación, dos de ellos manifestaron que se evidenciaron cambios en sus emociones, sentimientos, deseos y/o motivaciones frente a la clase ya que hasta ese momento en la asignatura no habían experimentado algo lúdico y al haberse realizado dicha práctica, la percepción y la mirada cambio.

Por ultimo las respuestas fueron divididas cuando se les pregunto si en estas asignaturas que se encuentran fuera del módulo de recreación, no existe la lúdica y por ende la recreación como medio para el aprendizaje, ya que manifestaban que esta aparece de una manera diferente, haciendo que él sea más constructivista el conocimiento y no tan conductista. Por otro lado, la otra mitad de los entrevistados concordaron en que no, que son espacios netamente teóricos.

Tabla 9-Lúdica (Estudiantes de Marketing deportivo)

LÚDICA (Participantes de Marketing deportivo)

Con respecto a la lúdica, los estudiantes de marketing deportivo concuerdan con que es algo muy importante dentro del proceso de enseñanza, ya que permite tener una mejor recepción de los conceptos tan teóricos que se manejan dentro de la asignatura, permitiendo así tener una mejor vivencia y experiencia en clase.

Así mismo, concuerdan en que debe haber variedad de actividades lúdicas, ya sea adentro o afuera del salón, permitiendo así que los estudiantes adquieran el conocimiento de una manera más llamativa e interesante.

Por otro lado, uno de los entrevistados afirmó que la lúdica y las actividades dinámicas lo predisponen positivamente hacia el aprendizaje, lo que nos permite analizar que por medio de la recreación y con ayuda de actividades lúdicas, es posible mejorar el proceso de enseñanza y así lograr que el sujeto o el estudiante obtengan un aprendizaje significativo.

La actividad llevada a cabo por el asistente del semillero de recreación, la cual fue una feria empresarial, permitió que los estudiantes entrevistados tuvieran un acercamiento muy positivo a lo que es el mundo laboral en el campo de del deporte. Ellos afirman que fue una actividad muy novedosa, interesante, dinámica y participativa, pero sin dejar al lado la enseñanza de los conceptos a trabajar en la clase.

El análisis de los resultados muestra las categorías de Lúdica y Praxiología en enunciados individuales (véase en tabla 6 y 7), y a continuación, se verá la relación que existe entre ambas (Tabla 10).

Tabla 10-Relación Lúdica y Praxiología

RELACIÓN LÚDICA Y PRAXIOLOGÍA

En la recolección de los resultados de las entrevistas semi estructuradas que se aplicaron en esta investigación, se evidencia cómo los sujetos expresan que la lúdica ayuda en gran medida al desarrollo del conocimiento y que mejora los ambientes para los estudiantes de las asignaturas de morfo fisiología y Marketing Deportivo. Además de esto favorece el uso de la praxiología en estas asignaturas, puesto que la mayoría de los sujetos expresaron que la praxiología es muy difícil de evidenciar en dichas asignaturas, debido a que son clases que no se desarrollan mediante el movimiento y las actividades lúdicas o situaciones motrices son muy escasas, de acuerdo con esto la lúdica al ser implementada en este tipo de asignaturas logra crear situaciones para que la praxiología se manifieste.

De acuerdo con lo anterior se puede establecer una estrecha relación entre la lúdica y la praxiología, ya que de alguna manera en estas asignaturas la praxiología no puede existir sin la lúdica.

Como se puede evidenciar, la lúdica juega un papel muy importante en el proceso de enseñanza, pues permite que el estudiante se integre de una manera mucho más profunda al conocimiento por medio de diferentes elementos anteriormente relacionados como lo son la ficción, la alteridad, el goce o placer y la identidad. Gracias a las respuestas obtenidas por los asistentes de investigación del semillero de recreación y a los participantes de los espacios académicos de Morfofisiología y Marketing deportivo, se pudo determinar que los estudiantes de cultura física, deporte y recreación, recuerdan y conceptualizan de mejor manera los conceptos académicos de los espacios académicos no recreativos, por medio de actividades lúdicas no superiores a los 10 minutos (como ya se pudo evidenciar con el proyecto realizado por los asistentes de investigación).

