



**APORTES A LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA DEL GRADO NOVENO
EN EL IED SANTA BÁRBARA DESDE LA CARACTERIZACIÓN LÚDICO
PRAXIOLÓGICA DE LAS ACCIONES MOTRICES QUE EMERGEN DE LAS
EXPERIENCIAS DE OCIO Y RECREACIÓN.**

José Luis Topa Mateus

Trabajo de grado presentado como requisito para optar el título de:

Magister en Actividad Física para la Salud

Director: Mg. Francisco Javier Fonseca Zamora

Universidad Santo Tomás

Facultad de Cultura Física, Deporte y Recreación

Maestría en Actividad Física para la Salud

Bogotá, Colombia 2020

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a todas las personas que de cierta manera han aportado para poder culminar este proceso académico, con todo mi amor para mi esposa Yuri Torres, mi hijo Jerónimo, mi hermano Mario Andrés y mis padres José Ignacio y Marina.

AGRADECIMIENTOS

A la bendición de Dios mis principales agradecimientos ya que me iluminó y brindó salud y fortaleza para afrontar y culminar este proceso de crecimiento profesional y personal, sirviendo de ejemplo para mi hijo.

A mi familia, que con su apoyo y motivación constante lograron inyectar en mi fuerza y sabiduría para ser mejor profesional.

A mi director de proyecto de investigación, Magíster Francisco Javier Fonseca Zamora, quien puso a disposición de mi proceso su experiencia como investigador y fue un gran apoyo siendo gran responsable en la orientación y presentación del trabajo como requisito de grado.

A mi compañero de línea de investigación José Luis Hurtado Orjuela por su ayuda incondicional y sus aportes, resultado de su formación como profesional.

En especial a la Universidad Santo Tomás, de quien me considero hijo debido a que ha sido fiel testigo de mi crecimiento personal y profesional desde hace 16 años y con orgullo me declaro tomasino de corazón.

CONTENIDOS

CONTENIDOS	4
LISTA DE TABLAS	3
LISTA DE ANEXOS	4
RESUMEN	5
ABSTRACT	6
INTRODUCCIÓN.....	7
CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	9
1.1 Justificación.	17
1.2 Objetivos.	20
Objetivo General.	20
Objetivos Específicos.	20
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	22
2.1 Características de la formación académica escolar.	22
2.2 Proyecto educativo en el Colegio Santa Bárbara IED.....	24
2.3 Impacto de la Praxiología Motriz en la Educación Física.....	25
2.4 Praxiología.	28
2.4.1 Espacio.....	30
2.4.2 Tiempo.....	32
2.4.3 Interacción Motriz.	33
2.4.4 Intencionalidad.	36
2.5 Lúdica.	37
2.5.1 Ficción.....	39
2.5.2 Alteridad.....	39
2.5.3 Identidad.	40
2.5.4 Placer.....	41
2.6 Ocio	42
2.7 Recreación.....	44
2.8 Promoción de hábitos de Vida Saludable desde la Educación Física.....	46
2.9 Juego	48

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA	51
3.1 Categorías de Análisis.	52
3.2 Diseño de la Investigación.....	54
3.2.1 Primera Fase.	54
3.2.2 Segunda Fase.	55
3.2.3 Tercera Fase.....	55
3.2.4 Cuarta Fase.	55
3.3 Técnicas e instrumentos para la recolección de la información.	56
3.3.1 Diario de Campo:	57
3.3.2 Mapa Participativo.....	60
3.4 Caracterización Institución Educativa	65
3.5 Población:.....	66
3.5.1 Criterios de Inclusión.....	69
3.5.2 Criterios de Exclusión.	69
3.6 Intervenciones:	69
3.7 Consideraciones Éticas:.....	70
3.8 Plan de Análisis:	71
3.9 Nivel de análisis o confrontación de la información.....	75
Cronograma.	77
CAPITULO IV. RESULTADOS.....	79
4.1 Análisis de Resultados.....	86
4.1.1 Dimensión Praxiológica.	86
4.1.2 Dimensión Lúdica.	93
4.1.3 Manifestaciones de la vivencia de ocio y recreación.	97
4.2 Conclusiones.....	99
4.3 Discusión	105
4.4 Recomendaciones.....	109
REFERENCIAS.....	111
ANEXOS.....	118

LISTA DE TABLAS

Tabla 1: 53 Tipo de juego y mediación del maestro.....	49
Tabla 2: Categorías de Análisis de la investigación	53
Tabla 3: Diario de campo	58
Tabla 4: Descripción taller cartográfico.....	61
Tabla 5: Elementos para representar el mapa.....	62
Tabla 6: Cuadro de convenciones.....	63
Tabla 7: Número de estudiantes por género del grado 9° IED Santa Bárbara.....	67
Tabla 8: Edades de los estudiantes por género.	68
Tabla 9: Esquema plan de análisis de la investigación.	73
Tabla 10: Niveles de análisis.....	76
Tabla 11: Cronograma general del estudio.....	77
Tabla 12: Matriz general de resultados Dimensión Praxiológica.....	80
Tabla 13: Matriz general de resultados Dimensión Lúdica.....	83

LISTA DE ANEXOS

Anexo A: Consentimiento Informado grupo intervención.....	119
Anexo B: Asentimiento Informado grupo intervención.....	121
Anexo C: Diario de Campo.....	123
Anexo D: Transcripciones intervenciones de los estudiantes.....	127
Anexo E: Taller cartográfico (participativo).....	131

RESUMEN

Este trabajo investigativo es una iniciativa para abordar y reconocer los encuentros de educación física como un medio de promoción de hábitos de vida saludables y a su vez como una asignatura rica en lúdica, juego y participación más activa y reflexiva por parte de los estudiantes del colegio Santa Bárbara I.E.D. El interés surgió porque en el proceso enseñanza aprendizaje, la orientación del docente se evidenciaba falta de lúdica, ocio y recreación. Razón por la cual se enfocó este estudio en el análisis de la lúdica y la praxiología como variables de investigación. Metodológicamente la recolección de la información fue clave y pertinente a la hora de estudiar las experiencias motrices que emergían de cada una de las actividades propuestas por el profesor. Se utilizó el diario de campo, el cual permitió analizar las subcategorías de cada una de las variables del proyecto investigativo. Como segundo elemento de análisis se tomó un mapa participativo donde los estudiantes presentaron las experiencias surgidas de la participación de los juegos. Los hallazgos significativos demuestran que las prácticas de ocio y recreación son elementos fundamentales para tener en cuenta por el docente al aplicar metodologías basadas en lúdica y juegos. Igualmente, se logró caracterizar las acciones motrices de los estudiantes por medio de la praxiología y la dimensión lúdica. En este orden de ideas se evidenció un impacto significativo en la asignatura de educación física con el fin de desarrollar nuevos componentes pedagógicos y metodológicos.

Palabras clave: Educación Física, recreación, ocio, dimensión lúdica, praxiología.

ABSTRACT

The present research work is an initiative to address academically the space of Physical Education classes as a way of promoting healthy living habits as well as a processes based on ludic, games and more active and reflective participation by students of Santa Barbara School I.E.D. The interest arose due to the lack of ludic in the components of leisure and recreation in the teaching- learning process headed directly by the teacher in terms of pedagogy, means and methods. This is why it was necessary to focus this study on the analysis of the ludic dimension and the praxiology as research variables, taking the play as the main element of pedagogical execution. The data collection was key and pertinent when studying the motor experiences that emerged from each of the activities proposed by the teacher. A field diary was used as the main instrument paired with the researcher's observation as the technique to analyze each one of the subcategories in this project. A participatory mapping was also taken as second element of information analysis which was developed and socialized by the students based on the experiences that emerged from their participation in the games. The significant findings of this research showed that the experiences of leisure and recreation are essential pedagogical elements that the teacher must consider when applying methodologies based on ludic and games as a teaching strategy. Furthermore, it was possible to characterize the students' motor actions by means of praxiology and the ludic dimension. In this way, the Physical Education subject had a meaningful impact to further development of new pedagogical and methodological components.

Key words: Physical Education, recreation, leisure, ludic dimension, praxiology.

INTRODUCCIÓN

Este estudio hace parte de un grupo de trabajos de investigación de la línea de Manifestaciones Sociales del Ocio y la Recreación en la Facultad de Cultura Física, Deporte y Recreación, que busca reconocer en varias instituciones educativas de la ciudad de Bogotá en diferentes localidades, cómo la caracterización praxiológica de las acciones motrices que los estudiantes experimentan, derivan posibles aportes en las clases de educación física y contribuyen a la construcción de conocimiento en recreación. Lo anterior, aporta al planteamiento del problema de esta investigación, en donde se buscan aportes significativos en los procesos académicos de la asignatura. Este producto es el resultado de una labor de 2 años desarrollando esta investigación en el paradigma cualitativo para diseñar, definir, clasificar y sistematizar información que sirviera como insumo para visualizar los aportes a las clases de Educación Física de los niños del Instituto Educativo Distrital Santa Bárbara. Esta experiencia investigativa se basó en un enfoque descriptivo, por lo tanto, a medida que la ejecución del proyecto avanzaba surgían nuevos planteamientos con la necesidad de profundizar en el análisis de la información lograda con los instrumentos aplicados en las clases.

Hoy en día el proceso enseñanza-aprendizaje tiene un sin número de características como lo son pedagógicas, sociales, técnicas que lo que buscan es un desarrollo íntegro del ser humano, dentro de esa caracterización de un proceso educativo

se le suma la praxiología que junto con la lúdica complementan esas vivencias a la hora de sumergirse en un proceso académico; es por esto que se logró identificar el gran gusto e interés que manifestaron los estudiantes a la propuesta de participación en este estudio y más aún cuando la lúdica entró a jugar un papel muy importante e hizo parte de las actividades que iban a desarrollar.

En este orden de ideas y basado en los resultados, este estudio presenta el interés y la necesidad de caracterizar las experiencias motrices para enriquecer la formación de los escolares en Educación Física; para lo anterior es necesario presentar un marco teórico muy sólido con el objetivo de buscar un nivel de confiabilidad en el proyecto por parte de lector, es por esto que el abordaje de conceptos como praxiología, lúdica, recreación, ocio, juego y directrices por parte del Ministerio de Educación Nacional de Colombia o de la Secretaría de Educación de Bogotá, ayudan a identificar la relación entre el planteamiento del problema, la metodología utilizada y los hallazgos de la investigación por medio de unas conclusiones, que conllevan a una discusión y finalmente a unas recomendaciones por parte del investigador.

CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Los espacios académicos de educación física adquieren gran importancia debido a su formación integral, ya que el ser humano no solo es carne y hueso, también lo caracterizan las emociones y sus relaciones sociales, haciendo de esta asignatura un amplio campo de investigación. Hoy en día la literatura científica no contiene gran abundancia de estudios relacionados con la praxiología motriz y si hay un enfoque hacia los espacios académicos escolares esas investigaciones se reducen mucho más; precisamente una investigación publicada en una revista digital llamada Acción Motriz en España aborda el tema colegial , con el fin de identificar las herramientas básicas para llevar a la máxima efectividad la práctica de educación física por medio de la expresión corporal y la praxiología motriz, para finalmente conocer todas las posibilidades de trabajo que tiene este campo en la formación integral del alumnado en la escuela (Troya, 2018). En este orden de ideas la formación pedagógica bajo las temáticas de educación física busca gran injerencia en promover la interacción idónea con los demás y consigo mismo bajo el desarrollo y fortalecimiento de los valores.

Este estudio investigativo giró en torno a un referente considerado el estudioso pionero de la praxiología, el cual la plantea, como aquella que le da sentido y orden a los procesos comunicativos existentes en el ejercicio físico, Parlebas (2001). En este orden de ideas y para complementar este apartado traerán a colación unos antecedentes investigativos con el fin de profundizar este tema.

Una revisión teórica realizada por Vásquez (2001), concluyó que la educación física tiene como principal medio pedagógico las actividades motrices, las cuales han sido influenciadas por perfiles de prácticas como lo son la lúdica, la recreación y las expresiones; por lo tanto, se puede hacer una referencia a una asignatura renovada, si los docentes están en la capacidad de desarrollar estos encuentros pedagógicos con la participación significativa de los estudiantes.

Parlebas (1989) citado por Mateu y Coelho (2011), con la intención de conceptualizar acerca de cómo la praxis por medio de su clasificación les aportó para la creación de unos subdominios pertinentes para las situaciones motrices de expresión, es por esto que se plantea que la praxiología motriz es una herramienta muy importante a la hora de planificar y ejecutar un proceso académico de educación física.

La parte creativa es fundamental por parte del docente y a su vez de los estudiantes para lograr adoptar todas aquellas recomendaciones antes citadas en búsqueda de una modernización de las prácticas educativas, por lo anterior se ve pertinente tener en cuenta como referente a Trigo (1999) quien desarrolló un estudio investigativo donde abordó el concepto de creatividad apoyada en Marín Ibáñez, donde la catalogan como algo nuevo e innovador que se ejecuta con la intención de superar y optimizar todo lo que nos rodea; esta publicación muestra una afinidad con este estudio investigativo, pues al realizar el trabajo de campo se tuvo en cuenta la persona, el proceso, el producto y el ambiente.

Contextualizando un poco américa latina, los estudios son realmente escasos, se logró rescatar a González (2012), quien en su artículo “Del movimiento a la acción motriz” deja entrever una perspectiva relacionada de manera significativa con este trabajo, ya que desarrolla este estudio bajo la inquietud de abordar las relaciones entre praxiología y educación física, tomando como categorías de análisis el movimiento, la motricidad, acción motriz, conducta motriz con el objetivo de un desarrollo íntegro para el ser humano.

En Colombia se ha logrado abordar este amplio campo de la praxiología, el ocio y la recreación tratando de darle un enfoque de bienestar y desarrollo en la vida personal y comunitaria, es por esto que Abella, Fonseca, Piratova y Ruiz (2018), en su publicación ubican la recreación y el ocio como parte fundamental del bienestar y desarrollo en la vida personal y comunitaria, lo que involucra conjuntamente los valores y el compromiso social, esto requiere orientar la relación que el juego tiene como medio pedagógico junto con la interacción de todos los partícipes de un proceso enseñanza aprendizaje, lo anterior busca una congruencia con los beneficios personales como mejora de la autoestima, confianza, desarrollo motriz y efectividad en el trabajo colaborativo, razón por la cual, la recreación es considerada un campo social que genera emociones y sentimientos, que a su vez propone una inmersión al aspecto lúdico, el cual se evidenció en el trabajo de campo donde los niños de noveno grado experimentaron el ocio a medida que sus sensaciones arrojaron muestras de placer. En este orden de ideas el proyecto impactó de manera significativa la clase de educación física y su papel fundamental en el aprovechamiento del tiempo tanto del docente como de los

estudiantes del colegio Santa Bárbara I.E.D. respondiendo a la normatividad que existe en Colombia con el objetivo de garantizar la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre como un derecho ciudadano, bien lo estipula la constitución política de Colombia (1991) en su artículo 52:

El ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano. El deporte y la recreación forman parte de la educación y constituyen gasto público social. Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre. El Estado fomentará estas actividades e inspeccionará, vigilará y controlará las organizaciones deportivas y recreativas cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas.

Del mismo modo en Colombia también se conoce una norma que trabaja por y para la recreación y en el caso de este estudio tiene muy en cuenta los colegios con el fin de estrechar las barreras para la participación y por el contrario vincularlos más con la recreación y el deporte, así lo reconoce el Ministerio del Deporte en su Plan Nacional de Recreación (2013-2019), donde plantea la necesidad de desarrollar capacidades sectoriales para garantizar la contribución de la recreación a la sociedad.

Uno de los objetivos de la educación hoy en día es sensibilizar al estudiante hacia el aprovechamiento máximo de su tiempo por medio de actividades de ocio para la

construcción de su proyecto de vida como persona, en este orden de ideas Carreño, Rodríguez y Uribe (2014), entienden lo siguiente:

El tiempo libre alude a estos imaginarios, como a lo amenazante: la calle de la que debemos huir de la que deben salir niños, niñas y jóvenes, hacia escuelas deportivas y/o artísticas, hacia las vacaciones creativas, hacia programas de jornada alterna, hacia casa de juventud y otros. (Pág. 69)

Es por esto por lo que los procesos académicos escolares se direccionan hacia el goce y disfrute en el espacio de la escuela, enriqueciendo de manera significativa la pedagogía. Lema (2016) le da sustento al planteamiento anterior al afirmar que la recreación educativa se entiende como una acción que apunta a movilizar la capacidad lúdica del sujeto, lo que permite aspirar a prácticas pedagógicas transformadoras. Lo anterior se relaciona directamente con aspectos fundamentales como el conocimiento, el lenguaje corporal, la motricidad, las capacidades coordinativas y las emociones, es decir, un proceso psicomotriz el cual va muy de la mano con el espacio académico de la educación física. Ahora bien, para complementar lo anterior el Ministerio de Educación Nacional (MEN) en el año 2010 citado por Hurtado (2020) establece:

Debe haber una orientación de estudiantes competentes, teniendo en cuenta las dimensiones antropológicas del cuerpo, el movimiento y el juego; que la parte corporal es la condición de ser, estar y actuar del ser humano, y que el juego constituye un ejercicio de libertad y de creatividad humana. Estos nuevos escenarios demandan también nuevas

estrategias de orden pedagógico y didáctico que garanticen el aprendizaje de los contenidos establecidos en los planes de estudio.

Pero estas orientaciones por parte del MEN son respuesta a las posturas contemporáneas de diversos autores que buscan en la educación física, la recreación y el deporte asumir una formación más integral, de esta manera aparecen para complementar la propuesta del ministerio Calero y González (2014), quienes dicen en su libro lo siguiente:

La concepción que se funda sobre la noción del movimiento nos parece indiscutiblemente sobrepasada. La educación física, debe realizar su revolución copernicana, es decir, aceptar el cambio de centro, debe desprenderse del movimiento para centrar su atención en el ser que se mueve. (Pag 16)

Así mismo, estos autores le dan gran importancia a la conducta motriz relacionando al individuo en acción y a las modalidades de expresión en su personalidad.

Bajo estos planteamientos el colegio Santa Bárbara IED define su Proyecto Educativo Institucional como “La comunicación integral como eje fundamental en el fortalecimiento de la ciudadanía y la convivencia”; razón por la cual las orientaciones pedagógicas deberían tener un alto componente de relación con el Proyecto Educativo Institucional (PEI) y es allí donde la educación física como asignatura entra a impactar aspectos tan importantes en la comunicación con la intención de hacerla más asertiva, tanto a nivel corporal como verbal y de esta manera poder identificar y potenciar en los

estudiantes el gusto hacia las clases de educación física por medio de acciones motrices y comunicativas, siendo parte esencial de esta caracterización el plan de estudios del colegio que para grado noveno tiene un alto componente de deportes en conjunto en donde unos de los objetivos es desarrollar el trabajo en equipo y a su vez con orientaciones de sinestesia que ayuda a explorar todas aquellas sensaciones propias del ser humano ante cualquier experiencia.

En este orden de ideas, al utilizar medios como los ejercicios lúdicos compuestos por trabajos temporo-espaciales o de manipulaciones como elementos pertenecientes a las habilidades motrices básicas y las capacidades coordinativas, condicionan a los participantes de cada uno de los juegos en respetar un espacio delimitado al igual que un tiempo estipulado, razón por la cual, el estudiante adquiere huellas motoras que le ayudan a comprender la interacción con su entorno; por lo tanto, en la escuela nada de este proceso tendría un soporte teórico y metodológico, si no se logra indagar e identificar por parte de los responsables de la enseñanza, cuál es la importancia al relacionar la lúdica con esas acciones pedagógicas, que en conjunto, con la metodología adecuada para interactuar con las acciones motrices llevarán a un desarrollo integral de la persona, teniendo como medio la recreación. Por lo anterior, se genera un proceso indagatorio con el fin de identificar desde la praxiología relacionada con la lúdica, las acciones motrices y sus componentes significativos que se vivencian dentro de los espacios académicos de educación física con el fin de aportar al proceso de enseñanza y aprendizaje en las clases de Educación Física. Este pensamiento lleva al investigador a reflexionar desde el siguiente cuestionamiento:

¿Cómo aportaría a las clases de Educación Física del grado noveno en el IED Santa Bárbara la caracterización lúdico praxiológica de las acciones motrices que emergen de las experiencias de ocio y recreación?

