

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

1

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE
DOS COLEGIOS DISTRITALES

DIANA MARCELA SÁNCHEZ VARGAS

**Trabajo de grado presentado como
Para optar al título de Maestría en Actividad Física para la Salud**

ASESOR

EDWIN ARCESIO GOMEZ SERNA

**UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
MAESTRÍA EN ACTIVIDAD FISICA PARA LA SALUD
BOGOTÁ D.C.**

2021

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

2

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCION

<i>DEDICATORIA</i>	11
<i>AGRADECIMIENTOS</i>	12
<i>RESUMEN</i>	13
<i>INTRODUCCION</i>	15
<i>OBJETIVOS</i>	17
Objetivo general:	17
Objetivos específicos:	17
<i>JUSTIFICACIÓN</i>	18
<i>MARCO REFERENCIAL</i>	20
2.2 Planteamiento del problema	20
2.3 Fundamentación del problema:	27
2.4 Antecedentes	29
<i>MARCO TEORICO</i>	32

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

3

3.1. Definición de juego	33
3.2. El juego en el contexto de la primaria y los lineamientos curriculares.	36
3.3 Importancia del juego en las etapas infantiles	40
3.3.1 Estado sensorio motor:	41
3.3.1.1 Juego sensorial:	41
3.3.2. Estado pre operacional	41
3.3.2.1 Juego Simbólico:	41
3.3.3 Estadio de operaciones concretas:	42
3.3.3.1. Juego de reglas:	42
3.3.4 Estadio de las operaciones formales:	42
3.3.4.1. Juego de reglas complejas:	42
3.5. Pedagogia Lúdica.	43
3.6. Clasificación De Los Juegos Según La Praxiologia	44
3.6.1. Juegos deportivos tradicionales:	44
3.6.2 Juego deportivo institucional	45
3.6.3 Juego psicomotor	45
3.6.4. Juego sociomotor	46
3.7.2. Tarea praxiomotriz:	49
3.7.3. Objetivo praxiomotriz:	50
3.7.4. La estrategia motriz	50
3.7.5. lógica interna y externa	51

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

4

3.7.6. La Comunicación Motriz.....	51
3.7.6.1. Comunicación Praxica Directa: Para Parlebas (2015).....	52
3.7.6.2. Comunicación Praxica Indirecta: Para Parlebas (2015)	52
3.7.6.2.1. Gestema).....	52
3.7.6.2.2 Praxema Motor	53
3.7.7. El espacio motor	53
3.7.8. El tiempo motor.....	54
3.7.9. Entorno praxico	55
3.7.10. Universales ludomotores:	55

3.8 Aspectos dentro de la simbología lúdica según el diario de campo

.....	55
3.8.1. ficción	55
3.8.2 Alteridad	56
3.8.3 Identidad:	56
3.8.4 Placer:	56

***METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION*.....** 58

4.1 Tipo De Investigación:	58
4.1.1. Fases de la investigación.	59
4.1.2. Técnicas de recolección:.....	60
4.1.2.1 Encuesta de percepción:	61
4.1.2.2 Diario de campo:	61
4.1.2.3 Cartografía social o mapas participantes:	63
Para Barragán (2015; p.251) define lo siguiente:	63

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

5

4.2. Consideraciones bioéticas	65
4.3. Población y muestra	66
4.3.1. Los participantes:	66
4.3.2 Características de los estudiantes frente al aspecto de las etapas de desarrollo:	66
4.3.3 Aspectos geográficos:	68
4.3.4 Aspectos temporales:	69
4.4 La Planificación De Los Juegos.....	69
4.5. Diseño de La Actividad	71
4.5.1 Juegos a implementar en esta investigación	73
4.5.2. Planificación de los juegos dentro de las competencias motriz, expresivo corporal y axiológica.	74
<i>RESULTADOS</i>.....	76
5.2 Análisis de resultados de acuerdo a las herramientas de recolección de datos de investigación	78
5.2 Análisis de la observación praxiológica de los juegos	84
5.2.1. Análisis de resultados, según componentes estructurales de la actividad de observación praxiológica	85
5.2.2. Matriz de resultado generales de los juegos en los aspectos praxiológicos y objetivos pedagógicos.....	88
5.2.2. cuadro comparativo de las competencias (motriz, corporal y axiológica) y el aporte de la praxiología desde la gramática praxiológica.	91