El diario de campo utilizado en la investigación “Una observación praxiológica de las experiencias de ocio y recreación al interior de la facultad de cultura física, deporte y recreación de la USTA” es muy propicio y adecuado teniendo en cuenta que se aplicó a espacios académicos con influencia recreativa. Pero al momento de intentar ser aplicado en los espacios no recreativos, se tuvieron inconvenientes como anteriormente lo expresaron los asistentes de investigación Juan Pablo Macías y Melissa Narváez. Estos inconvenientes surgieron en el momento en el que la clase era muy magistral y carecían de acciones motrices o lúdicas.

Es importante resaltar que las categorías de análisis de los resultados fueron la Lúdica y la Praxiología; ambos siendo conceptos clave para la formación del profesional en cultura física, deporte y recreación, y como se evidenció anteriormente, son conceptos que se articulan y se evidencian fuertemente en situaciones motrices o de movimiento.

Es comprensible que los espacios académicos de Morfofisiología y Marketing deportivo son en su mayoría teóricos, pero si bien es cierto, este proyecto no busca indagar la metodología de enseñanza a utilizar por el docente. Por el contrario, se busca poder implementar un instrumento de análisis totalmente adyacente a la metodología de clase, que permita observar y analizar la manera en que se puede presentar la lúdica y la praxiología en espacios no recreativos y como estas actividades pueden contribuir al aprendizaje.

Por lo tanto, ya que es muy escasa la probabilidad de evidenciar situaciones motrices en dichos espacios académicos, se propone como mejoría en la implementación del diario de campo a espacios académicos no recreativos, Incluir una actividad o situación sociomotriz que busque evidenciar la lúdica y la praxiología en estos espacios académicos (morfofisiología y Marketing deportivo). Estas actividades estarán a cargo de los investigadores de turno encargados de realizar el proceso de observación e implementación del diario de campo a los espacios académicos no recreativos (véase apéndice C).

CONCLUSIONES

Después de aplicados los cuestionarios y con base en los resultados de los mismos, la investigación no arrojó la necesidad de adaptar el instrumento diario de campo, sino

complementarlo para que en la aplicación en los espacios académicos no recreativos exista un mejor análisis de la información y los ítems del diario de campo puedan ser interpretados de mejor manera para los futuros observadores.

Es decir cuando este diario de campo se aplica en asignaturas que no se encuentran dentro del módulo curricular de la recreación y son meramente teóricas, esto limita de gran manera el uso de este en esas asignaturas. Por consiguiente se llegó a la conclusión de que el diario de campo se puede enriquecer con el acompañamiento de actividades motrices y lúdicas; donde las dimensiones de la lúdica y la praxiología del diario de campo, como praxemas, gestemas, ficción, alteridad, identidad y placer, puedan ser plenamente observadas y analizadas. Estas actividades deben dar cuenta de dos categorías: la parte praxiológica, realizando una situación de carácter sociomotriz (2 o más participantes) permitiendo así evidenciar la comunicación (positiva o negativa) y la contracomunicación (gestemas y/o praxemas).

Es decir acompañado de una situación motriz que al mismo tiempo enseñe las temáticas que se están tratando en el espacio académico (morfofisiología y Marketing deportivo). Por ejemplo: impartir la temática de los huesos, por medio de una representación artística (baile), en donde los pasos de baile se exageren para mostrar los huesos en cuestión.

Para finalizar, luego de la indagación que se realizó con los sujetos que cursaban las asignaturas de morfofisiología y Marketing deportivo, se logró concluir que estas personas ven la praxiología y la lúdica como dos elementos que les ayudan a adquirir de mejor manera los conocimientos o temas vistos en las asignaturas y además para ellos es muy importante que estos dos elementos (praxiología y lúdica), estén presentes en las asignaturas.

REFERENCIAS

Benavides, C., A., Calderón, E., Riaño, V., (2016). La socio motricidad como propuesta didáctica de la educación física para disminuir la discriminación de género, en el Colegio Nacional Nicolás Esguerra, jornada nocturna, ciclo 5.

Brougere, G., (2013). El niño en la cultura lúdica. *Lúdicamente*.