1.1 Justificación.

La praxiología, históricamente y en sus propósitos de creación, tiene como fundamento investigar la eficacia de las ejecuciones adecuadas de la persona mediante el estudio de las formas, condiciones y principios de acciones propias del ser humano, esta definición es respaldada por T. Kotarbinski (1954) citado por Parlebas (2001), basándose en una idea clara que el hombre no es solo carne y hueso, es emociones, conocimiento y expresión corporal; por tanto, el papel que ella cumple en los aportes hacia una nueva dimensión del comportamiento motor soporta que la educación física a lo largo de la historia ha sido objeto de estudio y complemento de varias ciencias del conocimiento, es decir un espacio científico, como lo propone Valduga (2011) citado por Hurtado (2020) quien afirma que:

El espacio específico de la hora de educación física, el desarrollo general del niño está en permitir que su propio cuerpo muestre una intención de motricidad constante, sin ninguna distinción, porque la vida se compone de movimiento que tiene una gama de personal, social, cultural y política.
(Pag 13)

También el desarrollo lúdico es inherente al ser humano en su perfeccionamiento personal y social, siendo evidente en todas las acciones que se realicen solo o en sociedad y que se caractericen por generar identidad, asociar la alteridad, presentar goce

y ficción en sus momentos de vivencia. En este orden de ideas, la congruencia de realizar un estudio donde se identificarán las prácticas de ocio y recreación a partir de los juegos que el proyecto plantea, al tiempo, esas experiencias permitirán visibilizar cómo actúan los estudiantes frente a las categorías inmersas en la praxiología y la lúdica, mediante la observación de actividades en las clases de educación física con niños cuyas edades oscilan entre los trece y quince años de edad pertenecientes al noveno grado del Instituto Educativo Distrital Santa Bárbara de la localidad 19 llamada Ciudad Bolívar en la ciudad de Bogotá D.C; por lo tanto es importante analizar la participación activa de los estudiantes desde las dimensiones de la praxiología y la lúdica planteadas para este estudio, presentes en los procesos de enseñanza y aprendizaje que involucran la interacción del estudiante con sus docentes y con el reconocimiento dentro del entorno pedagógico. En este entorno de aprendizaje, la praxiología ayuda a reconocer las experiencias de los niños en las acciones lúdicas de las actividades, convirtiéndose en un elemento característico a la hora de identificar las emociones, el conocimiento y la expresión corporal, además de las fortalezas y debilidades en la ejecución de un proceso académico, que bajo el análisis de las respuestas de los estudiantes a los juegos, permitirían re direccionar temáticas o enfoques pedagógicos con el fin de apuntar al mantenimiento o mejoramiento del aprendizaje, con un impacto directo y positivo en el proceso académico de los escolares y de paso en el PEI del IED Santa Bárbara; impacto que busca principalmente mejorar el concepto de educación física como asignatura y a su vez esta sea vista por la totalidad de los estudiantes como un espacio agradable no de sufrimiento, lo anterior debido a las

comunes opiniones de los niños donde manifiestan el no gusto por el ejercicio o deporte, por lo tanto se les hace eterna la clase de 2 horas y en vez de gozar con el encuentro académico lo terminan odiando por la ausencia de componentes como la lúdica y la recreación; del mismo modo se busca comprender cuáles son las metodologías más adecuadas para aplicar con los estudiantes de bachillerato complementando así las herramientas pedagógicas de los docentes a la hora de orientar un proceso formativo.

1.2 Objetivos.

Objetivo General.

Identificar los aportes a las clases de Educación Física del grado noveno del IED Santa Bárbara desde la caracterización lúdico praxiológica de las acciones motrices que emergen de las experiencias de ocio y recreación.

Objetivos Específicos.

- Aplicar experiencias motrices de ocio y recreación creadas en concordancia con el plan de estudios de Educación Física en el IED Santa Bárbara de la localidad Ciudad Bolívar.
- Contrastar las experiencias de ocio y recreación en las dimensiones lúdica y praxiológica para resignificar su incidencia al aportar en la educación física de los estudiantes.
- Determinar los aportes y beneficios de las experiencias de ocio y recreación a las clases de Educación Física del IED Santa Bárbara.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1 Características de la formación académica escolar.

Buscar una formación integral en el proceso enseñanza aprendizaje es un planteamiento pedagógico, en edades escolares tempranas y más aún cuando se está teniendo en cuenta sus emociones, respuestas e interacción con los espacios académicos en pro del mejoramiento de la educación, en este sentido, Carreño, Rodríguez y Gutiérrez (2013) en su artículo sustenta que:

La experiencia de la escuela está permeada por muy diversas tendencias y posibilidades de la pedagogía, que ya hace años tienen en cuenta algunos aspectos centrales de la recreación. Entre estos sobresalen la lúdica, la electividad, la educación con elementos del contexto, las recomendaciones para el tiempo fuera de la escuela y los deberes. (Pag 91)

En el caso de la formación en los colegios y más específicamente en la asignatura de educación física, es muy importante la retroalimentación constante entre todos los protagonistas de un proceso académico, es decir, la responsabilidad no puede caer solamente en el docente y en su principal guía que sería el currículo, en este orden de

ideas Delizoicove (2008) propone un proceso pedagógico, abordado desde el plan de estudios hasta la ejecución de cada una de las clases bajo la perspectiva que propone Paulo Freire, la cual dice:

Fortalecer el proceso de aprendizaje mediante un diálogo y una problematización no se refiere solo al que sucede entre alumnos y profesores, sino que es, sobre todo, un diálogo entre conocimientos cuyos portadores son cada uno de estos sujetos, el educando y el educador. (Pag 39)

Es por esto por lo que la interacción debe ser constante, con una gran variedad de apreciaciones sobre alguna temática en especial por parte de estudiantes o docentes. Lo anterior, Freire citado por Delizoicove (2008), lo argumenta como la perspectiva de educación potencialmente libertadora donde:

Los conocimientos problematizados en el proceso dialógico en torno a los temas generadores son instrumentos de comprensión y actuación con la perspectiva de transformar situaciones que son significativas para los alumnos y que están relacionadas a los temas del currículo. (Pag 40)

En este orden de ideas se busca la identificación e incorporación de acciones pedagógicas basadas en la lúdica y la recreación, como medio pedagógico para el continuo progreso de una enseñanza más efectiva soportada en la opinión y argumentación de las experiencias vividas por los estudiantes.

2.2 Proyecto educativo en el Colegio Santa Bárbara IED.

El colegio Santa Bárbara I.E.D tiene como una de sus prioridades la organización, planificación y ejecución de su proyecto educativo, adicionalmente en su Sistema Institucional de Evaluación (2019) y de la mano con el enfoque pedagógico enseñanza para la comprensión como principal herramienta, busca darle respuesta al plan Sectorial de Educación de Bogotá (2016-2020) en el cual la Secretaría de Educación de Bogotá (SED) estipula que:

La evaluación educativa como un proceso integral, dialógico y formativo promueve la generación de oportunidades de Aprendizaje desde el enfoque diferencial. Es importante resaltar que además del acompañamiento curricular y pedagógico, una educación de calidad garantiza las condiciones, contenidos educativos, los recursos y las estrategias para conseguir la participación efectiva de todos los estudiantes, independientemente de sus condiciones o características. La escuela se convierte en un escenario que promueve la equidad y la inclusión, a partir del reconocimiento y abordaje de la diferencia, en donde todos tienen las mismas oportunidades.

En este orden de ideas el Colegio Santa Bárbara I.E.D, por medio de su PEI (2016), el cual se titula “La comunicación integral como eje fundamental en el fortalecimiento de la ciudadanía y la convivencia” y de su plan de estudios donde designa a la asignatura de la Educación Física como:

Un espacio académico donde el aporte al desarrollo psicomotriz de los estudiantes es fundamental, para la adquisición de habilidades motrices, capacidades coordinativas y capacidades físicas, sin dejar atrás el aprovechamiento del tiempo libre con el objetivo de promocionar los hábitos de vida saludables.

2.3 Impacto de la Praxiología Motriz en la Educación Física.

Para centrar la idea se coincide con Lagardera y Lavega (2004), donde plantea la importancia de transferir conocimientos desde la educación física por medio de la acción motriz y a su vez identificar comportamientos, fortalezas y debilidades para tener en cuenta a la hora de diseñar un currículo. Es ahí donde entra a cumplir un papel fundamental la praxiología, teniendo en cuenta que las manifestaciones del ser humano deben servir de indicador para la identificación y formulación de cualquier planteamiento a la hora de mejorar o redireccionar un objetivo planteado, de esta manera Hernández y Rodríguez (2004) en su libro La praxiología Motriz: Fundamentos y aplicaciones, concluyen:

La educación física articulada con situaciones praxiológicas genera nuevos contenidos educativos, que a su vez tienen como medio fundamental la recreación y la lúdica para lograr llamar la atención y participación de los estudiantes escolares y así obtener todo ese soporte teórico y científico que necesita la praxiología motriz como ciencia de la conducta motriz en el juego y en el deporte. (Pag 21).

Un estudio praxiológico depende principalmente de las experiencias y vivencias motrices, en este caso, se desarrollan en los espacios académicos de educación física, que contribuirán a postular nuevas prácticas lúdico pedagógicas con la recreación como medio fundamental; ya que esta incluye la disposición para participar en actividades que le brindan satisfacción al individuo Morales (1990) citado por Rodríguez y Siso (2003), por lo tanto es de gran valor integrarla al proceso enseñanza aprendizaje, sobre todo porque en las edades escolares es fundamental transferir conocimiento por medio del juego.

Para lograr identificar experiencias pedagógicas significativas de los estudiantes en las prácticas de educación física, con la praxiología y la lúdica como medio fundamental en el proceso enseñanza aprendizaje, es preciso basarse en referentes investigativos que desarrollaron y ampliaron el impacto y la trascendencia que llega a tener esta ciencia en los procesos formativos de los niños en la educación Física.

En el ámbito internacional, Saraví (2007) en el artículo titulado Praxiología motriz: Un debate pendiente y basado en gran parte por el modelo teórico Parlabesiano,

deja percibir que se le deben ofrecer al sujeto la mayor cantidad de experiencias motrices posibles, muy diversas entre ellas, por lo tanto, vivenciar distintos tipos de situaciones sociomotoras, enriquecerá las posibilidades de recepción de información perceptiva y de confrontación con tomas de decisiones motrices múltiples y variadas Saraví, (2004) citado por Chaverra y Uribe (2007).

En España, más precisamente en la universidad de Las Palmas de la Gran Canaria, la Asociación Científico Cultural en actividad física y deporte publicó un artículo titulado “Aportes de la praxiología motriz al diseño curricular de la educación física. El caso de los objetivos y los contenidos exclusivos” Gómez (2008), el cual tiene como propósito determinar los aportes de la praxiología al currículo; en este orden de ideas propone que la formación académica debe ser integral donde la educación física, como lo plantea Lagardera y Lavega (2005), sea estructurada bajo las conductas motrices a través del cuerpo y el movimiento, por lo tanto, la praxiología toma gran pertinencia en el complemento de metodologías de dicha asignatura.

Para exponer cómo esta propuesta teórica de la praxiología apareció para darle fuerza a la educación física, Saraví (2007), tuvo como gran referente a Parlebas, quien desde los años 60 comenzaría a escribir sobre la praxiología y cómo se desarrolló para darle ese complemento que hoy en día es muy importante como medio pedagógico de la asignatura.

2.4 Praxiología.

Para el correcto desarrollo del proyecto investigativo es pertinente profundizar conceptos que favorecen la direccionalidad del lector, es por esto que es necesario tener un acercamiento a la definición abordándola desde diferentes épocas con la intención de identificar su impacto en las diferentes demandas del ser humano como los son la experimentación de sensaciones propias de la persona; Santillana (1983) citado por Hernández y Rodríguez (2004) define la praxiología como una Ciencia especializada en el estudio de las formas, condiciones y principios de acciones propias del cuerpo humano, significado que comienza a dar una idea de cuál es el propósito de la praxiología como ciencia.

Años más adelante la disertación por esta ciencia generó que estudiosos como T. Kotarbinski, (1954), citado por Parlebas (2001), plantearan que el objetivo de la praxiología radica en la acción eficaz, por lo que investiga las condiciones en que se da la máxima eficacia, permitiéndole avanzar en la consecución del objetivo de demostrar cómo la praxiología aportaba a una motricidad mucha más valorable en el ámbito de la ejecución motriz, por eso la importancia de llegar a nutrir el campo de la educación física desde la praxiología, siendo consecuentes con el concepto de praxiología motriz por parte del Grupo de Estudios de Investigación Praxiológica GEIP (1998) citado por Hernández y Rodríguez (2004) donde la plantean como:

Una ciencia de carácter monodisciplinar, que se ocupa en exclusivo de la lógica interna de las condiciones motrices; que se manifiesta en forma de juego motor, deporte, expresión motriz y adaptación ambiental y que comparte con otras ciencias el contexto, especializándose en el estudio de las formas, condiciones y principios de acciones propias del cuerpo humano.

(Pag 13)

Postura que fue respaldada por Santillana (1983) donde se afirma que la praxiología como todo estudio o ciencia aplicada debe tener unas condiciones a la hora de establecer posturas que permitan la ejecución de acciones en pro de alcanzar los objetivos propuestos por investigadores, idea que respalda la definición de praxiología emitida por el Diccionario Paidotribo de la actividad física y el deporte (Barcelona 1999) el cual la define como ciencia que se dedica al estudio sistemático de las condiciones y normas de la acción o praxis humana.

El objeto de estudio de la praxiología, como lo plantea el GEIP (1998) citado por Hernández y Rodríguez (2004), identifica que la praxiología motriz explica con fundamentos el comportamiento del ser humano cuando se encuentra en ejecución de alguna tarea motriz y es de tal magnitud su importancia en especial para los estudiosos de la educación ya que la califican como la ciencia que guía nuestra actividad profesional, y de ahí su gran trascendencia. En síntesis, la praxiología motriz utiliza el

deporte, la lúdica, las expresiones y adaptaciones como medio para poder estudiar todas aquellas condiciones motrices del ser humano.

2.4.1 Espacio.

Al referirse a praxiología motriz obligatoriamente hay que abordar las dimensiones que la caracterizan y que en cierto modo ayudan a la comprensión de su esencia, Hernández y Rodríguez (2004), abordan una clasificación enfocada en el espacio y sus características de estudio por medio de la siguiente clasificación:

Espacio Praxiomotor: El espacio se refiere al terreno, a los objetos y a los materiales que contiene, a sus características y a los desplazamientos.

Algunos indicadores del espacio praxiomotor para analizar los objetivos motores y las características del entorno serían:

En cuanto al espacio reglamentado (desde la tarea)

- Espacio en tanto lugar que alcanzar (línea de llegada)
- Espacio en tanto que distancias métricas. (dimensiones del terreno)
- Espacio físico en tanto que portador de incertidumbre:
 - Sin incertidumbre: (cancha, gimnasio)
 - Con incertidumbre: (Vía en alpinismo)
- Espacio de participación:

- Espacio psicomotor: (lanzamiento de disco)
- Espacio sociomotor: (1500 metros de atletismo)
- Espacio individual de interacción: (terreno de baloncesto dividido entre los 10 jugadores)
- Espacio distribuido en subespacios diferenciados:
 - Espacios fijos prohibidos (red de voleibol)
 - Espacios variables prohibidos (fuera de juego en futbol).
 - Espacios fijos semiprohibidos (el de los tres segundos en baloncesto)
- Espacios de participación:
 - Comunes (baloncesto)
 - Espacios antitéticos (uno para cada oponente tenis, voleibol)
 - Concurrentes (carriles de natación)
- Objetos y materiales de ese espacio
 - Los fijos (porterías)
 - Los móviles (una pelota)
 - Elementos de transporte (patines)

En cuanto al espacio en la dinámica de la propia situación praxiomotriz (el espacio que es utilizado durante la participación):

- Localización
- Distancias intermedias
- Trayectorias realizadas
- Espacio de enfrentamiento motor
- Espacio en función del desarrollo de la participación grupal
- Espacios ocupados: Compartido, dividido, alternativo (Pag 58)

2.4.2 Tiempo.

Una segunda dimensión llega para hacer parte de esta caracterización de la praxiología motriz y es el tiempo praxiomotor, el cual es señalado por Lagardera y Lavega (2004) como:

Los momentos en los que son válidas o no las acciones (tiempo de participación y de pausa), a la duración mínima o máxima de las realizaciones, al ritmo de las secuencias. El tiempo en sí mismo no es nada si no va referido a algo en concreto (los participantes, el espacio y sus componentes, la gestualidad). (Pag 88)

Según este acercamiento que hacen sobre el tiempo praxiomotor, en la praxiología motriz hay que entrar a analizar objetivos motores y bajo qué consecuencias del medio se dan estas experiencias, siguiendo con Lagardera y Lavega (2004), presentan la siguiente categorización con la intención de entender como el tiempo direcciona a dicho análisis:

- En cuanto al tiempo reglamentado (desde la tarea)
 - Tiempo en tanto que insiste en alcanzar (tiempos-marca)
 - Tiempos comunes (waterpolo) y tiempos en alternancia (relevos de atletismo)
 - Tiempo en tanto que secuencia fija que superar (el tiempo del combate)
 - Tiempo distribuido en subtiempos diferenciados: tiempos fijos prohibidos (pasividad en balón mano), tiempos variables prohibidos (pasividad en lucha), tiempos fijos semiprohibidos (3 segundos en baloncesto).
 - En cuanto al tiempo en dinámica de la propia situación praxiomotriz (el tiempo que es usado durante la participación). (Pag 88)

2.4.3 Interacción Motriz.

Continuando por esta exploración de dimensiones que nutren la praxiología motriz, se llega a un punto que es fundamental para el entendimiento de este proceso investigativo

y es la interacción motriz entre sujetos a la hora de ejecutar cualquier secuencia de movimientos con un objetivo, Parlebas (2001) plantea que dicha interacción es regida explícitamente por reglas que forman parte de la realización de una tarea motriz, a su vez se clasifican en dos grandes grupos:

1. Interacción motriz directa: Secuencia motriz que se puede observar desde el exterior y delimitar en el tiempo y en el espacio, cuyo emisor (o emisores) y receptor (o receptores) pueden ser identificados. Es una operación que forma parte constitutiva de la definición del juego deportivo, hasta el punto de que si falta esa interacción no puede desarrollarse el juego.
2. Interacción motriz esencial, llamada también comunicación práxica comprende dos grandes tipos de fenómenos:
 - Comunicación práxica directa, que incluye la comunicación motriz propiamente dicha (pase la pelota o del testigo) y la contracomunicación motriz (lanzamiento, carga, intercepción)
 - Comunicación práxica indirecta, constituida por gestemas (mímicas, señas con brazos y manos) y praxemas (petición de pelota, asistencia, apoyo, desmarque).

Pero, qué es o a qué se refiere Parlebas con palabras como gestemas y praxemas, pues bien, son categorías de acción que tiene como objetivo la ejecución eficaz de una

acción motriz las cuales define en su libro Juego, Deporte y Sociedades de la siguiente manera:

- Gestemas: Posturas y gestos convencionales que transmiten una petición o una indicación, como señalar con la mano a un contrario para que se le marque más de cerca.
- Praxemas: Comportamientos de preacción con un mensaje táctico o relacional, como una “petición” de pelota mediante el arranque hacia un espacio libre o con una subida a la red.

Por lo tanto, la interpretación cumple un papel fundamental al momento de identificar los praxemas.

Ahora bien, lo planteado anteriormente, hace entrever que el análisis de la praxiología motriz en gran parte depende de la identificación de los gestemas que según Parlebas (2001) citado por Hurtado (2020), se clasifica en dos grandes grupos que son los universales los cuales son de conocimiento de todos los participantes del juego o la acción que se está ejecutando, y los específicos que son de propiedad privada y confidencial de un equipo. También y en el mismo orden de importancia están los praxemas, que según Lagardera y Lavega (2003), dependen de la lógica interna del juego y de las reglas de este, pero lo más complejo es llegar a identificarlos por medio de la observación, debido a que dos personas distintas pueden interpretar de manera diferente una acción motriz direccionándolos a praxemas incomparables.

2.4.4 Intencionalidad.

Cuando se habla de praxemas la interpretación es definitiva a la hora de comprender un mensaje, del mismo modo, en el campo de la enseñanza los deseos o voluntades favorecen a este concepto, ya que se manejan componentes como percepción, decisión y ejecución; es por esto por lo que Touriñan (1997), citado por Hurtado 2020, dice:

La intencionalidad es el conducto de conductas implicadas con fundamento de elección técnica en la consecución de la meta educativa. Su acción opera como determinante externo de la conducta del agente educando, es decir, de lo que este va a hacer para que se produzca en él el resultado educativo. (Pag 29)

En este orden de ideas en el contexto escolar la intencionalidad está directamente relacionada con la pedagogía, con tal importancia que el docente debe tener claro el objetivo a desarrollar y con qué intención lo trabajará de la manera que lo considere más adecuado.