Escalante. B., Coronell, G., Narváez. V., (2014). *Juego y lenguajes Expresivos en la primera infancia. Una perspectiva de derechos*. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com>

Echeverri, J., Gómez, G., (2009). *Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana*. Recuperado de google académico. <https://scholar.google.es/>

Fonseca, F., Ruiz, L. (2018) Una observación praxiológica de las experiencias de ocio y recreación al interior de la Facultad de Cultura Física, Deporte y recreación de la USTA.

Facultad .C.F.D.R (2012). *Proyecto educativo del programa. (PEP)* recuperado de http://facultadcultura fisica.usta.edu.co/images/documentos/PEP_Cultura_Fsicca.pdf

Hernández, J., Rodríguez, J., (2004) La Praxiología Motriz: fundamentos y aplicaciones. *Inde*. (32).

Palmeiro, E., (2011). Análisis de la comunicación motriz en la modalidad de conjuntos en gimnasia rítmica y su relación con los resultados del campeonato del mundo de Moscú 2010. *Acción motriz*, (6), 10-20.

Pareja, I. D. U. (2010). Iniciación deportiva y praxiología motriz. *Educación física y deporte*, 19(2), 69-74.

Parlebas, P., (2008) Juegos, deporte y sociedades. Léxico de praxiología motriz. *Editorial Paidotribo*. (36).

Saraví, J., (2013) La praxiología motriz como contenido de la formación docente en educación física. *Revista de investigación: cuerpo, cultura y movimiento*. 4(1), 49-59.

Stake, R., (1999) Investigación con estudio de casos. Barcelona. *Editorial Morata segunda edición*.

Stefani, G., Andrés, L., Oanes, E., (2014) Transformaciones lúdicas. Un estudio preliminar sobre tipos de juego y espacios lúdicos. *Interdisciplinaria*. 31 (1), 39-55.

Tobón, F., Gaviria, N., Ramírez, J., (2012) La lúdica como método psicopedagógico: una experiencia para prevenir la farmacodependencia en jóvenes. *Avances en psicología latinoamericana*. 30(1), 81-82.

Yañez, S., (2013) La lúdica vs juego ¿estrategia didáctica? *Revista iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo*. 2007-2619

APÉNDICES

Apéndice A:

Diario de campo desarrollado y utilizado en el proyecto “Una observación praxiológica de las experiencias de ocio y recreación al interior de la facultad de Cultura Física, Deporte y Recreación de la USTA”.

DATOS GENERALES DE LA OBSERVACIÓN CON EL DIARIO DE CAMPO	
Fecha de observación: <hr/> Diario #: ____ Tipo de Diario: Pilotaje/Recolección	Espacio académico: Docente: # de asistentes a la clase:
Duración de la clase:	Temática general abordada en la sesión (Fundamentada del Syllabus):

Estructura de la vivencia		
<p>Este apartado (cuadro) contiene y presenta una estructura básica praxiológica que recoge los elementos que aportan a la observación. Pretende lograr una descripción de las acciones lúdico praxiológicas de la clase o los momentos propios de la acción ludo praxiológica.</p>		
ACCIÓN MOTRIZ (Momento de interacción o Situación Ludo Motriz): Según <i>Hernández & Rodríguez (2004)</i> , Se define “una <i>Situación motriz</i> ” como aquella “ <i>estructura de datos que surgen de la realización de una tarea motriz</i> ”. Una situación motriz, (también denominada “ <i>situación praxio-motriz</i> ” o simplemente “ <i>situación</i> ”) es una <i>práctica física</i> ”. Cada situación motriz parte de unos condicionantes normalmente previos a la situación se compone de un sistema de acciones motrices.	Tarea (s) Praxio motrices Son el conjunto organizado de condiciones que definen objetivos motores; por ejemplo; las pautas, las normas, los acuerdos, las actividades, las coreografías, los criterios de realización de la actividad, son tareas motrices.	Condiciones Praxio Motrices: Las condiciones del entorno de acción en situación Todas las condiciones con las que se puede llegar a interpretaciones y otra forma de decisiones. Espaciales, temporales y relacionales
	Situación Praxio motriz: Secuencias de las actividades “En el momento en el que una persona o conjunto de personas deciden realizar una tarea (ponerse a jugar de acuerdo con un reglamento deportivo, ponerse a bailar...) se pasa de la tarea al ámbito de la	Objetivos motores internos: Lo que se pretende llegar a realizar Los participantes, el logro, los elementos para el logro