2.5 Lúdica.

Continuando con el abordaje de las categorías que permiten el desarrollo y entendimiento de este trabajo de investigación, se encuentra la dimensión lúdica, de la cual germinan todas aquellas acciones motrices que finalmente son consideradas objeto de estudio por parte de la praxiología motriz.

Por tanto, en un proceso de enseñanza aprendizaje la lúdica es fundamental y más cuando pedagógicamente el profesor necesita que sus estudiantes sean receptivos a la metodología utilizada en las clases; Motta (2004) propone la lúdica como:

Un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. Esta genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. Generalmente en el argot común se tiende a pensar que las palabras lúdica y juego son sinónimos, etimológicamente la palabra lúdica proviene del latín ludo que a su vez traduce juego, pero no necesariamente siempre tiene que ser así, cuando hablamos de una actividad que tenga un objetivo pedagógico necesariamente se califica como lúdica siempre y cuando cumpla con características fundamentales como que sea motivante, flexible y agradable y cuando hablamos de juego se refiere a una actividad que busca principalmente interacción y desarrollo de habilidades en la persona. (Pag 8)

Moyles (1999) en su libro: “El juego en la educación infantil y primaria”, destaca los beneficios que hacen que el jugar sea una actividad enriquecedora en el niño:

El juego ayuda a los participantes a lograr una confianza en sí mismos y en sus capacidades y, en situaciones sociales, contribuye a juzgar las numerosas variables dentro de las interacciones sociales y a conseguir empatía con otro.
(Pag 22)

Pero para poder diferenciar aún más el juego de la lúdica, este presenta unas características como lo son la espontaneidad, la imaginación y también es resultado de los deseos o como lo plantea Posso, Sepúlveda, Navarro, Laguna (2015) en su estudio dicen:

El juego surge como una necesidad de reproducir el contacto con los demás; que la naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y que a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. (Pag 165)

En el caso de este estudio investigativo, se compagina con Baretta (2006) quien plantea que el juego y la lúdica son considerados medios fundamentales para el análisis de emociones y la comunicación, y a su vez asimilar como se relacionan con el entorno de la escuela. En este orden de ideas con el desarrollo de la investigación se afrontarán conceptos como alteridad, placer, ficción e identidad, por lo tanto es muy importante relacionarlos con los comportamientos motores y la conducta motriz, sabiendo de antemano que son claves en la teoría Parlabesiana, ya que son expresiones que los

estudiantes manifiestan en las ejecuciones motrices, evidenciadas con actitudes o comportamientos motores expresados mediante mímicas o gestos, con el fin de transmitir una pregunta, indicación u orden táctica o relacional, como simple substitución de la palabra según lo planteado por Parlebas (2001).

2.5.1 Ficción.

Articulando el componente lúdico con la dimensión praxiológica, es necesario abordar el concepto de ficción, Díaz (2008), trata de definirlo por medio de la siguiente argumentación:

Es posible pensar que el ser humano, al expresarse emocionalmente mediante representaciones simbólicas, minimiza las tendencias de la agresión natural a eliminar al otro realmente, trasladando al plano de la ficción los lenguajes y las acciones “como si” fueran reales. Es un mecanismo inconsciente en donde lo simbólico satisface la necesidad del deseo, la carencia o la pulsión, equilibrando las necesidades vitales de los sujetos y evitando con ello la eliminación física del otro. (Pag 38)

Es decir que una persona al ejecutar una acción motriz, inmersamente se está imaginando un mundo paralelo que busca satisfacer su demanda de imaginación.

2.5.2 Alteridad.

Dándole vida al concepto de alteridad, el cual Cárdenas, A (2005) lo define como una relación disruptiva que nos integra con el mundo, a la par que nos distancia de él. De acuerdo con ella, los seres humanos somos sujetos que vivimos, conocemos y nos comportamos en el mundo; esos procesos de doble vía nos afectan y afectan el mundo mismo.

Por lo tanto, cuando se habla de subjetividad se debe plantear una relación directa con la alteridad, donde el ser humano en su constante interacción con la sociedad construye un mundo paralelo dándole paso a la interpretación de un sin número de situaciones como resultado de la imaginación.

2.5.3 Identidad.

Relacionando el concepto anterior con lo que se busca en este estudio investigativo, se logra identificar que el la intención de vivenciar la alteridad es muy viable y más en el contexto que serán ejecutados los juegos, generando goce, alegría, emociones y satisfacciones que están direccionadas a identificar el reconocimiento del rol como personas y su interacción con la sociedad, es decir una identidad, que solo será posible construir a través de la relación con el otro, la relación con lo que él no es, con lo que justamente le falta, con lo que se ha denominado su afuera constitutivo (Derrida 1981; Laclau 1990; Butler, 1993) citados por Hall, S. (2003); también hace parte de la identidad otros factores como los que cita Díaz, J. (2006), quien complementa diciendo que la búsqueda de esa identidad es una articulación compleja y multidimensional de

elementos psicológicos, sociales, culturales e íntimo-afectivos, que se sintetizan de manera específica en cada persona.

En este orden de ideas para la consecución de esa identidad es fundamental que se haya experimentado placer como complemento de esa interacción consigo mismo y con los demás.

2.5.4 Placer.

Dando fuerza al postulado en el cual los estudiantes de colegio pertenecientes a este estudio investigativo, deben sentir placer en el entorno escolar, tal como lo afirma Assmann, H. (2002) donde dice:

Todo conocimiento tiene una inscripción corporal, y que venga acompañada de una sensación de placer no es, en modo alguno, un aspecto secundario. Necesitamos volver a introducir en la escuela el principio de que toda la morfogénesis del conocimiento tiene algo que ver con la experiencia del placer. (Pag 32)

Estas prácticas condicionadas por la observación con el fin de identificar componentes lúdicos que generen placer en los niños, de igual manera hacen que el placer tenga una alta cuota de protagonismo como lo estipula Díaz J. (2006) citado por Hurtado (2020) quien plantea el placer como:

Un acto de sublimación con el cual se cumplen deseos y emociones. Es la sensación o pensamiento positivo, agradable o eufórico y puede

manifestarse, en este caso cuando el individuo satisface la necesidad de divertirse, de estar agradado con sus compañeros y/o profesor, etc. Hace referencia al gozo y la satisfacción de los sujetos (Pag 30).

2.6 Ocio

Este estudio va de la mano con la educación física, ya que, en los espacios académicos, las prácticas físicas con un alto componente motriz logran tener un amplio ambiente de intervención con diferentes factores, uno de esos es el ocio, el cual en todo momento estuvo, está y estará sumido en el diario vivir de las personas y que Dumazedier (1964) citado por Arráez y Prieto (2014) considerado como el primer estudioso en abordar este concepto lo define como:

Un conjunto de ocupaciones a las que el individuo puede dedicarse voluntariamente y de buen grado, sea para descansar, sea para divertirse, sea para desarrollar su información o su formación desinteresada, su participación social voluntaria o su libre capacidad creadora, después de estar liberado de sus obligaciones profesionales, familiares o sociales. (Pag 28)

A lo largo de la historia, el concepto de ocio ha tomado gran protagonismo en el desarrollo integral de la persona, basándose en actividades que son escogidas para el goce, por lo que es catalogado por Sarrate (2008) como un fuerte pilar de desarrollo que se relaciona cada vez más con mayor fuerza a conceptos como progreso, bienestar y calidad de vida; este conjunto de conceptos que hacen parte de la definición ideal de la educación física, están inmersos en cada una de las experiencias que goza el ser humano y que a su vez son características indispensables a la hora de hablar de ocio, Cuenca (2004) en su libro Pedagogía del ocio: Modelos y propuestas, lo define como:

Un área específica de la experiencia humana, con sus beneficios propios, entre ellos la libertad de elección, creatividad, satisfacción, disfrute y placer, y una mayor felicidad. Comprende formas de expresión o actividad amplias cuyos elementos son frecuentemente tanto de naturaleza física como intelectual, social, artística o espiritual. (Pag 143)

Por lo tanto, la búsqueda de actividades que generen placer por parte de las personas en especial de los niños en edades escolares deben estar caracterizadas por favorecer su participación, su desarrollo y su mejoramiento en hábitos saludables, es decir, dinamismos que trasciendan en pro de la formación integral como persona.

2.7 Recreación.

Uno de los propósitos de este estudio es contribuir al mejoramiento de la calidad de vida, por lo tanto la recreación es fundamental a la hora de promocionar esos hábitos saludables en favor del mejoramiento de lo que la Organización Mundial de la Salud (OMS) define como un estado de completo bienestar físico, mental y social, y no solamente la ausencia de afecciones o enfermedades, en este orden de ideas, Osorio y Rico (2011) plantean como beneficios de la recreación favorecer el crecimiento psicológico, biológico y social y que permita la utilización del potencial creador e intelectual del ser humano y el desarrollo de las capacidades y habilidades individuales, lo que constituye el aspecto objetivo de la calidad de vida. EL anterior postulado sería de gran impacto si las personas identifican y experimentan actividades placenteras; precisamente cuando se habla de esta intención, el recrearse es de vital importancia a la hora de relacionarse con el ocio y el tiempo libre, especialmente al abarcar los diferentes roles en los que se desenvuelve el ser humano, Salazar (1996) enumera y define los diferentes tipos de recreación de la siguiente manera:

1. Comunitaria es la dedicada a ofrecer programas recreativos a la comunidad. No hay fines de lucro. Se busca el bien común o social.
2. Comercial es la que ofrece programas recreativos por los que se cobra. Tiene fines de lucro. Los organizadores obtienen una parte de las ganancias para su uso personal.
3. Terapéutica se relaciona con personas con alguna

discapacidad: física, mental, emocional o social. 4. Universitaria ofrece programas a estudiantes de las universidades, así como a profesores y empleados administrativos. 5. Al aire libre, incluye deportes al aire libre como correr, cazar, esquiar, escalar, pescar, andar en bicicleta; actividades relacionadas con la naturaleza como caminatas, campamentos, picnics. 6. Laboral, la cual ofrece a los empleados actividades que los destensen, los relajen, los hagan sentirse bien y, por lo tanto, lleguen a ser más productivos en el trabajo. 7. Acuática, solo ofrece programas relacionados con el agua y se relaciona con la recreación al aire libre.

Sin embargo, al hablar de recreación se debe tener en cuenta que su dimensión es tan grande que comprende diversos contenidos para que la persona se recree, como los que plantea Russell (1982) citado por Salazar (1996) en su publicación Educación física y Recreación. Dos carreras diferentes pero complementarias; donde clasifica las actividades recreativas de la siguiente manera:

1. Deportes, juegos y actividades físicas, 2. Pasatiempos, 3. Música, 4. Al aire libre, 5. Mental y literaria, 6. Social, 7. Artes y manualidades, 8. Danza/baile y Drama.

En este orden de ideas se puede definir la recreación como todas aquellas actividades que se escogen de manera libre con la intención de participar de ellas para recrearse y ante todo divertirse, sin perder el horizonte de trascender como elemento de la sociedad donde se enriquece la vida y más desde los contextos escolares, en los cuales

desde tempranas edades se están formando como seres íntegros, o como se referencia en el documento de UNICEF (2004), donde relacionan la recreación en los niños con:

Pensar críticamente y a emplear su criterio para solucionar problemas. Esas actividades promueven el sentido de la amistad, la solidaridad y el juego limpio. También enseñan auto disciplina y respeto por los demás, fortalecen la autoconfianza, propician el liderazgo y desarrollan habilidades de afrontamiento y la capacidad de trabajar en equipo. No menos importante, el deporte y la recreación enseñan a los niños y niñas a hacer frente a las dificultades, y los preparan para asumir papeles de liderazgo y convertirse en individuos responsables y útiles a su comunidad. (Pag.2)

2.8 Promoción de hábitos de Vida Saludable desde la Educación Física.

Tal vez de las cosas más importantes al navegar por todos aquellos conceptos anteriormente nombrados, es la trascendencia que deben tener al ser aplicados en las clases, con el principal objetivo de promocionar el ejercicio y prevenir la enfermedad en edades tempranas y que mejor manera que hacer actividad física jugando y divirtiéndose, en este orden de ideas Delgado, M y Tercedor, P. (2002) proponen una educación física orientada a la salud, con consideraciones didácticas que sean llamativas al alumnado. Para esto es fundamental la experiencia y nivel de proposición por parte del docente; en esta dirección, Santos, S (2005), propone que el profesor debe:

Diseñar y desarrollar un plan de tratamiento comprensivo, que debe incluir objetivos concretos de pérdida de peso, manejo de la actividad física y de la alimentación, modificación del comportamiento y cuando sea necesario, la participación de la familia. A su vez velar por que la educación física asuma en su currículo este reto educativo que la sociedad actual plantea. La niñez es una etapa en la que aún es posible modificar conductas tanto en alimentación como en actividad, porque es el momento en que se forman hábitos, se estructura la personalidad y se pueden establecer patrones que en el futuro será más difícil cambiar. (Pag 191)

Sin embargo, en el contexto de la escuela todo debe ser impactado por el objetivo de la educación, por lo tanto, a los estudiantes se les debe direccionar el gusto por la actividad física por medio del goce y estrategias de acuerdo con el grupo poblacional, en este sentido Vidarte, Vélez, Sandoval y Alfonso (2011) proponen que la educación física:

Se debe convertir en un referente teórico y que, desde la aproximación conceptual, de contenidos y tratamientos metodológicos, involucra disciplinas científicas naturales y humanas, que facilitan su desarrollo. En esta perspectiva se establece el continuo cambio que viene estableciéndose en torno a la educación física, cambios influenciados por lo social, psíquico y lo cultural. (Pag 208)

El anterior postulado da fuerza a la importancia de la integralidad en la educación física por parte de ciencias como la praxiología motriz, que en este caso profundiza la interacción de los estudiantes haciéndolos sentir parte fundamental en la construcción del conocimiento.

2.9 Juego

El medio pedagógico utilizado como pilar fundamental a la hora de desarrollar este trabajo investigativo es el juego, punto de referencia para poder identificar las experiencias de ocio y recreación en la asignatura de educación física, con el principal objetivo claro está de orientar la formación académica de acuerdo al plan de estudios del grado noveno. Para poder desarrollar este concepto primero se necesita identificar a que se le llama juego, Trigo (1999) expone el juego como el origen de la cultura con características como el participar voluntariamente con resultados de placer y creatividad, del mismo modo, Malaguzzi (2001) citado por Hurtado (2020) plantea que:

El juego desarrolla procesos del pensamiento constituye uno de los lenguajes de la infancia produce vida social y cultural cumpliendo numerosas funciones y el sentido de pertenencia el juego logra rescatar y potenciar las interacciones, entre los innumerables procesos de los niños. (pág. 15).

Al buscar una coherencia con los planteamientos anteriores es muy importante conocer a nivel pedagógico el papel que cumple un medio como el juego y más aún en este proceso investigativo donde el docente busca constante interacción con los estudiantes, razón por la cual, se presenta la siguiente clasificación de juego.

Tabla 1: Tipo de juego y mediación del maestro.

Juego dramático	Juego con objetos	Juegos con reglas convencionales
• Enriquece/amplía la experiencia de los niños sobre su realidad. • Organiza el escenario: -Temas -Objetos: -De usos múltiples -Juguetes: representación del mundo (muñecos, carritos, cajas registradoras), etc. -Accesorios para disfrazarse • Anticipa / prevé incidentes en función del papel social asumido por el maestro y que pondrá en acto en el juego.	• Ofrece diversidad en el tipo de objetos: 1. De usos múltiples (cajas, sogas, telas) 2. Bloques (de yuxtaposición, de encastre o de ensamble) 3. Juguetes que representan el mundo (muñecos y escenarios) 4. Otros objetos-juegos (trompo, yo-yo, pelotas). • Diseña consignas que orientan el juego (abiertas /cerradas). • Participa desde resolviendo problemas prácticos hasta dando la posibilidad de modelar o construir con y para los niños.	• Define el formato y las reglas para los juegos de mesa / juegos tradicionales/juegos motores, según el grupo de niños a cargo. • Diseña el material que acompaña a los juegos. • Establece los instructivos o consignas que particularizan el juego. • Juega junto con los niños hasta tanto éstos dominan el formato.

Fuente: Enseñar el juego y jugar la enseñanza Sarlé (2008)

Con la clasificación anterior se afianza la importancia que se le debe dar al juego desde el ámbito de formación escolar, primero porque es una actividad esencial en el ser humano ya que genera diversión creatividad y goce; segundo y no menos importante la formación integral de los niños como habilidades sociales e intelectuales de una manera más efectiva por medio del fortalecimiento de capacidades psicomotoras.

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

Cuando se busca impactar una población que se relaciona directamente con procesos pedagógicos como lo son los estudiantes escolares, por lo general el enfoque cualitativo es muy coherente con este objetivo, direccionando su estudio a explorar los fenómenos en profundidad junto con los significados que se logran extraer de la recolección y análisis de los datos en un proceso inductivo, que de manera descriptiva caracteriza las experiencias de ocio y recreación así como también las praxiológicas en las dimensiones de comportamiento motor, tiempo y espacio praxiomotor, tal como lo propone Arias (2012) la investigación descriptiva consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento; claro está que este enfoque tiene la característica que a lo largo del estudio pueden estar surgiendo constantemente interrogantes, así lo explica Hernández, Fernández, Baptista (2010) afirmando que los estudios cualitativos pueden desarrollar preguntas e hipótesis antes, durante o después de la recolección y el análisis de los datos; es por esto que no se utiliza medición numérica con el fin de favorecer a la constante formulación de preguntas durante el desarrollo del proceso investigativo, en este orden de ideas, el presente estudio se mueve en el paradigma cualitativo ya que no depende de la estadística y lo acompaña un enfoque descriptivo el cual se caracteriza por reconocer y describir las acciones motrices y lúdicas que se dan al interior de las clases de Educación Física del Instituto Educativo Distrital Santa Bárbara de la localidad XIX

Ciudad Bolívar ubicada en la ciudad de Bogotá, más exactamente a 10 niños y 10 niñas con edades que oscilan entre los 13 y 16 años, pertenecientes al noveno grado.

En este caso es el reconocimiento de las acciones de los estudiantes del grupo de clase del IED Santa Bárbara, en un estudio cualitativo en el cual toma gran importancia el análisis de contenido el cual Piñuela (2002), dice que ese análisis de documento se constituye por unos procedimientos interpretativos y de técnicas de refutación, conocido como protocolo.

3.1 Categorías de Análisis.

Para esta línea de investigación se plantean una serie de reflexiones y vivencias catalogadas como significativas siempre y cuando se relacionen con el marco teórico conceptual y tengan dirección a los objetivos del estudio que propicien a la identificación de experiencias pedagógicas desde la dimensión lúdica y la praxiología, siendo estas las categorías de análisis que asociadas a la experticia del docente en los procesos pedagógicos escolares y su rol de investigador, facilitan su análisis en pro de hallazgos propios en las prácticas académicas o tareas significativas en los espacios de educación física y que aporten a los propósitos de esta investigación, las cuales están fundamentadas en unas subcategorías las cuales se especifican en la siguiente tabla.

Tabla 2: Categorías de Análisis de la investigación

Praxiología motriz	Dimensión lúdica
• Espacio • Tiempo • Interacción motriz (conductas y comportamientos) • Intencionalidad	• Alteridad • Placer • Ficción • Identidad
Instrumentos por aplicar	Diario de campo (investigador) Mapa participante (participantes)

Fuente: Elaboración Propia, 2020.

3.2 Diseño de la Investigación.

Teniendo en cuenta que un estudio cualitativo es un proceso sistemático soportado en el análisis de información documentada con el fin de observar y estudiar un fenómeno, o como la define Sarduy, Y (2007), quien la plantea como la investigación que permite hacer varias interpretaciones de la realidad y de datos; se ejecutó la siguiente secuencia para llevar un orden de trabajo acorde al enfoque y a su vez en coherencia con el proceso de investigación que produce la línea Manifestaciones Sociales del Ocio y la Recreación (MASOR), perteneciente a la facultad de Cultura física Deporte y Recreación de la Universidad Santo Tomás.

3.2.1 Primera Fase.

Revisión y elección de los referentes bibliográficos que permitan alimentar los marcos teórico y conceptual como diseño y adaptación del documento que será el resultado de la investigación, en especial aquellos conceptos relacionados con la praxiología motriz y las experiencias lúdicas, pedagógicas y de composición curricular, esto con el objetivo de plantear un proceso investigativo definiendo objetivos, metodología y técnicas de recolección para el análisis de la información y así poder ejecutar una prueba piloto.

3.2.2 Segunda Fase.

Diseño de actividades coherentes con el plan y objetivo de trabajo del año escolar para los cursos de educación física, seguido de la ejecución de cada uno de los juegos. Continuando con la recolección de la información necesaria por medio de un instrumento llamado diario de campo, para así poder realizar un posterior análisis y recopilar todas aquellas experiencias vividas en un taller cartográfico que tiene como evidencia un mapa participativo.

3.2.3 Tercera Fase.

Una vez recopilada, seleccionada, identificada y clasificada la información se dispone a organizar bajo la directriz de las categorías y subcategorías, de tal manera que los datos obtenidos sean favorables al desarrollo de la investigación, lo anterior sería el resultado de contrastar lo arrojado por los diarios de campo junto con lo evidenciado en los mapas cartográficos, teniendo siempre presente las variables praxiología y dimensión lúdica en los análisis que posteriormente direccionarán a las conclusiones y recomendaciones de acuerdo al objetivo del estudio investigativo.

3.2.4 Cuarta Fase.

Informe final escrito y socialización de la investigación para culminar el proceso.

3.3 Técnicas e instrumentos para la recolección de la información.

El enfoque cualitativo de la investigación dentro de su metodología de recolección de la información presenta la implementación de instrumentos que propicien al aporte de cada uno de los actores del estudio desde una interacción continua. Para la aplicación de estos instrumentos se propone un taller investigativo, el cual autores como Ghiso (1999) citado por Romaña (2018) dice que:

El taller es reconocido como un instrumento válido para la socialización, la transferencia, la apropiación y el desarrollo de conocimientos, actitudes y competencias de una manera participativa y pertinente a las necesidades y cultura de los participantes; en este orden de ideas es una estrategia que busca una participación social con el objetivo de desarrollar comprensión del conocimiento basado en tres principios o momentos como lo son:

El primer punto de referencia es considerar el taller como un dispositivo para hacer ver, hablar, recuperar, recrear, análisis y hacer visible e invisible elementos, relaciones y saberes. Para hacer deconstrucciones. El segundo punto de referencia tiene como claves, palabras que pueden permitirnos establecer diferentes relaciones significativas y desde ellas establecer un mapa el cual permita reorganizar los aspectos más relevantes sobre el taller en procesos de investigación. Las palabras son: saber, poder, subjetividad,

interacción, ética y estética. El tercer referente se sitúa en una serie de ámbitos, los cuales durante nuestra experiencia investigativa han condicionado o determinado las relaciones entre la teoría, la metodología y la práctica de investigación en los talleres. Los cuales han sido denominados de la siguiente manera: contextual, emocional, intencional, 41 corporal, conversacional y dramático. (Pag 40)

Por lo tanto, es de gran interés en la investigación hacer análisis de las actividades en los procesos formativos de la clase de educación física teniendo en cuenta la praxiología motriz, la lúdica y el juego; para esto se aplicará un diario de campo y un mapa cartográfico.

3.3.1 Diario de Campo:

Su objetivo es recolectar la mayor información posible durante las sesiones de clase de educación física, en las que se desarrollaron las actividades planeadas para el estudio, por lo tanto es considerado el instrumento principal para poder analizar y clasificar la información de cada una de las categorías a observar en pro de la socialización de lo recolectado, en este orden de ideas cada desarrollo de la clase debe estar condicionada a la aplicación de estos diarios para evitar que aparezca la subjetividad en el análisis del investigador, el cual diligenciará todo lo que aprecie en cada una de las sub categorías. Por lo tanto, toda información praxiológica que se evidencie a partir de las experiencias vividas por el grupo intervenido dentro de las

actividades lúdicas será diligenciada en los diarios de campo, que a su vez servirá de insumo para alimentar una matriz general de información que sintetiza y clasifica aún más la información como resultado de las observaciones en el trabajo de campo.

Diario de campo tomado directamente desde el macroproyecto de investigación de Fonseca y Ruiz (2018)

Tabla 3: Diario de campo

DATOS GENERALES DE LA OBSERVACIÓN CON EL DIARIO DE CAMPO		
Fecha de observación: Diario #: Tipo de Diario: Pilotaje/Recolección	# de asistentes a la clase:	
Duración de la clase:	Temática general (Syllabus o programa académico):	
Estructura praxiológica de la vivencia Ludo Motriz		
<u>Estructura o Proceso de la Tarea:</u> Tarea Motriz: Condiciones motrices internas: Objetivos motores: Agentes: Situación praxiomotriz: • Condiciones praxio motrices: • Objetivos praxio motrices:		
NOMBRE DE LA ACCIÓN LUDO MOTRIZ (ALM); Momento de interacción o Situación Ludo Motriz:		
CATEGORÍA	SUBCATEGORÍAS	DESCRIPCIÓN

RELACIONES PRAXIOLÓGICAS	Espacio:		
	Tiempo:		
	Interacción motriz:	Directa:	
		Indirecta:	
	Intencionalidad:		
Manifestación (Práxico social) Entendiendo el entorno práxico en este apartado se describen las acciones de relaciones entre los participantes que sean acciones comunicativas en relación directa con acciones sociales como; ayuda, colaboración, empatía y las demás que asocian o disocian en las acciones vividas.			
LÚDICA Y JUEGO	Ficción:		
	Alteridad:		
	Identidad:		
	Placer:		

Manifestación de la vivencia de ocio y recreación: Todas aquellas manifestaciones de ocio y recreación que caracterizan las prácticas pedagógicas y didácticas de los estudiantes. Es la interpretación del ambiente lúdico representado.	
--	--

Fuente: Fonseca y Ruiz (2018).

3.3.2 Mapa Participativo.

Es una herramienta que para esta investigación cualitativa resultar importante, ya que invita a los colaboradores a deliberar sobre sus actividades e interpretaciones de una necesidad en común fundamentados en las experiencias de ocio y recreación vividas en los espacios académicos de la clase de educación física, crea espacios para compartir y debatir las vivencias, aspectos que son poco frecuentes en un tratamiento tradicional de las clases, es por esto que el mapa cartográfico entra a jugar un papel fundamental en la recolección de información de acciones pedagógicas y lúdicas que ayudan a ser identificadas desde la praxiología motriz. A su vez con estos instrumentos se intenta evaluar las vivencias de los investigados con la participación en cada una de las clases de educación física; estos mapas son desarrollados en grupos de trabajo lo cual condiciona la llegada a una concertación sobre las diferentes interpretaciones a cada una de las actividades; para esto se optó por mapas temáticos los cuales según Barragán (2016) posibilita:

Comprender situaciones problemáticas, en términos de fortalezas y debilidades, que se convierten en posibilidades de transformación. Además,

visibiliza situaciones de riesgo que puedan llevar a fortalecer redes y a tomar acciones concretas de transformación. (Pag 259)

En síntesis, los estudiantes plasman en sus mapas cartográficos todo lo que hayan llegado a experimentar dentro de una serie de subcategorías como lo son el espacio, el tiempo, la comunicación, sentimientos, emociones, identidad, la ficción y el placer por medio de símbolos que les parezcan llamativos y cautiven su interés.

Las siguientes tablas son tomadas directamente desde Hurtado, J. (2020). Proyecto de investigación para T.G.

Tabla 4: Descripción taller cartográfico

Selección del tipo de problemática	Análisis de la vivencia de ocio y recreación dentro de la clase determinada desde la gramática praxiológica
Selección del tipo de mapa	Se realizan mapas temáticos, para el análisis de las experiencias desde la praxiología y la dimensión lúdica. Es decir, pensar en la clase y los momentos en que han experimentado ocio y recreación (desde las palabras que definen la categoría de vivencia) y como han sido sus acciones en estas experiencias (desde las categorías observables propuestas, que se convertirán en convenciones).
Motivación de los participantes	Explicación a los participantes el sentido del ejercicio cartográfico y su alcance, además los pasos de su realización.
Grupos de trabajo	Se realizan grupos de hasta 5 personas.
Acuerdo de convenciones	Conforme a las categorías a representar se acordaron de manera colectiva, unas convenciones a ser representadas, para ello se llevan las nominaciones categóricas en tarjetas para que frente a ellas se establezcan las convenciones que deben ser las mismas para todo el grupo independientemente de los subgrupos y su manera de graficarlas.
Elaboración del mapa	Los estudiantes cartografían sus vivencias en clase con ocasión de las temáticas abordadas y así mapear aquellos territorios epistemológicos y existenciales que los unen, es decir que se intente fomentar la pertenencia a un territorio existencial, (esto se da a partir de las experiencias vividas y sus relaciones en ellas, desde los códigos establecidos como observables).
Explicación del mapa	Se solicita a los miembros del grupo que expliquen el mapa desde las relaciones, acciones y vivencias desde lo que los símbolos significan y su forma de ubicación para ellos.
Acuerdos de transformación	Se solicita a los participantes elaborar una pequeña reflexión sobre aquello que significa para ellos la elaboración de los mapas, haciendo especial énfasis

	en los aspectos colaborativos del ejercicio y, sobre todo, en las posibilidades de transformación de las prácticas.
Análisis de los mapas y memoria de la cartografía.	Este ejercicio se realiza posterior con la fotografía o el mapa real y el análisis final de los grupos, dentro de una matriz general identificadora de las categorías. La memoria se realiza a manera de abstracta con las conclusiones generales del producto de cada mapa.

Fuente: Fonseca y Ruiz (2018).

De acuerdo al espacio académico seleccionado para el desarrollo de la investigación, se tuvo en cuenta que fuera altamente influenciado por el ocio y la recreación, razón por la cual en la siguiente tabla se evidencian los elementos a tener en cuenta para desarrollar el mapa participativo, basándose en el análisis de la ejecución de acciones motrices lúdicas de los estudiantes.

Tabla 5: Elementos para representar el mapa.

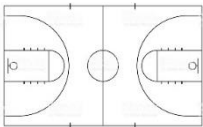
El mapa	El territorio	Sistema de Relaciones	Acciones Relaciones
Como producto discursivo, el mapa evidencia la subjetivación de los participantes	Se busca, fundamentalmente, develar el carácter vivencial de los mismos, es decir: territorios existenciales. En este caso sería la clase no un espacio físico, sino la experiencia que se comparte y los puntos comunes en la misma.	Comprender las tensiones que emergen en las relaciones sociales es uno de los ejes importantes de toda construcción colectiva de los mapas. Lo fundamental que se expresa en el mapa es la manera como individuos y colectividades se relacionan con el medio y con los otros.	Las acciones son el centro de la vida social, estas proceden de horizontes complejos y son, por excelencia, las prácticas de los individuos que actúan en consistencia con unos espacios colectivos. Así, las acciones relaciones hacen referencia a la manera como los participantes en la CSP se empoderan de sus territorios, con evidencia detalles tensiones en los mapas, y se comprometen a transformaciones concretas de sus prácticas. Es en el universo del actuar donde se da la auténtica presencia territorial de los individuos que mapean su realidad, de lo contrario la CSP se queda en una simple descripción diagnóstica.

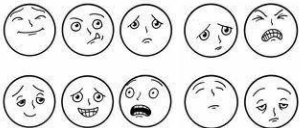
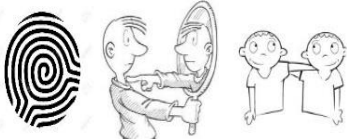
Representado desde las categorías de observación	Representado desde las subcategorías de observación
--	---

Fuente: Fonseca y Ruiz (2018).

Una vez identificados los elementos que constituyen un mapa participativo con la intención de evaluar lo vivenciado por los estudiantes en cada una de las actividades propuestas, el paso a seguir es representar esas experiencias por medio de símbolos con el objetivo de alimentar y recolectar información, en este orden de ideas en la tabla 5 se presenta un cuadro de convenciones el cual orienta a los estudiantes de la manera más favorable para interactuar con el mapa y así en la socialización y retroalimentación de la actividad poder expresar sus experiencias praxiológicas y motrices vividas, utilizando las diferentes propuestas de convenciones que a su vez constituyen cada una de las subcategorías.

Tabla 6: Cuadro de convenciones

Convención	Sentido	Explicaciones de uso
	Espacio	Caracterización del tipo de espacio que se dio, amplio, reducido, interior, exterior
	Tiempo	Caracteriza el uso del tiempo en la experiencia y en la vivencia.

	Interacción motriz (Comunicación Práctica) 1. Órdenes o directrices director 2. Acciones motrices corporales 3. Verbal entre estudiantes 4. Representaciones corporales	Determina el tipo de comunicación que se dio en el momento de la vivencia
	Intencionalidad	Caracteriza la intención emocional con la que se realizó alguna acción dentro de la vivencia
	Ficción	Caracteriza la vivencia desde la fantasía o ficción en la que se dio la misma.
	Alteridad	Caracteriza la emocionalidad y la relación con el mundo exterior, es parte de la transferencia de la vivencia.
	Identidad	Caracteriza lo que hace parte de la identidad del sujeto, dentro de la vivencia, tanto individual como colectiva. Autoconocimiento, autoestima, pertenencia.
	Placer	Caracteriza el grado de satisfacción o disfrute dentro de la vivencia.

Fuente: Fonseca y Ruiz (2018).

3.4 Caracterización Institución Educativa.

Para el debido proceso del estudio es muy importante identificar por parte del investigador con que cuenta y a que le podría sacar mucho provecho a la hora de desarrollar un proceso investigativo, uno de esos aspectos a tener muy presente es en donde se va a ejecutar el proyecto. El IED Santa Bárbara pertenece a la SED, está compuesto por 3 sedes, la sede A que fue la elegida para el trabajo de campo, en cuanto a su infraestructura es pequeña, pero cuenta con una cancha múltiple la cual será utilizada para la ejecución de cada uno de los juegos, allí reciben formación académica los grados de bachillerato en las dos jornadas, y las sedes B y C son las asignadas para recibir estudiantes de primaria en la mañana como en la tarde. El colegio es sectorizado en un estrato socioeconómico bajo (1), ubicado en la localidad 19 Ciudad Bolívar, una de las localidades de Bogotá que presenta demasiadas dificultades de seguridad, económicas, sociales y gran abandono estatal. Sus estudiantes se caracterizan porque realizan una inmersión a la cultura que los rodea de una manera de apropiación de valores, creencias, normas e ideales que los dirige a tomar la decisión de estudiar o dedicarse a actividades de poca trascendencia convivencial. En conclusión, estos estudiantes tienen bastante experiencia basada en sus vivencias que buscan personificar aspectos psicosociales del entorno en el que viven; es por esto que en esta edad escolar de la mano con el currículo se busca un impacto pedagógico, social, intelectual, y

emocional es decir una formación integral basados en el enfoque pedagógico enseñanza para la comprensión.

Presentan serios problemas de sedentarismo, desnutrición y en otros casos de malnutrición que conllevan a la limitación del rendimiento de los niños en una práctica física; por otro lado, los hábitos de vida saludable que por tradición la asumen de sus familias son otro factor fundamental a la hora de orientar un proceso de formación pedagógica, debido a que los educandos no tienen la cultura de hidratarse con agua o de alimentarse con frutas en su dieta diaria influyendo directamente.

3.5 Población:

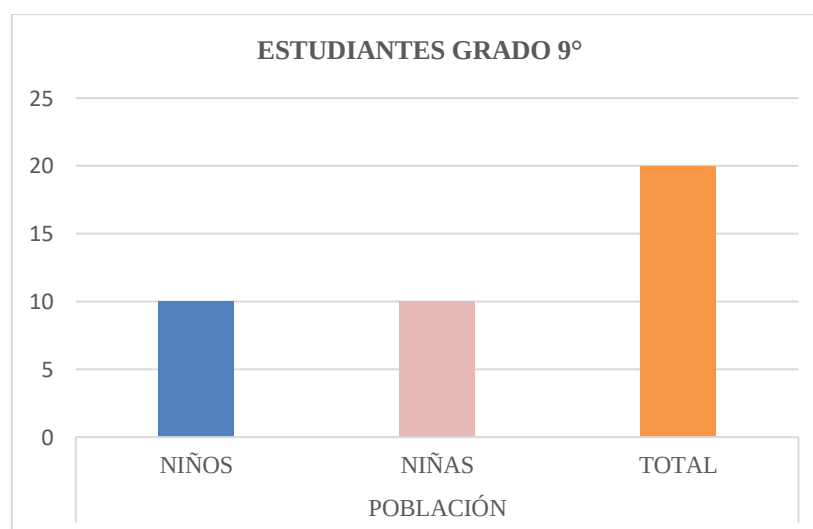
La muestra ha sido escogida a conveniencia del investigador por cuanto hace parte de su labor profesional como profesor de educación física, es por esto que se decidió trabajar con la totalidad de estudiantes del grado noveno de la jornada tarde, el cual está compuesto por 20 estudiantes 10 niños y 10 niñas con edades entre los 13 y los 15 años favoreciendo al alcance del objetivo, ésta población que es considerada como el núcleo principal a la hora de presentar hallazgos fundamentados en la aplicación de unos instrumentos de evaluación en la clase de educación física.

La población pertenece a estratos socioeconómicos 1 y 2 y sus características de ocupación de tiempo se enmarcan en actividades escolares, algunos de ellos trabajan, otros tienen responsabilidades de tareas en sus hogares, cuidar a sus hermanos, etc.

Tradicionalmente la ocupación del tiempo no escolarizado, especialmente los fines de semana se hace con actividades de juego, socializar con amigos y en algunos pocos casos en las prácticas deportivas o culturales como la música, por traer algunos ejemplos. Esta caracterización se desarrolla desde la experiencia del investigador en el trabajo en educación física en el IED, en los datos que se registran en el DANE y en la página de la SED.

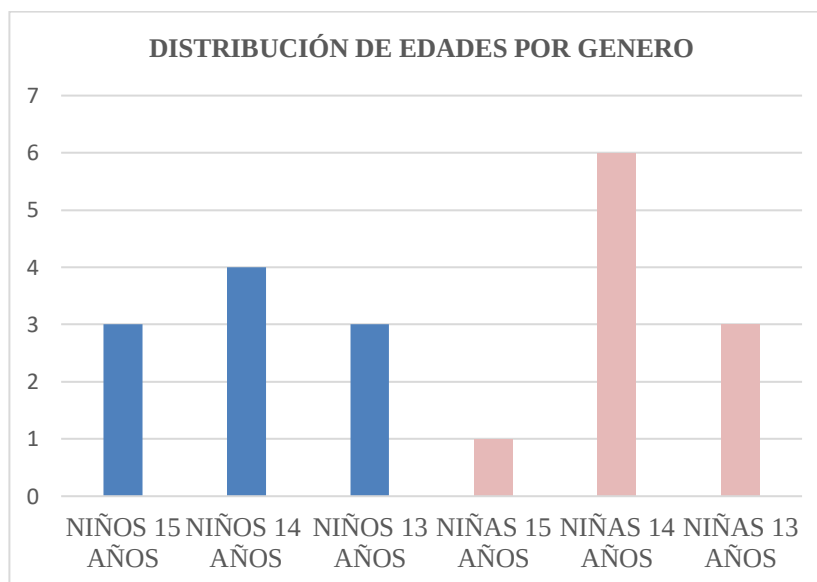
A continuación, se relaciona la muestra poblacional para el presente estudio:

Tabla 7. Número de estudiantes por género del grado 9° IED Santa Bárbara Jornada Tarde



Fuente: Elaboración Propia, 2020.

Tabla 8. Edades de los estudiantes por género.



Fuente: Elaboración Propia, 2020.

A partir de esto, se escoge la población a ser estudiada a conveniencia del investigador, es así como se toman los siguientes criterios:

3.5.1 Criterios de Inclusión.

- Estudiantes de noveno grado pertenecientes al IED Santa Bárbara jornada tarde.
- Estudiantes que hayan diligenciado y firmado el asentimiento y a su vez los acudientes el consentimiento informado.

3.5.2 Criterios de Exclusión.

- Estudiantes que dentro de la caracterización previa al estudio investigativo hayan arrojado problemas o condiciones especiales de salud que le limite la participación efectiva de las sesiones del trabajo de campo, claro está bajo una certificación médica.
- Estudiantes que no se ubiquen en el rango de edad establecido para la investigación que es entre los 13 y 15 años.

3.6 Intervenciones:

Se desarrollaron 10 sesiones de clase para el estudio y una sesión para la realización de los mapas cartográficos.