	<p>situación, es decir, esos participantes realizan una práctica física.</p> <p>Cuando los agentes (participantes) le sacan le sacan partido a las posibilidades y limitaciones que les permiten la tarea. Es decir, en una situación motriz los participantes, que están en acción (realizando praxis motrices), utilizan los objetos y condiciones de la tarea.</p>	<p>Objetivos praxiomotores: Tanto los finales como los intermedios (para llegar a él)</p>
--	---	--

CATEGORÍA	SUBCATEGORÍAS	DESCRIPCIÓN
<p>Componente praxiológico</p>	<p>Comunicación práctica</p>	<p>Directa, contracomunicación</p>
		<p>indirecta Manifestación Motriz Gestemas /Praxemas</p>
	<p>Espacio</p>	
	<p>Tiempo</p>	
	<p>Intencionalidad práxemica</p>	
<p>Lúdica y Juego</p> <p>El símbolo lúdico no se refiere de un modo exclusivo a representaciones simbólicas del sujeto y a las diferentes formas de expresión lúdica, también se relacionan con el aspecto emocional y afectivo de la vida del sujeto, en lo simbólico y la acción se evoca y se siente. Tal como una bandera representa las pasiones de una barra de fútbol.</p>	<p>Principios de la función lúdica del sujeto que permiten el reconocimiento de la activación de esa dimensión lúdica en la vivencia, desde perspectivas de la Fenomenología</p>	<p>Ficción Fuente para la actividad creadora. Todas las prácticas lúdicas subsumen estructuras de acción reglas de juego, actuaciones de los sujetos y espacios-tiempos, con los cuales se construyen mundos lúdicos, momentos de alegría generadores de mundos imaginarios; con ellos se cancela la temporalidad del mundo cotidiano y se construye la ficción, En ella, el sujeto crea las condiciones de ser libre: La voluntad y el deseo satisfacen sus necesidades y curiosidades imposibles de realizar en el mundo de la vida cotidiana, en la ficción el sujeto encuentra la identidad del yo. Está presente en las diferentes formas de rituales</p> <p>Alteridad Expresa la relación de la subjetividad con el mundo exterior y los contextos socio-culturales El sujeto al construir los mundos imaginarios lo hace de manera simbólica transformándose en actor de las situaciones, asume "roles" y actúa "como si".</p>

		<p>Identidad Las prácticas lúdicas reafirman ese sentido de pertenencia a un grupo, también en la afirmación de sí mismo al sentirse reconocido por el otro.</p>
		<p>Placer Es un acto de sublimación con el cual se cumplen deseos y emociones.</p>
<p>Manifestación (Praxio social)</p>		
<p>Manifestación de la vivencia de ocio y recreación Comprender las acciones de un grupo social desde la construcción del sentido lúdico y así mismo de las condiciones de la experiencia.</p>		

OBSERVACIONES CON RELACIÓN AL INSTRUMENTO:

--

Apéndice B:

Diseño entrevista semi-estructurada.

ENTREVISTA SEMI ESTRUCTURADA

A continuación, encontrará el formato de la entrevista:

Buenos días,

El proyecto POSIBLES ADAPTACIONES A LA MATRIZ UTILIZADA EN EL PROYECTO “UNA OBSERVACIÓN PRAXIOLOGICA DE LAS EXPERIENCIAS DE OCIO Y RECREACIÓN AL INTERIOR DE LA FACULTAD DE CULTURA FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN DE LA USTA” PARA ESPACIOS ACADÉMICOS NO RECREATIVOS, busca identificar si en las asignaturas de morfofisiología y Marketing deportivo se utiliza la lúdica como herramienta para generar conocimiento. Por lo cual se ha escogido la entrevista semi-estructurada como instrumento de recolección de información.