3.7 Consideraciones Éticas:

La población objeto de este estudio investigativo serán intervenidos en sus prácticas cotidianas de la clase de educación física. En este orden, son niños en edades escolares para estos niveles o cursos en los que se hace la investigación, más específicamente entre los 13 y 16 años, considerados como menores de edad, razón por la cual es primordial e indispensable tener el consentimiento y un asentimiento informado por parte de los acudientes y cada uno de los estudiantes. En este documento, los acudientes, son como los representantes legales, quienes se enterarán de manera previa sobre la intención del estudio, y los beneficios para cada uno de sus hijos con el alcance de los objetivos en el proceso investigativo; aclarando de antemano que si algún acudiente no autoriza la participación de algún niño o niña no habrá inconveniente alguno y será excluido del proceso. En este orden de ideas la legislación es muy importante para tener en cuenta a la hora de someter niños en un estudio investigativo, Hurtado (2020) en su trabajo de grado aporta:

Según la resolución 8430 de 1993, promovida por el ministerio de salud, en su artículo 5 en el que afirma que en toda investigación en la que el ser humano sea sujeto de estudio, deberá prevalecer el criterio del respeto a su dignidad y la protección de sus derechos y su bienestar. (Pag 59)

Este proceso investigativo desde el principio se caracteriza por tener un comportamiento ético por parte del investigador y a su vez ser muy claro para las partes que desarrollan el estudio, aclarando que la metodología debe ser ajustada al contexto de los estudiantes tal como se determinó en la justificación y a la normatividad vigente para trabajar con menores de edad en estudios investigativos.

Este ejercicio no representa riesgo alguno hacia los estudiantes, ya que el trabajo de campo será ejecutado dentro del colegio, principalmente con la observación como técnica y gestión documental como instrumentos de recolección de datos y posterior análisis y evaluación de estos.

3.8 Plan de Análisis:

Para lograr un análisis de la información efectiva la técnica utilizada será vital y más si el enfoque escogido para el estudio es la investigación cualitativa, la cual necesita de un aporte bastante importante de teorías, publicaciones y datos buscando esa veracidad a la hora de analizar y arrojar conclusiones; en el caso de esta investigación es necesario relacionar las experiencias, comportamientos u opiniones de los estudiantes en cada una de las actividades lúdicas, como lo dicen Hernández, Fernández y Baptista (2010) donde explican que la investigación cualitativa postula:

La “realidad” se define a través de las interpretaciones de los participantes en la investigación respecto de sus propias realidades. De este modo convergen varias “realidades”, por lo menos la de los participantes, la del investigador y la que se produce mediante la interacción de todos los actores. Además, son realidades que van modificándose conforme transcurre el estudio y son las fuentes de datos. (Pag 9)

En este orden de ideas, se buscará que la información recolectada tenga un proceso de análisis que direcciona al logro de los objetivos de la investigación. Es por esto por lo que Rodríguez, Lorenzo y Herrera, (2005) proponen tres grandes tareas que ellos las denominan 1. Reducción de datos, 2. Disposición y transformación de éstos y 3. Obtención de resultados y verificación de conclusiones.

En la reducción de los datos se tomará la información que se logró sintetizar después del trabajo de campo en los espacios académicos de Educación Física, donde se diligenciaron unos diarios de campo, una matriz de información y por último un mapa participativo como resultado de la retroalimentación de las actividades lúdicas.

Tabla 9: Esquema plan de análisis de la investigación.

Objetivo	Caracterizar de manera lúdico praxiológica las acciones motrices que emergen de las experiencias de ocio y recreación, en las clases de educación física del grado noveno en el IED Santa Bárbara, en la Localidad Ciudad Bolívar.	
Pregunta Orientadora	¿Cómo aportaría a las clases de Educación Física del grado noveno en el IED Santa Bárbara el caracterizar de manera lúdico praxiológica las acciones motrices que emergen de las experiencias de ocio y recreación?	
Variables / Categorías vinculadas y que se analizaron	Praxiología	Relaciones Praxiológicas (Hernández, J. y Rodríguez R., 2004)
	Espacio	Corresponde a las dimensiones de análisis y algunos de sus indicadores que caracterizan a las situaciones motrices, es decir siempre aparecen en cualquier tarea o situación. De 5 propuestas por la praxiología, para este estudio tomarán sólo el espacio, el tiempo y la Interacción Motriz porque son consideradas manifiestas en las situaciones lúdicas. Espacio: Se refiere al terreno, a los objetos, a los materiales que contiene, a sus características y a los desplazamientos. Describe la forma como los agentes manejan, dominan, ocupan o aprovechan el espacio. Tiempo: Describe los momentos en los cuales son válidas o no las acciones (el tiempo de participación o de pausa), a la realización mínima o máxima de las realizaciones. El tiempo que es usado en la participación. Interacción Motriz (Comunicación Práctica): Atiende a la forma de intercambio entre personas, y al uso grupal que estas personas hacen de las anteriores (condiciones espaciales, temporales, gestuales) para intentar lograr objetivos motores. Positivas o de apoyo colaboración y Negativas de contra comunicación, oposición, rivalidad contra adversarios. Intencionalidad: Caracteriza la intención emocional con la que se realizó alguna acción dentro de la vivencia.
	Tiempo	
	Interacción Motriz (Conductas y comportamientos)	
	Intencionalidad	
	Dimensión Lúdica	Lúdica y Juego: (Díaz, J. 2006)
	Alteridad	

Placer	La función lúdica del sujeto se manifiesta en múltiples formas de prácticas lúdicas, y estas a su vez se basan en comprender las acciones de un grupo social desde la construcción del sentido lúdico y así mismo de las condiciones de la experiencia.
Ficción	
Identidad	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”. Placer: Es un acto de sublimación con el cual se cumplen deseos y emociones. Es la sensación o sentimiento positivo, agradable o eufórico y puede manifestarse, en este caso cuando el individuo satisface la necesidad de divertirse, de estar agradado con sus compañeros y/o profesor, etc. Ficción: Como fuente para la actividad creadora. 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. 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.
Técnica de análisis e instrumento para utilizar.	Diario de Campo
	Se emplea, como uno de los instrumentos para la recolección de la información por parte del investigador en las sesiones previas a la aplicación del mapa cartográfico. Se constituye en el elemento primordial para el análisis de la información ya que en este caso es el eje central de la discusión que orientará la posterior socialización de los mapas.
	Mapa Participante (Cartografía Social Pedagógica) Se utiliza como estrategia de investigación y acompañamiento en la que, por medio de la acción colectiva, se lleva a los participantes a reflexionar sobre sus prácticas y comprensiones de una problemática común, mediante el levantamiento de un mapa (cartografía) en el que se evidencian las problemáticas que acontecen en dicho territorio; en este caso, los territorios relacionados con las tensiones de las prácticas de enseñanza y de aprendizaje. (Barragán, 2016. p. 256).
	1. Se estructura una batería de actividades prácticas enfocadas desde la recreación y el ocio en los espacios de la clase de educación física, bajo las temáticas que el currículo de la asignatura ya tiene establecido.

Explicación	2. Se realizan las aplicaciones del diario de campo, en el que se presenta las generalidades de información relacionadas con las sesiones observadas. Para cada una de las sesiones existe registro en este diario de campo. 3. El documento contiene y presenta una estructura básica para el registro de la observación desde la praxiología y la dimensión lúdica, y los componentes que las conforman. 4. Se identifica la acción motriz (juego) y se analiza por medio de los elementos de praxiología y de dimensión lúdica ya expuestos. 5. Luego de las sesiones de clase, se ejecuta un taller de cartografía, en el que se realizan mapas temáticos, para el análisis de la experiencia de ocio y recreación desde la percepción de los estudiantes. Es decir, pensar en la clase y los momentos en que han vivenciado y como han sido sus acciones en estas experiencias (desde las categorías observables propuestas, que se sustentan en convenciones). 6. Se establece una ruta de análisis de los resultados, a partir de una matriz general que facilita la depuración de la información y su interpretación.
-------------	--

Fuente: Hurtado (2020)

3.9 Nivel de análisis o confrontación de la información.

Una vez recolectada y clasificada la información por medio de los instrumentos como lo fueron el diario de campo y el mapa participativo, se procederá a confrontarla con lo presentado en el marco teórico y así poder hacer un análisis mucho más profundo de lo vivenciado y manifestado por parte de los estudiantes; en la siguiente tabla se evidencia el proceso que se llevó a cabo para estudiar y depurar los datos arrojados en las aplicaciones.

Tabla 10: Niveles de análisis.

Nivel	Descripción
1	En este nivel se sintetizó la información recolectada de cada uno de los juegos ejecutados y observadas desde la praxiología y la dimensión lúdica.
2	Se analizan las dos grandes categorías con la intención de identificar una relación directa o indirecta entre ellas, para la caracterización de las experiencias de ocio y recreación, a partir de lo arrojado del estudio de los instrumentos aplicados.
3	Se contrastan cada una de las experiencias de los estudiantes en las actividades lúdicas con lo que propone el PEI del colegio y el currículo de la asignatura de educación Física, con el fin de observar el nivel de receptividad a la hora de orientar un proceso de enseñanza-aprendizaje.
4	Conclusiones.

Fuente: Elaboración propia 2020

Cronograma.

A continuación, se describirá de manera específica cada una de las actividades o fases que contenía este estudio investigativo y del tiempo en meses que se utilizó para la ejecución de este. El cronograma que se presenta en la Tabla 8, favoreció para el seguimiento según una secuencia ordenada de acuerdo con la metodología asignada.

Tabla 11. Cronograma general del estudio.

Actividades Mes	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6	Mes 7	Mes 8	Mes 9	Mes 10	Mes 11	Mes 12	Mes 13	Mes 14	Mes 15	Mes 16
Elección del tema (Macro Proyecto)	X															
Indagación teórica inicial y revisión preliminar en la institución	X															
Elaboración del proyecto de investigación		X	X	X	X	X	X	X	X							
Consolidación del marco teórico y referentes conceptuales		X	X	X	X	X	X	X	X							
Elaboración de los instrumentos de recolección de la información						X	X									
Aplicación pilotaje instrumentos de recolección de información.								X								
Inicio trabajo de campo									X							
Aplicación de instrumentos de recopilación de información										X						

Realización del taller cartográfico	X			
Fin del trabajo de campo	X			
Procesamiento y análisis de datos obtenidos		X	X	
Redacción informe de investigación (resultados)			X	X
Revisión y corrección del informe de investigación				X
Presentación final del informe de investigación.				X

Fuente:Elaboracion propia 2020

CAPITULO IV. RESULTADOS

En el desarrollo de la investigación se recolectó la información necesaria mediante la aplicación de dos instrumentos, los cuales nutrieron una matriz general que sintetiza lo identificado bajo la técnica de la observación del investigador y los respectivos diligenciamientos de los diarios de campo, a su vez, también fue necesaria la socialización de los mapas participativos por parte de los estudiantes. Una vez recopilada esa información de conceptos se entra a comparar la información presentada en el marco teórico con el análisis arrojado de la información recolectada.

Se presenta la tabla 12 y la tabla 13 con el objetivo de comparar cada una de las variables pertinentes a las dimensiones Lúdica y Praxiológica, de acuerdo con la información arrojada por los instrumentos aplicados para cada una de estas.

Tabla 12: Matriz general de resultados Dimensión Praxiológica.

Instrumento Variable	Sumatoria diarios de campo	Sumatoria cartografía
Dimensión Praxiológica		
Espacio	• Se asignó la cancha múltiple del colegio para el desarrollo de los juegos, la cual tiene unas medidas de 10x15m • El espacio es pequeño para la cantidad de estudiantes en algunas actividades, por lo tanto, se optó por dividir el curso en subgrupos. • La ubicación temporoespacial ayudó para que los estudiantes tuvieran una acertada percepción del espacio. • En momentos las actividades exigían dividir la cancha en carriles o cuadros para un mejor control del juego.	• La cancha múltiple no es el espacio más adecuado • Está desnivelada • No es muy amplia para poder trabajar con comodidad. • Por todo lo anterior es factor de riesgo para los estudiantes.
Tiempo	• Los tiempos reales de ejecución de las actividades variaban según la intensidad, se presentaron juegos con 10, 15, 20 y hasta 30 minutos de duración. • El docente se demoraba alrededor de 10 a 15 minutos en la explicación del juego, objetivos y retroalimentación. • Los estudiantes al organizarse para cada juego demoraban alrededor de 5 minutos aprovechando la gran afinidad entre ellos para trabajar en equipo.	• Para la consecución de los objetivos que tenía el taller como trabajo de campo el tiempo estuvo bien parcelado. • Para los estudiantes el tiempo fue muy limitado y sugirieron más actividades como las ejecutadas. • La asignación horaria para el curso noveno fue un punto a favor para el trabajo de campo ya que tenían una asignación de 2 horas semanales. • La actitud y colaboración por parte de los estudiantes ayudo a que el tiempo efectivo de la clase alcanzara sin inconvenientes para las intervenciones del investigador en las explicaciones, correcciones y retroalimentación.

Interacción motriz
(comunicación prÁxica)

- Los estudiantes presentaron ansiedad por participar en cada una de las actividades propuestas.
- Les gusta mucho sentirse en competencia.
- Alegría y emoción de los niños a la hora de experimentar la victoria.
- Descontento, furia en algunos cuando se presenta la derrota ante sus compañeros.
- El placer por los juegos se evidencia en la actitud con la que participan de la clase.
- Siempre sobresalen los mismos estudiantes como líderes un niño y una niña que organizan y motivan en pro de las actividades.
- Constantemente se presentan retos entre los estudiantes como parte de la diversión que manifiestan en las clases.
- Expresan muchos gestos, risas, sonrisas, gritos y felicitaciones en el taller.
- Las intervenciones del investigador para el desarrollo óptimo del trabajo de campo mediante los juegos fueron pertinentes.
- El interés y la ansiedad por participar de las actividades surgía por la curiosidad que les causaba el nombre de cada uno de los juegos.
- La comunicación asertiva para cada una de las actividades fue clave para el desarrollo de los juegos.
- Indicaciones claras y precisas por parte del docente.
- El grupo por lo general aprobaba el desempeño de los líderes, pero se presentaban situaciones de estrés y frustración que desencadenaban en acciones que generaban malestar general en los estudiantes por parte de los líderes.
- El trabajo en equipo fue el mejor antídoto ante el desespero en los momentos en que se sentían derrotados por no cumplir con los objetivos.

Intencionalidad

- Los estudiantes logran un gran nivel de inmersión tan alto en los juegos que favorecen a la observación del investigador.
 - Cuando se les preguntó a los niños sobre cómo definirían la actividad en una sola palabra, en un gran porcentaje respondieron divertida.
 - No logran relacionar las actividades con los objetivos temáticos de la clase de educación física.
 - Se evidenció que el trabajo en equipo era su principal estrategia a la hora de cumplir con la finalidad de los juegos.
 - El sentido de pertenencia por los espacios académicos de educación Física fue evidente cada vez que participaban del taller.
 - La propuesta de las actividades lúdicas fueron llamativas por lo tanto su atención fue captada fácilmente por el docente para hacerlas entender a los niños.
 - Los juegos fueron propuestos con la intención de que los estudiantes experimentaran lo que es un trabajo en equipo con la comunicación como eje fundamental del éxito.
 - Los niños ven en estos juegos una alternativa de divertirse y hacer actividad física de una manera agradable.
 - En los espacios académicos se utilizaron estos juegos con el objetivo de abordar las temáticas de educación Física para el noveno grado las cuales eran capacidades coordinativas y capacidades físicas.
 - La tolerancia a la derrota y a la frustración se manejó en cada una de las actividades con los estudiantes.
-

Manifestaciones
praxiosociales

- Los estudiantes fueron muy receptivos a la actividad.
 - A pesar de que en algunos juegos primaba la competencia, nunca se perdió el compañerismo en la mayoría de los casos.
 - Los objetivos de cada una de las actividades fueron beneficiado gracias a la excelente actitud que dispusieron los niños.
 - Hay compromiso grupal e individual en la participación de los juegos.
 - Como en toda competencia y más que todo en esas edades no faltaron las discusiones cuando experimentaban la frustración por la derrota en los juegos.
 - La celebración a la hora de la victoria no se hizo esperar.
 - Las apuestas en especial el refrigerio eran condición inamovible entre los estudiantes para poder pertenecer a ciertos equipos.
 - Dos niñas eran muy apáticas a las actividades, manifestaban sentir pena, vergüenza y se referían a cada uno de los juegos como “cosas para niños chiquitos”
 - En algunos juegos primaba el contacto físico, por lo tanto a la hora de perder la tolerancia aparecían agresiones tanto físicas como verbales.
- Los estudiantes entendieron que los juegos eran parte de la clase y a la hora de asumirlos con responsabilidad concibieron que no había espacio para los conflictos y si se presentaban se resolvían por medio del dialogo y la propuesta en equipo.
 - Manifestaron los niños que el agrado principalmente era porque la clase últimamente se tornaba monótona.
 - A la hora de las victorias el desborde de alegría no se hacía esperar, gritos, silbidos y abrazos sobresalían en un entorno agradable.
 - La frustración por la derrota permitía identificar gestos y actitudes características de quien no podía cumplir con el objetivo.
 - El trabajo en equipo evidencio un alto nivel de colaboración, respeto hacia los compañeros, el docente y la actividad.
 - La toma de decisiones no fue intervenida por el investigador, los estudiantes fueron libres en ese aspecto.

Fuente: Elaboración propia 2020

Tabla 13. Matriz general de resultados Dimensión Lúdica.

Instrumento Variable	Sumatoria diarios de campo	Sumatoria cartografía
Dimensión Lúdica		
Ficción	• La inmersión al mundo lúdico permite que los estudiantes imaginen y simulen estar es guerras, ser animales o cosas, generando una ansiedad y afán por iniciar los juegos. • El investigador asigna roles y delega papeles fundamentales con la intención de favorecer a la consecución de objetivos. • Los juegos son muy complejos a la hora de la ejecución motriz, pero hay un detalle que capta la atención y es que cuando algún miembro de un equipo incumpla las condiciones de la actividad inmediata mente ocasiona que los compañeros se conviertan en gorilas y cumplan una penitencia. • El asumir esos roles de ficción los agota físicamente debido a que deben ejecutar los juegos en posiciones de animales que por lo general no las hacen causando fatiga	• Para los estudiantes desde que escucharon el nombre de las actividades ya los hacia entrar en un mundo en el cual tenían que asumir roles de ficción como lo es convertirse en animales, cosas o estar en alguna batalla. • Al momento de competir sobresalía el rol del más poderoso, del estudiante que pudiera derrotar al otro sin poner en peligro su orgullo. • Los estudiantes expresaban que se sentían como niños chiquitos jugando a los congelados o a la lleva, pero les agradó bastante gracias a las variantes propuestas por el investigador.
Alteridad	• A pesar de ser una actividad lúdica que podría dar pie para chanzas, irrespeto y burlas, entre los estudiantes nunca se perdió el sentido final del taller que era disfrutar y experimentar situaciones fuera de lo común, basados en el trabajo en equipo. • El cuidado por los compañeros y por ganar en cada uno de los juegos fue evidente en los líderes de los estudiantes. • El concepto de responsabilidad es trabajado al momento en que los estudiantes asumen roles para cumplir con tareas específicas, donde se evidencia que prima el bien común sobre el particular.	• Para el desarrollo de la actividad fue fundamental la participación de los estudiantes líderes de curso, a pesar de que se presentaron comentarios negativos hacia los compañeros. • La ansiedad por que comenzaran rápidamente los juegos no se hizo esperar. • La resolución de problemas favoreció a la interacción entre rivales. • Experimentaron varios sentimientos expresados con gestos característicos de felicidad, alegría, frustración y rabia. • Los niños demuestran gran afinidad por clases con un alto componente lúdico, pero a su vez la emoción y el

Identidad	• Una vez se explica la clase sin necesidad de motivar, los estudiantes demuestran estar en alto grado de afinidad con las actividades propuestas. • El significado de amistad y compañerismo lo experimentan con el fuerte trabajo en equipo. • Las estudiantes que no sienten empatía con los juegos sintiéndose infantiles, expresan aburrimiento y no querer participar activamente. • La comunicación tanto gestual como verbal fue en su mayoría asertiva. • Es tarea del docente que los estudiantes no se preocupen si no son muy hábiles motrizmente, lo importante es experimentar cada una de las actividades lúdicas. • Para los niños a esas edades sentirse superiores a la hora de competir, suele convertirse en foco de desviación a la hora de cumplir con los objetivos propuestos en la clase.	contexto de las actividades desubican a los estudiantes del objetivo temático de la clase asignada.
Placer	• Fue un trabajo muy receptivo por parte de los estudiantes, componentes como la lúdica, y la competencia, hicieron de la diversión el mayor referente a la hora de identificar el placer en los niños. • El compañerismo es tan evidente que a pesar de equivocarse y experimentar frustración en las derrotas expresando risas por unos y malas caras por otros siempre prevalecía la diversión. • Las caras de satisfacción cuando se sienten ganadores se pueden comparar con la que hacen al momento de ser felicitados por cualquier docente en una asignatura.	• Cuando el docente da libre elección de compañeros para un juego grupal, siempre procuraban reunirse por amigos o de gran afinidad. • La resolución de problemas se vio beneficiada por el trabajo en equipo, a pesar que la comunicación se caracterizó por malas palabras pero que al cumplir el objetivo sus expresiones fueron más decentes. • Si en alguna actividad en los grupos de trabajo quedaron compañeros con poca afinidad, la emoción y goce por el juego los hizo interactuar de la mejor manera, lo cual fue una grata sorpresa para el docente. • Sin duda alguna este trabajo de campo fortaleció las relaciones entre estudiantes que traían de periodos anteriores. • Los estudiantes argumentaban gran placer con las actividades, principalmente porque por lo general vienen con el estrés y cansancio de otras asignaturas. • Por más competencia que tuvieran algunos juegos el goce y diversión era el componente principal de sus conclusiones en la retroalimentación. • La motivación por parte del docente fue fundamental en las primeras actividades, después ese rol lo asumieron los líderes de curso ya que los juegos eran muy alegre y satisfactorios para ellos. • Les generó demasiado placer a los niños el hacer una clase completa sin sentir sufrimiento físico.

Manifestaciones de la
vivencia del ocio y la
recreación

- Según el juego a ejecutar, los estudiantes en medio de su libertad para organizarse con el fin de cumplir con el objetivo se resaltan cada una de sus fortalezas a nivel físico para contribuir al trabajo en equipo.
- Los niños expresan sentimientos y emociones que direccionaron el objeto de estudio por parte del investigador.
- De acuerdo con las vivencias experimentadas por los estudiantes como placer y diversión hicieron que el nivel de responsabilidad y compromiso lo asuman con actitud.
- La comunicación entre compañeros fue asertiva en cada una de las actividades.
- Les generaba a los estudiantes cierto nivel de duda o asombro cuando se planteaban actividades donde tenían que asumir roles de animales o cosas que nunca habían experimentado.
- De las actividades que más generaba interés y solicitaban continuamente repetirla era donde se generaba competencia, razón por la cual la satisfacción de ganar o la frustración de la derrota se hacían muy evidentes.
- Un par de actividades tuvo como componente la agresión física y verbal la cual fue controlada por el docente, ya que el contacto físico mezclado con la competencia resultó muy motivante a generar superioridad ante los demás compañeros.
- En el trabajo en equipo los estudiantes comienzan a valorar los aportes de cualquier compañero sean aciertos o desaciertos para la consecución del objetivo.
- Por más niños que sean, en las actividades de máxima concentración tuvieron un gran desempeño.
- Es de resaltar comportamientos sociales que no son características comúnmente de un espacio escolar.
- Se adaptan muy bien a los juegos gracias a la capacidad de imaginar a su vez crear personajes o roles no comunes.
- La participación total de los estudiantes se debió a que la motivación por parte del docente fue la adecuada y logró atrapar el interés de los niños.

Fuente: Elaboración propia 2020

4.1 Análisis de Resultados.

En este apartado se presentarán los análisis de la información recolectada por medio de la observación como técnica, y la aplicación de un diario de campo y un mapa participativo como instrumentos de recolección, los cuales fueron alimentados gracias a la ejecución de juegos recreo-deportivos en los espacios académicos en la clase de educación física, más específicamente a los estudiantes de noveno grado del colegio Santa Bárbara IED; lo anterior de acuerdo con lo propuesto en la metodología de investigación, busca comparar y analizar los hallazgos con lo abordado en el marco teórico, especialmente en lo relacionado con las dos categorías de investigación, la praxiología y la dimensión lúdica.

4.1.1 Dimensión Praxiológica.

4.1.1.1 Espacio.

No es de asombrarse a cerca del concepto que tiene un estudiante sobre que es el espacio, este lo define como un lugar cualquiera y se limita a describirlo si es el caso, resaltando cosas positivas y negativas del mismo, aun cuando se le pregunta sobre el trabajo de campo relacionado con el taller cartográfico lo catalogan como una cancha pequeña pero agradable por ser un espacio abierto. Desde otra perspectiva a nivel conceptual direccionada a la investigación y apoyado en el diario de campo, aparece

la del investigador, sustentado a su vez en un marco conceptual que le hace identificar en los juegos elementos como la proximidad entre los estudiantes que participaron de los juegos y los límites espaciales apropiados para los mismos. En cuanto al espacio praxiomotor no generó gran incertidumbre en los estudiantes, se evidenció que las actividades de cruzando el río y carrera de trenes tenían como principal objetivo que los estudiantes alcanzaran un lugar que en este caso era una línea de llegada, para estos juegos y condicionados por las distancias métricas, se vio la necesidad de adaptar sus ejecuciones a las características de un espacio concurrente o compartido, garantizando la participación de todos los estudiantes al mismo tiempo, con el objetivo de convertir la campo de práctica múltiple en un espacio más sociomotor. En juegos como el del pegajoso o la frontera, el espacio de práctica se prestó para un enfrentamiento motor con características de guardia, por ende, asumieron características de espacios fijos prohibidos.

4.1.1.2 Tiempo.

Al revisar las dos posturas; la de los participantes y la del observador, se evidenció una gran diferencia de conceptualización relacionada con el tiempo. En primera instancia, está la del investigador, que, de acuerdo con la ejecución de cada uno de los juegos, lo cataloga

como el tiempo praxiomotor, aquel intervalo en que se logró hacer efectiva cada una de las acciones motrices vivenciadas y si se realizaron con una frecuencia ideal para alcanzar los objetivos. La situación que se vivía en los juegos de balonmano o de cuatro arcos, era una relación dinámica con respecto a la situación praxiomotriz, ya que por sus condiciones de ejecución la rapidez de las acciones motrices fue el común denominador en esas actividades, de la misma manera, el enfrentamiento motor se hizo presente en el juego de la frontera, donde el protagonista fue el tiempo de carga, el cual es caracterizado por contactos físicos potentes, es decir, con presencia de la fuerza muscular en pocos segundos; cabe resaltar que el tiempo de cada una de las sesiones que se utilizaron para las aplicaciones de la investigación siempre fue un aliado a la hora de analizar las acciones motrices y el comportamiento de los estudiantes en cada uno de los juegos, por ejemplo, los tiempos colectivos de gestualidad coordinada o también utilizados para organizar y planear la participación con miras a experimentar la victoria fueron bien aprovechados por los niños en un trabajo colaborativo ejemplar. Por otro lado, en segundo lugar, los estudiantes se refirieron al tiempo de una manera genérica, al decir que era muy corto para participar en los juegos y que deberían ser más largos, haciendo alusión a la diversión y el goce que manifestaron en el taller cartográfico. Esta observación invita a

analizar si el tiempo se pasa pronto por cuanto la actividad fue dinámica y divertida, en ese caso es comprensible que no quieran dejar de hacerla.

4.1.1.3 Comunicación

En este aspecto es muy importante tener en cuenta la interacción motriz directa entre estudiantes, y a su vez con el docente de educación física como parte principal de motivación, razón por la cual el reconocimiento de esta depende de la perspectiva que tenga cada uno de los sujetos pertenecientes al estudio, pues en un proceso de interacción entre un emisor y un receptor es fundamental, entonces, a la hora de participar de actividades colectivas o individuales con un alto componente recreativo estas no se podrían ejecutar si es ausente una comunicación asertiva para contribuir a dicha interacción motriz. En este orden de ideas, el investigador direcciona la comunicación verbal desde la explicación de cada uno de los juegos, recalcándole a los niños del cumplimiento de los retos y para ello conforman un equipo en busca de un objetivo, dicha comunicación fue componente importante en los juegos que son catalogados como colectivos, por ejemplo, cuatro arcos y balón mano, los cuales dependían de una alta comunicación práxica directa, en especial cuando el juego era condicionado por realizar pases con un balón, sin embargo no era suficiente con ejecutar gestos técnicos, estos debían estar antecidos por una comunicación práxica indirecta

caracterizada por conductas y comportamientos, como lo son gestos, mímicas, señas y sus respectivas respuestas como petición de pelota, asistencias, apoyos y desmarques. Una vez empiezan con los juegos el docente dispone de insumos para el análisis de aspectos como la comunicación verbal, las conductas, los comportamientos y expresiones de las experiencias lúdicas que se descifraban como diversión, goce y aceptación de la actividad. El análisis de la información recolectada también permite identificar aspectos negativos en el ámbito formativo, por ejemplo, un estudiante líder en medio de su comunicación utiliza palabras groseras y actitudes poco favorables a la armonía de un curso, pero curiosamente le funciona para orientar a sus compañeros hacia el objetivo final del juego. En cuanto al análisis de los estudiantes, son resultado de lo que vivieron, sintieron y lo lograron asemejar de las experiencias lúdicas de la clase al momento de comunicarse asertivamente, primero referencian al profesor como el encargado de explicar el juego de manera correcta, segundo en su mayoría coinciden en la buena comunicación y tercero, al combinar dos compañeros sin afinidad en su interacción, la relación se vio afectada. Por otro lado, la expresión corporal le ayudó al investigador a identificar la frustración en los niños a la hora de la derrota o cuando no se lograba el objetivo del juego, razón por la cual los gestos y expresiones eran fuertes o groseros entre ellos.

4.1.1.4 Intencionalidad.

Una vez el docente hace la introducción al trabajo de campo, más específicamente en el taller de aplicación de juegos, los estudiantes deducen de la propuesta de actividades en clase totalmente distintas a las dirigidas normalmente en educación física, que pueden ser muy interesantes y divertidas, a su vez interpretan por medio de conductas y comportamientos que la elección de juegos fue resultado del deseo por querer gozar en un espacio académico. Por otra parte el investigador direcciona cada una de los juegos con la intención de abordar metodológicamente los temas que propone el plan de estudios del colegio, así fue entendido por los estudiantes y así fue como ellos lo asumieron desde la organización de los mismos, primero identificaban la capacidad física que primaba en cada actividad y así mismo buscaban fortalezas en cada uno de los miembros del equipo para conseguir el objetivo de una manera efectiva; de esta manera el investigador también logra cumplir con la intención de mejorar la comunicación y el trabajo en equipo por parte de los estudiante de noveno grado del colegio.

4.1.1.5 Manifestaciones Praxiosociales.

En cuanto a la ejecución de las actividades, no solo se tuvo en cuenta el espacio, los tiempos corporales o la gestualidad, los estudiantes en medio de la interacción con sus compañeros descubrían aspectos que,

en medio del trabajo colaborativo o individual en juegos como congelados, la lleva cucaracha o del cangrejo, los fueron orientado a la consecución de la victoria o del objetivo planteado por parte del docente. Estas situaciones sociomotrices, en las que los estudiantes manifestaron goce, diversión, alegría y en ocasiones frustración y rabia, fueron el resultado de las interacciones motrices que por la simple razón de ejecutarse en un campo deportivo necesitaron de varios participantes. Por otro lado, El nivel de respeto entre estudiantes y profesor no se vio comprometido, por el contrario siempre la actitud del curso fue ejemplar a la hora de cada una de las actividades, sin embargo, lo ideal sería que ese respeto fuera universal es decir no solo con el docente, sino también entre estudiantes, razón por la cual el investigador identifica cuales niños son considerados líderes en actitud y en lenguaje corporal buscando un gran apoyo metodológico en los juegos. En este orden de ideas, la actitud dispuesta por los estudiantes aparte de ser ejemplar no deja de ser sorprendente, ya que el interés y el goce de cada una de las actividades las hacía tan divertidas y llamativas que los estudiantes que siempre han demostrado ser apáticos con la clase se animaron a participar sin reparo alguno. Hay que resaltar la opinión que los estudiantes dieron en el taller cartográfico, calificando la clase como un espacio muy divertido y enriquecedor que les fortaleció aspectos tan importantes para la vida diaria como el respeto, el trabajo en equipo y la comunicación; del mismo

modo el investigador aprovecha la retroalimentación del taller para sensibilizar a los niños sobre lo vital que es trabajar la toma de decisiones, y algo fundamental en los estudios praxiomotores como lo son la intención que pueda llegar a tener cada una de las actividades, que maneras de intervención praxiosociales y motrices tienen los juegos, y por último qué interpretación se le puede hacer a la interacción praxiomotriz con los demás estudiantes.

4.1.2 Dimensión Lúdica.

4.1.2.1 Ficción.

Se facilitó la identificación de rasgos característicos de la ficción por parte del investigador gracias a la gran capacidad de imaginación y creatividad que tienen los estudiantes. Por lo general las actividades presentaban unas reglas de juego y un alto componente de resolución de problemas para los cuales era fundamental asumir y caracterizar un rol en búsqueda del objetivo final; facilitando la constitución de una experiencia lúdica que llegó al punto de satisfacer sus necesidades o curiosidades que el diario vivir cotidiano no puede brindar, es por esto que personificar un cangrejo, una cucaracha, un congelado, un pegajoso, simular estar dentro de una licuadora o aspectos tan divertidos como estar en una batalla, los lleno de ansiedad y realizaron una inmersión en un mundo de ficción del cual no querían salir y menos cuando el aspecto competitivo se hacía

presente, ya que el sentirse superior a su rival justificaba aún más su participación activa. Gracias a lo anterior es que se les facilitó participar del taller cartográfico, donde los estudiantes mediante expresiones simbólicas trasladaron al mundo real lo que sintieron y vivieron refiriéndose a la ficción principalmente como algo que los separa del mundo, lo cual los direccionó a perder la noción de un espacio académico de educación física, principal razón para desarrollar la empatía con las lúdicas utilizadas en clase.

4.1.2.2 Alteridad.

El sumergirse en un mundo de ficción donde deben asumir roles, personificar cosas o vivir situaciones que solo se ven en las películas, es algo que los estudiantes no veían reflejado en una clase de educación física, en este orden de ideas, la emoción y ansiedad hacen parte de una gran cantidad de impresiones que aparecen desde el momento en que se les explica cómo va a ser el juego a ejecutar, las cuales se evidencian con facilidad en su expresión corporal, por lo tanto frustración, alegría, rabia, felicidad, son visibles con facilidad en este contexto por encima de su comportamiento en el diario vivir. Pero hay algo que es fundamental en el correcto desarrollo de las actividades, y es la participación y motivación por parte de los líderes de curso, estudiantes que se encuentran dentro del rango de edad del grado, pero con características de liderazgo, comunicación asertiva y compromiso con la clase, facilitando que en gran

porcentaje los niños sean receptivos con las dinámicas propuestas y el gusto por la educación física se vaya incrementando en la población estudiantil. Por otra parte, el investigador basado en la recolección de la información, evidencia que la alteridad se incrementa cuando en cada uno de los juegos, en especial los que condicionan personificar animales o cosas como una licuadora o un monstruo pegajoso, experimentan una subjetividad que llega a tener un vínculo con el contexto que los rodea ; de la misma manera los estudiantes en el taller cartográfico interpretaron de una manera muy simbólica lo vivido en cada uno de los juegos, haciendo énfasis en cada una de las caracterizaciones que libremente hicieron en las actividades.

4.1.2.3 Identidad

De acuerdo al análisis de la información recolectada y la experiencia del investigador en ejecución de medios lúdicos en clase, la motivación, el compañerismo, la comunicación y el trabajo colaborativo, permite evidenciar la identidad de los estudiantes respecto a los juegos, valores como la responsabilidad, el respeto y compromiso son estimulados por el docente desde el mismo momento en que les propone el objetivo a cumplir y se les orienta de tal manera que ellos bajo la toma de decisiones cumplan con lo necesario para participar de la actividad; lo anterior hace evidenciar la relación que tiene la identidad de los estudiantes en los juegos con el sentido de pertenencia con la

clase propuesta por el docente. En este orden de ideas al momento de retroalimentar, los estudiantes ven como algo muy positivo el interactuar con compañeros del curso con los que pocas veces trabajaban en grupo buscando la consecución de un logro.

4.1.2.4 Placer.

En estas edades escolares es de suma importancia abordar un proceso de enseñanza aprendizaje con un alto componente motriz, corporal y lúdico que conlleve a la experimentación del placer, éste se logró identificar en cada uno de los juegos desde el mismo momento en que la interacción entre compañeros generaba un nivel competitivo, de tal manera que el investigador acertó en proponer juegos con este componente, sin embargo, al analizar la información que se recolectó como evidencia, se identifica que los juegos donde ellos tenían que asumir una caracterización de animal, cosa o personaje generó de igual modo un gusto y una aceptación a tal nivel que en el taller cartográfico manifestaban lo emocionante que se sintieron y el deseo de que estas actividades se realizaran con más frecuencia en clase de educación Física. En este orden de ideas los estudiantes no pueden ocultar todos aquellos sentimientos relacionados con el placer así hayan sido derrotados o no hubieran podido cumplir con el objetivo.

El investigador logra identificar que el placer trasciende más allá de su espacio académico, ya que los estudiantes en la socialización del taller cartográfico expresaron que el nivel de estrés que manejan en otras asignaturas lo logran disipar por medio de la actividad física y el ejercicio, con la salvedad que sean clases lúdicas para que se sientan motivados al llegar a clase y así cambiar un poco la rutina que experimentan en el colegio día a día.

4.1.3 Manifestaciones de la vivencia de ocio y recreación.

Identificar lo que los estudiantes manifestaron tras la participación en las actividades recreativas, llevó un trabajo de análisis de la información recolectada en cada una de las técnicas e instrumentos utilizados para tal fin, primero los estudiantes se refieren al placer que generaron los juegos en los que participaron, creando un mundo paralelo al que viven rutinariamente en el colegio, particularidades como la competencia, el tener que caracterizar animales, cosas, guerreros etc. y a su vez sintiéndose mucho más valorados por el docente gracias al taller del mapa participativo, hicieron de estas dinámicas un medio para que las relaciones praxiosociales entre estudiantes se fortalecieran. Segundo los estudiantes tomaron otra perspectiva de lo que pueden llegar a ser cada una de las clases de educación física con la idea de afrontar un proceso de enseñanza aprendizaje, argumentando que de esa manera aprendían más fácil; tercero les llamó mucho la atención la manera en que experimentaron el trabajo

colaborativo en todas sus facetas, con amigos, sin niños, sin niñas, mezclados, con el fin de no perder o cumplir con el objetivo, todo bajo un nivel de tolerancia que en ocasiones se vio afectada por las expresiones negativas tanto verbales como corporales por parte de los líderes. Del mismo modo en la socialización de los mapas participativos, los estudiantes en su totalidad manifestaron un sentimiento de agrado por asistir al colegio el día que tenían en su horario educación física, demostrando su receptividad con las experiencias surgidas en cada uno de los juegos ya que generaban placer, diversión y ganas de interactuar con sus compañeros en un mundo paralelo construido por su gran imaginación y creatividad donde la ficción y el placer eran sus protagonistas.

4.2 Conclusiones.

1. Gracias a la recolección y análisis de la información en cada una de las actividades con los estudiantes de noveno grado del colegio Santa Bárbara I.E.D jornada tarde, este estudio investigativo ha permitido caracterizar las acciones motrices con el fin de aportar a las clases de educación física, por medio de la utilización medios con un alto componente lúdico y recreativo como el juego, el cual no era protagonista en el plan de clase de la asignatura. Praxiológicamente a partir de esta caracterización se descubrió que los procesos pedagógicos de este espacio académico no solo se desarrollan en la cancha múltiple por tal razón es recomendable que los ambientes de aprendizaje como los salones también deben ser adecuados para que los estudiantes bajo la orientación del docente participen de una retroalimentación general de las clases, aportando de esta manera al aprovechamiento del tiempo total de clase.
2. Se necesita que la participación de todos los estudiantes sea más activa, en la información recolectada arrojó que a la totalidad del grado noveno no les agrada asistir a esta clase, razón por la cual la motivación por parte del docente es fundamental y que mejor manera que proponiendo nuevas metodologías de clase basadas en el juego y la lúdica, tal y como se observó en las actividades

propuestas para este estudio investigativo; direccionando de manera categórica a la reformulación de los procesos de enseñanza aprendizaje en la clase de educación física. Lo anterior se logró identificar partiendo de una caracterización, que mostró el deseo y la libre elección de los estudiantes a la hora de interactuar las veces que el docente crea necesario en la aplicación de juegos recreativos y la respectiva socialización en los talleres de mapas participativos, expresando su conformismo y disfrute de sesiones de clase que motivaran su imaginación y goce, a la vez que su desarrollo motriz se aborda de una manera integrada gracias a los diferentes movimientos, desplazamientos y adaptaciones coordinativas que exigían cada una de las actividades praxiomotrices, que se diferencian a las comunes donde se enfocaba solo al ejercicio físico.