Si usted decide participar en esta investigación, se le hará una entrevista no mayor a 10 minutos con el fin de recoger información de carácter netamente académico para la investigación y se realizará de manera anónima, para lo cual se grabará únicamente el audio de la entrevista, siendo susceptible de editar apartados con los que usted no esté de acuerdo en compartir públicamente.

Preguntas de la entrevista

1. (Yáñez, 2013) expone que: “la lúdica posibilita en el sujeto momentos de satisfacción, de gozo, de alegría en cualquier momento de su existencia. Además de esto, motiva al individuo a olvidarse de sus limitantes y aplicar su creatividad, su ingenio, su inventiva en el proceso de aprendizaje tanto formal como informal. A partir de esto ¿Al momento de realizar actividades lúdicas, tiene en cuenta las transformaciones que la lúdica o el juego aportan a su proceso de aprendizaje?

2. ¿Realiza un proceso de retroalimentación respecto a la lúdica al desarrollo de la clase?

3. ¿Usted evidenció que, en las intervenciones lúdicas realizadas, los estudiantes cambiaron sus emociones, sentimientos, deseos y/o motivaciones frente a la clase?

4. Para contextualizar, cuando un participante obtiene resultados contrarios a lo que se pretendía con el objetivo de su intervención, nos referimos a aspectos negativos. A su vez, los aspectos positivos son todos aquellos que se lograron extraer de la misma y otros que surgieron por el camino. De esta manera indíquenos ¿Qué aspectos negativos y/o positivos logró evidenciar luego de la aplicación de la propuesta lúdica?

5. ¿Considera usted que en estas asignaturas que se encuentran fuera del módulo de recreación, no existe la lúdica y por ende la recreación como medio para el aprendizaje?

6. Dentro de la praxiología motriz, existe la comunicación práxica directa la cual se compone de la comunicación motriz asociada a la cooperación, y la contracomunicación motriz asociada a la oposición. Por otro lado, la comunicación práxica indirecta se compone de gestemas asociados a gestos faciales y/o corporales que buscan sustituir el lenguaje verbal, y los Praxemas, asociado al comportamiento. Según lo anterior ¿Cómo considera usted que se puede evidenciar la praxiología en esta asignatura?

7. La matriz se compone de dos fases: Las acciones motrices de cada individuo desde su expresión corporal y lúdica, y el juego que se desarrolla dentro de este espacio. Teniendo en cuenta lo anterior ¿Qué dificultades tuvieron en la aplicación de la matriz actual en el espacio de morfofisiología y/o Marketing deportivo?

Apéndice C:

Diario de campo con la implementación de la casilla “situación motriz a implementar (espacios académicos no recreativos)”, donde se busca ofrecer una breve descripción de la actividad propuesta por los investigadores, evidenciando las categorías de Lúdica y Praxiología en el espacio académico no recreativo.

DATOS GENERALES DE LA OBSERVACIÓN CON EL DIARIO DE CAMPO	
Fecha de observación: _____ Diario #: ____ Tipo de Diario: Pilotaje/Recolección	Espacio académico: Docente: # de asistentes a la clase:
Duración de la clase:	Temática general abordada en la sesión (Fundamentada del Syllabus):

Situación motriz a implementar (Espacios académicos no recreativos)
<p>Breve descripción de la situación motriz a implementar en los espacios académicos no recreativos.</p> <p>Fundamentado en lo que dice Parlebas en que la praxiología debe tener el componente de la acción motriz y unas de las comunicaciones son los gestemas y los praxemas, la situación motriz podría darse de diferentes maneras.</p> <p>Por ejemplo: se organizan los integrantes en subgrupos y cada uno de estos debe exponer los huesos y músculos utilizados en cualquier acción que escojan, pero deben exponer estos huesos y músculos por medio de una interpretación teatral de mímica u otra situación lúdica que deseen.</p>