3. La participación activa de la totalidad de los estudiantes fue evidente y arrojaron cambios significativos relacionados con la perspectiva que tienen los pertenecientes al grado noveno ante la asignatura de educación física. Se priorizó en el aprovechamiento del espacio de una manera en que todos los estudiantes pudieran tener interacción motriz con los demás compañeros, por lo tanto fue muy efectivo hacer de una cancha múltiple un espacio concurrente, ya que la división por carriles facilitó el desplazamiento en algunos de los juegos, o se presentaron casos en los cuales se vio la necesidad de adaptar al campo y

distribuirlo en sub espacios diferenciados, con las características que tiene una área fija prohibida para poder realizar el juego de frontera, o en las actividades de balón mano y cuatro arcos que se condicionan a un terreno variable prohibido; lo anterior, con el objetivo de recomendar en las clases de educación física la ejecución de ejercicios que se adapten al número de participantes teniendo en cuenta las distancias entre ellos , ubicar lugares de referencia en el terreno para sus respectivas trayectorias y más aún si llegan a haber juegos de enfrentamiento motor.

4. El mapa participativo fue un instrumento vital para conocer de primera mano en el taller cartográfico las experiencias y opiniones de cada uno de los estudiantes referentes a qué opinión les merece éste espacio académico antes y después del estudio al cual fueron sometidos; sienten agrado con los medios lúdico pedagógicos los cuales direccionan a los estudiantes a tener más confianza de participar activamente de las clases ya que se sienten parte de un todo en el proceso formativo, de esta manera se impacta de manera positiva las relaciones sociales favoreciendo a la cohesión del grupo basado en los valores.
5. El correr, saltar, girar, patear, lanzar, cargar, reptar y atrapar, fueron las acciones motrices que emergieron de las experiencias de ocio y recreación basadas en una caracterización con un alto componente lúdico y praxiológico, permitió concluir que el aspecto motriz es muy amplio y a la vez aplicable en

cualquier contexto académico bajo una intencionalidad praxiológica, razón por la cual este proceso investigativo puede ser tenido en cuenta para cualquier asignatura de un currículo escolar.

6. Los encuentros pedagógicos con los estudiantes fueron desarrollados bajo una propuesta de ocio y recreación, sustentados en un alto componente de juegos condicionados por el trabajo en equipo y la resolución de problemas, donde cada estudiante aportó desde su necesidad y capacidad para cumplir con el objetivo de cada una de las actividades.
7. El componente competitivo a parte de generar mucho placer y ansiedad por la participación invita a la solidaridad y a la inclusión de todos los compañeros con el objetivo de fortalecer confianza y lazos de amistad orientados hacia un fin común.
8. Las actividades generaron un alto nivel de ficción en los estudiantes, asumiendo roles de animales, guerreros, deportistas, cosas y monstruos, creando una alteridad que les hacía participar de una manera más activa y divertida en un mundo paralelo que era resultado de su imaginación.
9. El análisis de información fue algo innovador desde todo aspecto, sus instrumentos y técnicas de recolección, y lo más importante sus medios pedagógicos como condicionante a observar, que en este caso fueron la praxiología y la lúdica. En este orden de ideas el estudio de investigación propone nuevas alternativas metodológicas para el abordaje de los temas en los

espacios académicos de educación física; del mismo modo se valora la participación de los estudiantes haciéndolos sentir fundamentales con su presencia y participación para el análisis y retroalimentación del proceso enseñanza aprendizaje.

10. El abordaje conceptual, metodológico y práctico del ocio y la recreación, también fue analizado por medio de los diarios de campo y el mapa participativo, por lo tanto, se llegó a la conclusión que los procesos formativos orientados con medios lúdicos y recreativos como son los juegos de roles para aumentar la ficción o los predeportivos con la intención de generar competencia, son más efectivos a la hora de una propuesta pedagógica en clase de educación física.
11. La participación continua de los estudiantes en cada una de las actividades, permitió al investigador evidenciar experiencias novedosas y significativas de los niños a la hora de interactuar en un proceso pedagógico, llegando a la conclusión que gracias a esa relación con su entorno escolar se sintieron importantes en el espacio académico, mejorando su autoestima al experimentar algo que ellos no solían ser, sintiendo agrado por la clase y desarrollando esa identidad que les hacía falta vivenciar, de manera que el impacto positivo al enfoque pedagógico del colegio Santa Bárbara conocido como enseñanza para la comprensión fue satisfactorio, gracias a la aplicación de medios y métodos con alto componente lúdico y recreativo con el juego y sus diferentes variantes como su principal elemento.

- 12.** El estudio investigativo intervino positivamente en la percepción que tienen los estudiantes sobre los encuentros académicos de educación física, a tal punto que en la retroalimentación del taller cartográfico los grupos de trabajo argumentaron que tal vez de las cosas más importantes era el gusto que adquirieron por realizar actividad física; es por esto que el trabajo de capacidades físicas condicionales por medio de los juegos a una intensidad moderada se adapta a lo que recomienda Vidarte, Vélez, Sandoval y Alfonso (2011), en cuanto a los minutos e intensidad que deben manejar los niños en esas edades, siendo esta la mejor manera de aportar a la promoción de hábitos de vida saludables y a la prevención de enfermedades crónicas no transmisibles.
- 13.** La evidencia arrojó que para la interacción y participación activa del estudiante en la clase de educación física es necesario desarrollar las clases en varios ambientes de aprendizaje, no solo en la cancha múltiple, sino también en el salones buscando una retroalimentación donde los niños se sientan más importantes a la hora de interpretar lo vivido.

4.3 Discusión

El propósito del presente trabajo fue aportar a las clases de educación Física desde la caracterización lúdico praxiológica de las acciones motrices que emergen de las experiencias de ocio y recreación, para lo anterior se ejecutó un trabajo de campo compuesto por diez sesiones de clase de dos horas cada una, donde se manejaron juegos como medios pedagógicos con el fin de abordar las temáticas de capacidades físicas y coordinativas en los espacios de educación Física del colegio Santa Bárbara I.E.D. Se arrojaron resultados que evidencian cambios significativos en la manera en que los estudiantes asumen la clase, demostrando gran interés y recepción a la hora de participar en todas y cada uno de los juegos propuestos por el docente, generando un fortalecimiento en aspectos tan importantes para los niños como la confianza en sí mismos, el respeto, el trabajo colaborativo y el grado de responsabilidad ante un compromiso, por otro lado la evidencia hace constatar que con un gran porcentaje de actividades de ocio y recreación las experiencias motrices serían muy significativas a la hora de abordar una clase de educación física, siempre y cuando la pedagogía y la metodología tengan como fundamento el juego y las interacciones praxiosociales. Para lograr identificar estos resultados se vio pertinente confrontar los hallazgos que surgieron del análisis de la información recolectada y los aportes de los autores citados que le dieron soporte a esta investigación.

En este orden de ideas, se compagina con el discernimiento de Moyles (1999), quien cataloga al juego como una herramienta enriquecedora para el niño logrando un beneficio íntegro tanto en aspecto físico, como de autoestima e interacción social, que transfiriéndolo a lo analizado en el trabajo de campo, los estudiantes gozaron, aprendieron y se sintieron en familia, con el juego como protagonista, y el docente aprovechándolo como herramienta lúdico pedagógica en espacios de ocio y recreación, dándole una percepción de aceptación y concordancia a lo expuesto por el autor.

Es por esto que queriendo continuar con lo que Cuenca (2004) propone sobre el ocio, se concuerda en que estas actividades fueron escogidas para el goce propio de los estudiantes con un componente fundamental y es la libertad de elección de participación y en la escogencia de los compañeros para los mismos, fortaleciendo elementos de naturaleza física, intelectual y social; conjuntamente el docente evidencia como hallazgo significativo que el juego exige hacer parte constante de un proceso enseñanza aprendizaje.

Por lo tanto, es oportuno darle la importancia que merece a la dimensión lúdica, la cual en el presente trabajo investigativo se catalogó como una de las categorías a desarrollar. Motta (2004) la presenta como un procedimiento pedagógico que cumple con características fundamentales como que sea motivante, flexible y agradable, siendo estas reflejadas en experiencias vividas, razón por la cual el proyecto investigativo fue bien orientado en cuanto a las actividades de campo ya que tuvieron componentes

lúdicos que fortalecieron sus capacidades físicas y coordinativas junto con la socialización entre compañeros.

Otra de las categorías que sustentaron este estudio investigativo fue el de la praxiología aplicada a la educación física, que, a pesar de ser muy amplia en su nivel de estudio, se abordó en varias de sus subcategorías como lo son espacio, tiempo, interacción motriz y la intencionalidad. Es pertinente aclarar que este estudio investigativo no abordó todos los elementos que componen esta dimensión con la intención de mantener el control de las variables; gracias a este control se logró evidenciar el gran aporte significativo al proceso del estudio, como lo fue el análisis a la variable del espacio, la cual arrojó para los encuentros académicos, tener muy en cuenta que buscando la interacción y participación activa del estudiante es necesario desarrollar las clases de educación Física no solo en la cancha múltiple, sino también en el salón de clase buscando una retroalimentación de los espacios académicos.

Por otra parte, el enfoque recreativo es sin duda un complemento a los medios y métodos pedagógicos utilizados en las clases de educación física con el fin de hacer sentir bien, pero sobre todo importante a los estudiantes en medio de actividades placenteras. Lo anterior tuvo bastante concordancia con lo planteado por Salazar (1996) quien articula la recreación con el ocio y el tiempo libre direccionándola a experimentar diferentes roles, tal como lo vivenciaron los niños en cada uno de los juegos propuestos en clase, los cuales a su vez fueron la inyección anímica para que los participantes del

encuentro pedagógico percibieran y fortalecieran valores que en varios casos son ausentes y por ende se convierten en el pilar fundamental de la educación escolar.

Se instaura un compromiso para todos los grados, que en los espacios académicos pertenecientes a la asignatura de educación Física del colegio Santa Bárbara I.E.D, se implementará un alto componente de las actividades desarrolladas en el presente trabajo investigativo, con el objetivo de aportar al mejoramiento de la interacción idónea fundamentada en el fortalecimiento de los valores y hábitos de vida, ayudando a la formación integral como ciudadanos impactando de manera positiva al mejoramiento de la sociedad, esto con la intención de responder a lo planteado por el MEN (2010) citado por Hurtado (2020) donde establece para la asignatura:

Que debe haber una orientación de estudiantes competentes, teniendo en cuenta las dimensiones antropológicas del cuerpo, el movimiento y el juego; que la parte corporal es la condición de ser, estar y actuar del ser humano, y que el juego constituye un ejercicio de libertad y de creatividad humana. Estos nuevos escenarios demandan también nuevas estrategias de orden pedagógico y didáctico que garanticen el aprendizaje de los contenidos establecidos en los planes de estudio.

De igual manera y siendo coherentes con lo que plantea Vidarte, Vélez, Sandoval y Alfonso (2011), en su artículo donde relacionan directamente la actividad física con la promoción de la salud, especialmente en la parte de sensibilización que es lo que se trabaja en edades escolares para que los niños tomen conciencia de la importancia de

combatir el sedentarismo; este estudio investigativo aporta a la salud desde la identificación de estrategias y metodologías para que los estudiantes en su totalidad le cojan amor y gusto por la educación física y por ende al ejercicio, con el fin de que aprovechen el tiempo libre con actividades de ocio y recreación.

4.4 Recomendaciones.

Es pertinente aclarar que se presenta este trabajo como opción de grado en la Maestría en Actividad Física para la Salud de la Universidad Santo Tomas (USTA), sin que se demuestre un enfoque claro de estudio direccionado a impactar la salud del ser humano, sin embargo sin ser el objetivo principal del estudio, el proceso investigativo arrojó como resultados unos beneficios que a cierto modo mejoran la calidad de vida; lo anterior gracias a que el trabajo de campo invitó a los estudiantes a la participación activa de las a clases con un significativo aporte de la recreación y el ocio a la promoción de hábitos de vida saludables, impactando de manera positiva en la interacción con la sociedad y en el crecimiento biológico y psicológico, con la intención de mantener una armonía integral al trabajar aspectos motrices, emocionales y sociales, donde se evidenció una mejora en la autoestima y por ende en la confianza del niño para sentirse útil en la consecución de los objetivos de los juegos en especial los que demandaban trabajo colaborativo, razón por la cual mejora la salud en su

significado universal y más aún cuando en la información recolectada se identifica que los niveles de estrés y depresión que por lo general hacen presencia por problemas intrafamiliares o académicos en relación con otras asignaturas, no tienen cabida en los espacios de educación física; por lo anterior, la participación activa en cada una de las clases arrojó como resultado una asignatura alimentada por metodologías que ayudan a sus estudiantes a comprender el conocimiento que es orientado por el docente y a optar por diferentes maneras de hacer actividad física.

Se establece que los beneficios a nivel corporal y motriz gracias a los juegos propuestos en el trabajo de campo, están directamente relacionados con las temáticas de la malla curricular de noveno grado del colegio Santa Bárbara I.E.D, en este caso son capacidades físicas y coordinativas, las cuales son estimuladas en el organismo por medios de cargas las cuales terminan siendo los mismos juegos compuestos de velocidad de desplazamiento, evitar la llegada de la fatiga, contracciones musculares y ejecuciones con componentes de la flexibilidad, claro sin dejar atrás el componente coordinativo como el equilibrio, ubicación temporo-espacial, adaptación y frecuencia; todo esto cumpliendo con lo necesario para prevenir la obesidad y con ella las enfermedades crónicas no transmisibles.

REFERENCIAS.

- Abella, M; Fonseca, F; Piratova, D. y Ruiz, L. (2018). Módulo de profundización en recreación y manejo de tiempo libre. Universidad Santo Tomás de Aquino.
- Arias, F. (2012). El proyecto de investigación, introducción a la metodología. 6 edición, Editorial episteme.
- Assmann, H (2002). Placer y ternura en la educación. Hacia una sociedad aprendiente. Narcea S.A de ediciones.
- Baretta, D. (2006). Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico: propuesta de juegos para las clases de ELE. Revista electrónica de didáctica / español lengua extranjera.
- Barragán, D. (2016). Cartografía social pedagógica: entre teoría y metodología. Artículo de investigación. Revista Colombiana de Educación, N.º 70. Primer semestre de 2016, Bogotá, Colombia.
- Calero, S y González, S. (2014). Teoría y metodología de la Educación Física. Universidad de las Fuerzas Armadas. Quito, Ecuador.
- Cárdenas, A. (2005). Teorías pedagógicas contemporáneas. Miembro de la red Ilumno.
- Carreño J, Rodríguez A. y Gutiérrez P. (2013). Lineamientos de intervención de recreación en la escuela. Encuentre este artículo en <http://magisinvestigacioneducacion.javeriana.edu.co/>
- Carreño, Rodríguez y Uribe. (2014). Recreación ocio y formación. Bogotá: Kinesis.

Colegio Santa Bárbara I.E.D (2016). Proyecto Educativo Institucional PEI. La comunicación integral como eje fundamental en el fortalecimiento de la ciudadanía y la convivencia.

Colegio Santa Bárbara I.E.D (2019). Sistema Institucional de Evaluación (SIE)

Constitución política de Colombia (1991). Artículo 52

Cuenca, M (2004). Pedagogía del ocio: Modelos y Propuestas. Bilbao: Universidad de Deusto.

Chaverra, B. e Iván, U. (2007). Aproximaciones epistemológicas y pedagógicas a la Educación Física. Un campo en construcción. Funámbulos Editores. Medellín, Colombia.

Delgado, M. y Tercedor, P. (2002). Estrategias de intervención en educación para la salud desde la educación física. Inde publicaciones.

Delizoicov, D. (2008). La Educación en Ciencias y la Perspectiva de Paulo Freire. Centro de Ciências da Educação e Programa de Pós Graduação em Educação Científica e Tecnológica, Universidade Federal de Santa Catarina.

Díaz, H. (2008). Hermenéutica de la lúdica y pedagogía de la modificabilidad simbólica. Colección Aula abierta magisterio.

Díaz, J. (2006). Identidad, adolescencia y cultura. Jóvenes secundarios en un contexto regional. Revista Mexicana de Investigación Educativa, 11(29), 431-457.

Arráez, J y Prieto, L. (2014). Aproximación teórica del ocio y tiempo libre desde la voz de los actores sociales. Revista electrónica REDINE –UCLA Volumen 1. N°.1.

- Fonseca, F y 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. Macroproyecto de investigación. Universidad Santo Tomás de Aquino. Bogotá.
- Ghiso, A. (1999). Acercamientos al taller en procesos de investigación interactivos. Textos y Argumentos Centro de Investigaciones Fundación Universitaria Luis Amigó.
- Gómez, A. (2008). Aportaciones de la praxiología motriz al diseño curricular de educación física. El caso de los objetivos y los contenidos exclusivos. Revista digital Acción Motriz. España, Las palmas de Gran Canaria.
- González, R. (2012). Del movimiento a la acción motriz: elementos para una genealogía de la motricidad. Universidad Nacional de la Plata. Argentina.
- Hall, Stuart. (2003). Quién necesita la identidad? En: StuartHall y Pauldu Gay (eds), Cuestiones de Identidad. Buenos Aires: AmorrortuEditores. \
- Hernández J, Rodríguez J. (2004). La praxiología motriz fundamentos y aplicaciones. Publicaciones Inde. España.
- Hernández R, Fernández C, Baptista P. (2010). Metodología de la investigación. 5 Edición.
- Hurtado, J. (2020) Caracterización desde una intervención lúdico praxiológica de las acciones motrices que emergen de las experiencias de ocio y recreación en las clases de educación física para los grados 901 y 902 de la jornada de la tarde y los aportes al currículo del Colegio Estanislao Zuleta. Trabajo de grado Maestría en Actividad Física para la salud USTA

- Lagardera F, y Lavega P. (2003). Introducción a la Praxiología Motriz. Grupo de Estudios Praxiológicos; INEFC-Lleida Centro adscrito a la Universidad de Lleida.
- Lagardera F, y Lavega P. (2004). Educación Física conducta motrices y emociones. Grupo de Investigación en Juegos Deportivos (GREJE) del INEFC Universidad de Lleida, España.
- Lagardera F, y Lavega P. (2004). La ciencia de la acción motriz. Edicions de la Universitat de Lleida.
- Lagardera F y Lavega P. (2005). La educación física como pedagogía de las conductas motrices. Tándem. Didáctica de la Educación Física.
- Lema, R. (2016). Las instituciones de educación formal de Montevideo como espacios de recreación para la construcción de autonomía. Espacios de ocio y recreación para la construcción de ciudadanía. Bilbao: U. De Deusto.
- Mateu M, Coelho M. (2011). La lógica interna y los dominios de acción motriz de las situaciones motrices de expresión. *Emancipação, Ponta Grossa*, 11(1): 129-142, 2011. Disponível em <http://www.revistas2.uepg.br/index.php/emancipacao>
- Ministerio del Deporte de Colombia (2013-2019). Plan Nacional de Recreación.
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2002). Decreto 230, Normas técnicas curriculares. MEN.
- Motta, C. (2004) Fundamentos de la educación. Colombia: Cerlibre.

- Moyle Janet (1999). El juego en la educación infantil y primaria. Edición Morata, S.L, Centro de publicaciones del ministerio de educación y cultura. Madrid, España.
- Osorio, E y Rico, C (2005). Diseño y Evaluación de programas de recreación. Colombia: Funlibre.
- Parlebas, P. (2001). Juegos, deporte y sociedad - Léxico de praxiología motriz. Barcelona, España: Paidotribo
- Posso P, Sepulveda M, Navarro Nemesio, Laguna C. (2015). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. *Lúdica Pedagógica*, (21), 163-174.
- Piñuela, J. (2002). Epistemología, metodología y técnicas del análisis de contenido. Departamento de Sociología IV Facultad de CC. De la Información Universidad Complutense de Madrid
- Rodríguez A, y Siso J. (2003). La recreación: una estrategia de enseñanza para el desarrollo del contenido actitudinal del diseño curricular en alumnos de tercer grado, de la escuela bolivariana Ambrosio plaza. *Revista Universitaria de Investigación*, vol. 4, núm. 2, diciembre, 2003, p. 0 Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Caracas, Venezuela.
- Rodríguez C, Lorenzo O. y Herrera Lucia (2005). Teoría y Práctica del Análisis de los Datos Cualitativos. Universidad de granada España. *Revista Internacional de Ciencias Sociales y Humanidades*.
- Romaña, M. (2018). Unidades Didácticas de la Educación Física, Recreación y Deporte para promover los Hábitos de Vida Saludable en los estudiantes del grado sexto de la institución educativa Normal Superior de Quibdó. Trabajo de grado para maestría Ejercicio Físico para la Salud. Grupo de Investigación: Cuerpo, Sujeto y Movimiento.

- Salazar, C. (1996). Educación física y recreación dos carreras diferentes pero complementarias. *Revista Educación*, 20(1), 57-65.
- Santillana, (1983). *Diccionario de las Ciencias de la Educación*. Madrid.
- Santos, S. (2005). La Educación Física escolar ante el problema de la obesidad y el sobrepeso. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte* vol. 5
- Saraví, J. (2007). Praxiología motriz: Un debate Pendiente. En: revista *Educación Física y Ciencia*, Año 9, diciembre. La Plata: Departamento de Educación Física, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, Universidad Nacional de La Plata.
- Saraví, J. (2007). Praxiología motriz y educación Física, una mirada crítica. En Chaverra & Uribe (Eds.)
- Sarduy, Y. (2007). El análisis de información y las investigaciones cuantitativa y cualitativa. *Revista cubana de salud pública*, 33 (2), 33-42.
- Sarlé, P. (2008). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Ed Paidós
- Sarrate, M (2008). *Ocio y tiempo libre en los centros educativos*. Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED), España.
- Secretaría de Educación de Bogotá (2016-2020). *Plan Sectorial de Educación de Bogotá*. SED
- Trigo, E. (1999). *Creatividad y Motricidad*. Barcelona: INDE.

Troya, Y. (2108). La expresión corporal en la educación física escolar. Una propuesta de estructuración de los contenidos expresivos. Revista digital Acción Motriz.

UNICEF (2004). Deporte, recreación y juego. Retrieved 16-12-2008, from
http://www.unicef.org/spanish/publications/files/5571_SPORT_SP.pdf

Valduga, C. (2011). Juego en educación física: debates y reflexiones. Buenos Aires. Efdeportes.com. Disponible en: <<http://www.efdeportes.com/efd159/jogo-na-educacao-fisica-discussoes-e-reflexoes.htm>>.</http:>

Vásquez, G. (2001). Bases Educativas de la Actividad Física y el Deporte. Madrid. Síntesis.

Vidarte, Vélez, Sandoval y Alfonso (2011). Actividad física: estrategia de promoción de la salud. Revista Hacia la Promoción de la Salud, Universidad de Caldas.

ANEXOS

ANEXO A

CONSENTIMIENTO INFORMADO GRUPO INTERVENCIÓN



CONSENTIMIENTO LIBRE E INFORMADO.

Nombre estudiante: _____ Identificación: _____

Yo _____

_____, identificado con C.C. No. _____ de _____, como padre y/o acudiente del estudiante, declaro que me fueron explicados detalladamente, en forma clara y en mi idioma, tanto escrito como verbal los objetivos del estudio titulado “caracterización lúdico praxiológica de las acciones motrices que emergen de las experiencias de ocio y recreación y sus aportes al currículo, en las clases de educación física del grado noveno IED santa bárbara en la localidad ciudad bolívar”, realizado por Jose Luis Topa Mateus. El objetivo del presente estudio es “Caracterizar de manera lúdica y praxiológica las acciones motrices que emergen de las experiencias de ocio y recreación y sus aportes al currículo, en las clases de educación física del grado noveno en el IED Santa Bárbara, en la Localidad Ciudad Bolívar”. El resultado de este estudio investigativo beneficiará directamente los procesos pedagógicos de la clase de educación física.

La participación de su hijo (a) en el presente estudio no implicará ningún tipo de costo para el estudiante o algún integrante de la familia, ni se otorgará algún beneficio monetario o gratificación. Tendrá como beneficio promover una actitud y hábitos. Dado que la intervención se realizará con ejercicios previamente evaluados y programados, representará un riesgo mínimo para el estudiante. Los resultados de este estudio serán considerados confidenciales, pudiendo ser divulgados en comunicación científica sin identificación del individuo, garantizando, así, la privacidad y la honra. Tales resultados no me beneficiarán directamente, mas podrán en el futuro beneficiar a otras personas. El responsable me colocó a la par de estas informaciones, estando siempre a mi disposición para responder las preguntas relacionadas con este trabajo siempre y cuando yo lo juzgue necesario. También entiendo que tenemos la libertad de retirarnos del estudio en cualquier momento y, para esto no tendré que dar explicaciones o justificaciones. De acuerdo con lo anterior autorizo a mi hijo(a) o acudido(a) a participar de esta investigación.

Nombre de acudiente: _____

Firma _____ Documento de
identidad: _____

Nombre

estudiante: _____

Curso _____ Bogotá D.C., _____ de _____ del 2019.

Firma del Responsable: _____

Investigador responsable

Jose Luis Topa Mateus, docente educación física Colegio Santa Bárbara I.E.D

ANEXO B

ASENTIMIENTO INFORMADO GRUPO INTERVENCIÓN



ASENTIMIENTO LIBRE E INFORMADO.

Yo _____, identificado con D.I No. _____ de _____, estudiante, declaro que me fueron explicados detalladamente, en forma clara y en mi idioma, tanto escrito como verbal los objetivos del estudio titulado “caracterización lúdico praxiológica de las acciones motrices que emergen de las experiencias de ocio y recreación y sus aportes al currículo, en las clases de educación física del grado noveno IED santa bárbara en la localidad ciudad bolívar”, realizado por Jose Luis Topa Mateus. El objetivo del presente estudio es “Caracterizar de manera lúdica y praxiológica las acciones motrices que emergen de las experiencias de ocio y recreación y sus aportes al currículo, en las clases de educación física del grado noveno en el IED Santa Bárbara, en la Localidad Ciudad Bolívar”. El resultado de este estudio investigativo beneficiará directamente los procesos pedagógicos de la clase de educación física.

Tu participación en este estudio no implicará ningún tipo de costo para ti o algún integrante de la familia, ni se otorgará algún beneficio monetario o gratificación. Tendrá como beneficio promover una actitud y hábitos. Dado que la intervención se realizará con ejercicios previamente evaluados y programados, no te representará ningún riesgo. Los resultados de este estudio serán considerados confidenciales, pudiendo ser divulgados en comunicación científica sin identificación del individuo, garantizando, así, la privacidad y la honra. Tales resultados no me beneficiarán directamente, más podrán en el futuro beneficiar a otras personas. Si cuando empiezas a participar en el estudio tienes alguna duda puedes preguntar todo lo que quieras saber. Aunque ahora decidas participar, si más adelante no quieres continuar puedes dejarlo cuando tú quieras y nadie se enfadará contigo. Si decides que no quieres participar en el estudio no pasa nada y nadie se va a enfadar ni te va a reñir por ello.

Yo: _____ curso:

_____ Declaro que:

1. He leído o me han leído la Hoja de Información y he entendido todo lo que ponen en ella.
2. Mi profesor ha contestado a todas las dudas que tenía sobre el estudio.
3. Sé que puedo decidir no participar en este estudio y que no pasa nada.

4. Sé que si decido participar me realizaran pruebas físicas.
5. Sé que si cuando empiece el estudio tengo alguna duda, puedo preguntar a mi profesor las veces que necesite.
6. Sé que cuando empiece el estudio y en cualquier momento puedo decir que ya no quiero seguir participando y nadie me reñirá por ello.
7. Sé que si decido dejar el estudio puedo pedir que mis datos se eliminen de la base de datos.
8. He decidido participar en el estudio con empeño, esfuerzo y honestidad.

Solo si el niño/a asiente:

Nombre del niño/a _____

Firma del niño/a: _____

Fecha: _____ (día/mes/año)

Firma del Responsable: _____

Investigador responsable

Jose Luis Topa Mateus, docente educación física Colegio Santa Bárbara I.E.D

Testigo 1: _____

C.C. No. _____ De _____

Testigo 2: _____

C.C. No. _____ De _____

ANEXO C

Diario de Campo

Datos generales de la observación con el diario de campo	
Fecha de observación*: marzo 14/ 2019 Diario #: 2 Tipo de Diario: Pilotaje	# de asistentes a la clase*: 22 estudiantes
Duración de la clase*: 60 minutos	Temática general (Syllabus o programa académico): Sensibilización hacia las capacidades coordinativas.
Estructura praxiológica de la vivencia Ludo Motriz	
Tarea Motriz: La lleva cucaracha Es un juego con similares características a la lleva, la diferencia es que la persona que sea tocada por la lleva debe ir al suelo acostándose de cubito supino o boca arriba simulando ser una cucaracha patas arriba. La condición para ingresar nuevamente al juego es que entre dos compañeros lo tomen de las manos y de los pies para sacarlo de la zona delimitada y así unirse de nuevo a la actividad; el juego termina si las personas que tengan el rol de la lleva logran coger a todos los participantes. Para poder cumplir con la actividad a cabalidad se tiene como condiciones el no salirse de una zona delimitada, todos los participantes deben estar en constante movimiento y como parte fundamental la honestidad de los estudiantes. Condiciones motrices internas: • Espaciales: Dimensiones que facilitan la comprensión de la praxiología motriz. • Temporales: Momentos en que son válidas o no las acciones motrices. • Relacionales: Los comportamientos de cada uno de los participantes influyen directamente en el resultado del juego. • Objetivos motores - Participar del juego la lleva cucaracha por medio de desplazamientos basados en habilidades motrices básicas y capacidades coordinativas, como lo son correr, saltar, cargar, reptar y evitar golpearse con algún compañero. - Agentes: Participantes del grado 9 JT colegio santa bárbara (10 niñas /10 niños) • Situación praxiomotriz: • Organización de los participantes en el espacio. • Explicación de la actividad • Ejecución del juego • Condiciones praxiomotrices: - Desempeñarse por medio de ejecuciones motrices en forma de juego motor y expresiones bajo una adaptación al ambiente. - Objetivos praxiomotrices: Manejar velocidad de desplazamiento y de reacción para coger a los compañeros y no dejarse coger de los demás, referenciando un espacio, un tiempo y una interacción.	

--

Nombre de la acción ludo motriz (ALM); Momento de interacción o Situación Ludo Motriz:			
La Cucaracha			
Categoría	Subcategorías		Descripción
Relaciones praxiológicas: .	Espacio:		La actividad de la cucaracha se realiza en un campo de microfútbol, donde los desplazamientos son basados en velocidad de reacción, junto con la velocidad de desplazamiento. Los estudiantes tenían como objetivo coger a la mayor cantidad de compañeros o evitar ser cogidos, en este orden de ideas se desplazaban en diferentes direcciones, manejando la ubicación temporo espacial para saber aprovechar el espacio habilitado a su favor. Para este juego y condicionado por las distancias métricas, se vio la necesidad de adaptar sus ejecuciones a las características de un espacio concurrente o compartido, garantizando la participación de todos los estudiantes al mismo tiempo, con el objetivo de convertir el campo de práctica múltiple en un espacio más sociomotor.
	Tiempo:		La ejecución de la actividad se realizó en 30 minutos, los cuales se dividen en 5 repeticiones cada una de 2 minutos y con descanso entre cada repetición de 2 minutos. En el tiempo praxiomotor, se evidenció aquel intervalo en que se logró hacer efectiva cada una de las acciones motrices vivenciadas y si se realizaron con una frecuencia ideal para alcanzar los objetivos.
	Comunicación praxica:	Directa, Los estudiantes evidenciaron muchas emociones con la actividad, en especial cuando lograban sacar a algún compañero	La actitud es la ideal por parte de los estudiantes para cumplir con el desarrollo del juego, evidenciando unas habilidades y destrezas para desempeñarse de manera adecuada; a su vez un descontento al ser congelados. La ejecución de esta actividad debía estar antecedida por una comunicación praxica indirecta caracterizada por conductas y comportamientos, como lo son gestos, mímicas, señas y sus respectivas respuestas.

		cucaracha del espacio delimitado.	
		Indirecta En la ejecución del juego se evidencia una falta a las condiciones de desarrollo, debido a que los estudiantes no respetan el espacio delimitado por no dejar que los compañeros con el rol de la lleva los atrapen	Los estudiantes no respetan el espacio delimitado por evitar que sean cogidos por la lleva, sin embargo la influencia de los líderes de curso indirectamente favorecieron la actividad porque contagiaron de energía positiva gracias a su actitud.
	Intencionalidad.		Los estudiantes se apropian del juego expresando diversión y coherencia con la temática de la clase de educación física, razón por la cual en la retroalimentación de la clase relacionan el juego con las capacidades coordinativas y condicionales; primero identificaban la capacidad física que primaba en cada actividad y así mismo buscaban fortalezas en cada uno de los miembros del equipo para conseguir el objetivo de una manera efectiva. también se logra cumplir con la intención de mejorar la comunicación y el trabajo en equipo
Manifestación (Praxio social)			La actividad genero mucho trabajo en equipo en los estudiantes a la hora de salvar al compañero cucaracha y reintegrarlo a la actividad, desarrollando aspectos como comunicación, trabajo en equipo y receptividad y expresiones de frustración en unos y satisfacción en la mayoría; aspectos que permitieron la aplicación del juego de una manera positiva para la consecución de los objetivos.
Lúdica y Juego	Ficción:		Se identifica en el momento en que comienzan a jugar a la lleva cucaracha con unas variantes que nunca habían experimentado, comenzando por simular ser una cucaracha a la hora de que la lleva los alcanzaba, generando ese interés y diversión a la hora de jugar. En su gran mayoría los estudiantes fueron muy activos y compañeristas a la hora de colaborar con el cumplimiento de los objetivos.

	Alteridad:	Una vez el profesor les explica como es el juego, inmediatamente genera un interés por parte de la mayoría de los estudiantes; el solo hecho de comunicarles que se convertirán en una cucaracha, los emociona y se llenan de ansiedad por comenzar.
	Identidad:	Como la actividad exige prácticamente participación grupal, permitía observar la actitud y la expresión de las emociones que generaban esta lúdica, claro está que los que tenían el rol de la lleva para coger a los compañeros trataban de hacer equipo con los que normalmente sienten más afinidad a la hora de unir habilidades para la consecución de un objetivo.
	Placer:	Es una actividad que generó un sin número de expresiones de muchas emociones, como lo son placer, diversión, compañerismo, preocupación y unión a la hora de jugar y cumplir con el objetivo.
Manifestación de la vivencia de ocio y recreación: El juego de la lleva cucaracha, con algunas variantes que condicionaba a los participantes a estar en constante movimiento, tenía como objetivo la sensibilización de las capacidades coordinativas; a su vez el propósito también es observar cómo se desenvuelven en cuanto a expresiones o manifestaciones relacionadas con el desarrollo del juego. La actitud de los participantes fue en gran medida positiva permitiendo al profesor identificar aspectos como sentimientos como tolerancia, alegría, frustración, preocupación y trabajo en equipo.		

ANEXO D

Transcripciones intervenciones de los estudiantes

- Intervención grupo 1 (Congelados / lleva cucaracha)

Para el desarrollo de estas actividades el espacio fue agradable, fue abierto; en cuanto al tiempo el tiempo fue muy poco, en las acciones representaciones corporales pues corrimos, saltamos, nos tiramos al piso y andamos en cuatro patas. En cuanto a la comunicación vimos que fue buena, el profesor explico bien los ejercicios. Hubieron sentimientos encontrados sentimos alegría y tristeza a la vez por que perdimos en casi todos los juegos. No nos respetamos al principio, pero después sí y eso ayudó al trabajo en equipo. El juego que más mejor nos pareció fue el de los congelados porque el profesor no lo dijo de una manera diferente a como siempre lo jugamos. Pero en cuanto a la ficción el juego de la cucaracha fue el más áspero porque si la lleva nos cogía teníamos que convertirnos en una cucaracha patas arriba. En conclusión, las actividades fueron buenísimas las gozamos mucho

- Intervención grupo 2 (4 arcos / cruzando el rio)

En el juego de 4 arcos pues nos tocó en la cancha porque no había más, por lo tanto era un espacio muy pequeño, pues nos sentimos bien que era lo importante, nos gustó la actividad porque es igual que el futbol pero con más balones y más arcos, el tiempo por cada partido pues estuvo bien porque el profe nos explicó que el equipo que ganaba era el que metiera gol en todas las canchas entonces no había límite de tiempo, la

comunicación fue buena en mi equipo pero veía que en los otros equipos peleaban mucho sobre todo con las niñas porque no juegan bien fútbol. A la hora de la victoria se veía que el que ganaba gozaba, se ponían refelices y el que perdía discutían entre ellos y le decían a los que ganaron pues que ellos ganaron porque metieron a todas las niñas a tapar. Los movimientos que hicimos del cuerpo fue correr, cabecear, saltar y pegarle al balón. Bueno en el juego de cruzando el río fue muy chévere porque teníamos que imaginar un río muy grande que si no pasábamos como dijo el profe nos podíamos ahogar, pero nos aburrimos un poquito porque un compañero no entendió bien las explicaciones del profe, no es que esté diciendo que lo explicó mal, no, sino que ese compañero no entendió y no podíamos cruzar el río, en este juego el espacio si sirvió y el tiempo estuvo bien porque tuvimos las 2 hora de clase, para este juego la comunicación fue buena, el liderazgo de Oscar os ayudó mucho, fuimos compañeristas, aunque a veces insultamos a mi compañero que no entendía bien y nos hacía ahogar en el río.

- Intervención grupo 3 (Balón mano / la lleva del cangrejo)

El espacio era muy pequeñito para que todos pudieran participar al tiempo, entonces el profe en su explicación nos dividió por equipos libremente pero el esperar a que hicieran dos goles para seguir los demás no aburría a ratos, lo chévere fue que cuando nos tocó el turno de jugar nadie nos pudo sacar por lo tanto duramos toda la clase jugando. Nos emocionamos mucho, fue muy divertido nos alegró ver jugando a rosita que nunca juega nada, bueno, en cuanto a los gestos motrices o corporales los dos

juegos tanto balón mano como lleva cangrejo nos exigía correr, saltar, tener fuerza en los brazos ya que la lleva cansa mucho de los brazos, nos llamó mucho la atención desde que el profesor dijo que nos teníamos que convertir en cangrejos. El juego de balón mano exigía mucha comunicación ya que éramos un equipo a meter gol, fuimos compañeristas sobretodo con las niñas y que se repita mucho estas actividades tan bacanas profe.

- Intervención grupo 4 (La frontera / carrera de trenes)

Llegamos a una conclusión y es que estos juegos fueron los más bacanos de todos primero porque sentimos adrenalina, miedo de pegarnos, ganas de revancha si perdíamos, si ganábamos retábamos a los del otro equipo y pues que todos participábamos al tiempo. El espacio de la cancha estuvo perfecto y el tiempo también, jugamos hasta que nos cansamos, pero lo más importantes fue que nos divertimos de principio a fin, fue muy emocionante, no la gozamos profe. El imaginarse estar en una batalla y pelear físicamente en el buen sentido de la palabra, con el otro equipo, o convertirnos en trenes que cada vez que aumentaba la velocidad la adrenalina también fue muy bacano. La comunicación la teníamos que hacer sin que el otro equipo se diera cuenta o sea gestos, tuvimos un buen trabajo colaborativo y respetamos a todos, claro está que cuando nos agredíamos un poco fuerte decíamos groserías y hacíamos malas caras. Fue muy agotante ya que teníamos que correr mucho tiempo así nos cansáramos, el profe dijo que mirar que no nos tropezáramos con el compañero era coordinación, y debíamos hacer mucha fuerza en el juego de la frontera para poder ganar.

- Intervención grupo 5 (Pegajoso / Licuadora Humana)

En cuanto a la actividad del pegajoso el espacio fue muy amplio, ya que nos pudimos esparcir muy bien, el tiempo para cada uno fuera un pegajoso era de aproximadamente diez minutos, fue muy poco tiempo, pues nosotros queríamos más para poder divertirnos mejor. Esta es mi representación corporal de cómo lo estábamos jugando, estos son los niños que hacían de pegajoso y los otros son a los que tenían que pegar, nuestra comunicación fue súper bien porque planeábamos como ideas para podernos esparcir muy bien y para que no nos pudieran coger y la segunda y las emociones fueron felicidad, calor y alegría. En cuanto al juego de la licuadora humana el espacio fue la cancha un espacio abierto y fue muy agradable para hacer las actividades, el tiempo fue muy poco, pero nos gustaron las actividades, en las representaciones corporales nosotros corrimos, cogimos las manos y saltamos. La comunicación fue buena porque se entendían entre los equipos. Los sentimientos pues fueron buenos pues estuvimos alegres con las actividades y nos divertimos mucho; en la ficción nosotros imaginábamos muchas cosas como fantasía que teníamos que hacer en la vida real, los juegos fueron placenteros y en la identidad nos identificamos bien con lo que quería el profe, hubo buena identidad en los juegos.

ANEXO E

Taller cartográfico (participativo)