Estructura de la vivencia		
<p>Este apartado (cuadro) contiene y presenta una estructura básica praxiológica que recoge los elementos que aportan a la observación. Pretende lograr una descripción de las acciones lúdico praxiológicas de la clase o los momentos propios de la acción ludo praxiológica.</p>		
ACCIÓN MOTRIZ (Momento de interacción o Situación Ludo Motriz): Según <i>Hernández & Rodríguez (2004)</i> , Se define “una <i>Situación motriz</i> ” como aquella <i>“estructura de datos que surgen de la</i>	Tarea (s) Praxio motrices Son el conjunto organizado de condiciones que definen objetivos motores; por ejemplo; las pautas, las normas, los acuerdos, las actividades, las coreografías, los criterios de realización de la actividad, son tareas motrices.	Condiciones Praxio Motrices: Las condiciones del entorno de acción en situación Todas las condiciones con las que se puede llegar a interpretaciones y otra forma de decisiones. Espaciales, temporales

<p><i>realización de una tarea motriz". Una situación motriz, (también denominada "situación praxio-motriz" o simplemente "situación") es una práctica física.</i></p> <p>Cada situación motriz parte de unos condicionantes normalmente previos a la situación se compone de un sistema de acciones motrices.</p>		y relacionales
		<p>Objetivos motores internos: Lo que se pretende llegar a realizar</p> <p>Los participantes, el logro, los elementos para el logro</p>
	<p>Situación praxio motriz:</p> <p>Secuencias de las actividades "En el momento en el que una persona o conjunto de personas deciden realizar una tarea (ponerse a jugar de acuerdo con un reglamento deportivo, ponerse a bailar...) se pasa de la tarea al ámbito de la situación, es decir, esos participantes realizan una práctica física.</p> <p>Cuando los agentes (participantes) le sacan le sacan partido a las posibilidades y limitaciones que les permiten la tarea. Es decir, en una situación motriz los participantes, que están en acción (realizando praxis motrices), utilizan los objetos y condiciones de la tarea.</p>	<p>Condiciones praxiomotrices: Son Las condiciones del entorno (todas las condiciones con las que puede llegar a interpretaciones y a la toma de decisiones)</p>
		<p>Objetivos praxiomotrices: Tanto los finales como los intermedios (para llegar a él)</p>

CATEGORÍA	SUBCATEGORÍAS	DESCRIPCIÓN
Componente praxiológico	Comunicación praxica	Directa , contracomunicación
		indirecta Manifestación Motriz Gestemas /Praxemas
	Espacio	
	Tiempo	
	Intencionalidad praxemica	
Lúdica y Juego	<p>Principios de la función lúdica del sujeto que permiten el reconocimiento de la activación de esa dimensión lúdica en la vivencia, desde perspectivas de la Fenomenología</p>	<p>Ficción</p> <p>Fuente para la actividad creadora.</p> <p>Todas las prácticas lúdicas subsumen estructuras de acción reglas de juego, actuaciones de los sujetos y espacios-tiempos, con los cuales se construyen mundos lúdicos, momentos de alegría generadores de mundos imaginarios; con ellos se cancela la temporalidad del mundo cotidiano y se construye la ficción, En ella, el sujeto crea las condiciones de ser libre: La voluntad y el deseo satisfacen sus necesidades y curiosidades</p>

<p>simbólico y la acción se evoca y se siente. Tal como una bandera representa las pasiones de una barra de fútbol.</p>		<p>imposibles de realizar en el mundo de la vida cotidiana, en la ficción el sujeto encuentra la identidad del yo. Está presente en las diferentes formas de rituales</p>
		<p>Alteridad Expresa la relación de la subjetividad con el mundo exterior y los contextos socio-culturales El sujeto al construir los mundos imaginarios lo hace de manera simbólica transformándose en actor de las situaciones, asume "roles" y actúa "como si".</p>
		<p>Identidad Las prácticas lúdicas reafirman ese sentido de pertenencia a un grupo, también en la afirmación de sí mismo al sentirse reconocido por el otro.</p>
		<p>Placer Es un acto de sublimación con el cual se cumplen deseos y emociones.</p>
<p>Manifestación (Praxio social)</p>		
<p>Manifestación de la vivencia de ocio y recreación Comprender las acciones de un grupo social desde la construcción del sentido lúdico y así mismo de las condiciones de la experiencia.</p>		

OBSERVACIONES CON RELACIÓN AL INSTRUMENTO:

--