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

6

CONCLUSIONES..... **101**

.DISCUSION.....*Error! Bookmark not defined.*

REFERENCIAS..... **106**

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

7

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Revisiones bibliográficas sobre praxiología y juegos en etapa escolar	31
Tabla 2. Marco teórico y conceptual	33
Tabla 3. competencias curriculares para la enseñanza de la educación física en primaria.	40
Tabla.4. Los aportes del juego.....	41
Tabla 5. Las cuatro grandes categorías de los juegos deportivos.	46
Tabla 6. Clasificación de los deportes.	49
Tabla 7. Las categorías de situaciones motrices	50
Tabla 8. Cuadro de convenciones según el macro proyecto.....	59
Tabla 9. Facetas de la investigación acción y participación	61
Tabla10. Técnicas de recolección.	62
Tabla11. Diario de campo propuesto por macro proyecto	64
Tabla12. Planificación de los juegos.....	76
Tabla13 Cuadro comparativo de los juegos y las competencias motriz, expresivo corporal y axiológico.	77
Tabla14. La observación praxiológica y la problemática.....	80
Tabla15. Exposición de los resultados.	83
Tabla16. Encuesta de percepción para el grupo No 1.	84
Tabla 17. Encuesta de percepción para el grupo No 2.....	85
Tabla 19. Cuadro comparativo de resultados praxiológico motrices según las variables observadas.	93
Tabla 20. Resultados frente al aspecto praxiológico y los objetivos pedagógicos para cada juego.	95

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

8

Tabla 21. Cuadro comparativo de las competencias (motriz, corporal y axiológica)
y el aporte de la praxiología desde la gramática praxiológica. 98

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

9

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Componentes de la problemática.....	28
Figura 2. Resultados más sobresalientes de la encuesta de percepción.....	89
Figura.3. Cartografía social No1	103
Figura.4. Cartografía social No2.....	104
Figura.5. Cartografía social No3.....	105
Figura.6. Cartografía social N4.....	106
Figura.7. Cartografía social N5.....	107

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

10

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Diario de campo juego tradicional.....	119
Anexo 2. Diario de campo juego de habilidad.....	122
Anexo 3. Imagen.....	127
Anexo 4. Imagen.....	128
Anexo 5. Imagen.....	128
Anexo 6. Imagen	129
Anexo 7. Imagen.....	129
Anexo 8. Imagen.....	130

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

11

DEDICATORIA

Este trabajo se lo quiero dedicar a mis hijos y mi madre, que me han brindado su apoyo para la culminación de esta meta personal y mis alumnos de básica primaria.

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

12

AGRADECIMIENTOS

Agradezco al gobierno colombiano por el apoyo financiero que brinda a los docentes para culminar nuestras metas profesionales.

Agradezco a mis docentes de la universidad Santo Tomas en especial a la directora de la maestría Cindy Joulieth Castro. Muchas gracias por la dedicación y apoyo en mi formación como maestrante.

Finalmente agradezco a la rectora Marleny Bohórquez por su apoyo incondicional en esta investigación.

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

13

RESUMEN

Este trabajo de investigación tiene como propósito interpretar las acciones motrices de los juegos en primaria (5 a 12 años); a través de la observación praxiológica. Se desarrolló en aula regular y en las clases de educación física.

La investigación se enmarca en la investigación cualitativa, y su enfoque es la investigación acción participación, con elementos constructivistas.

Se realizaron un total de 40 observaciones de tipo praxiológico y se tomó de muestra 20; las cuales fueron registradas a través de los diarios de campo.

Las observaciones se fundamentan en la praxiología de (Parlebas 2015), los lineamientos curriculares para la educación física y las teorías pedagógicas.

Se aporta a la discusión de la realidad de la educación física, en el contexto escolar y en las falencias de actividad física(juegos) de los estudiantes.

La presente investigación, aporta en los siguientes aspectos: a) incrementa la actividad física (juego) de los estudiantes, contribuyendo al sano desarrollo; b) incentiva las competencias: axiológica corporal, motora y estética corporal; c) mejoría en los procesos comunicativos y habilidades sociales; con la competencia praxiológica y la cartografía social (d) se rescata al juego como herramienta importante en la cotidianidad.; e) se enriquece el que hacer del docente en la primaria.

Palabras Clave: *Praxiología motriz, pedagogía, juegos, niños, colegios*

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

14

ABSTRACT

The purpose of this research work, is to interpret the motor actions of games in primary school (5 to 12 years); through observation praxiology. It was developed in the regular classroom and in physical education classes.

The research is framed within qualitative research, and its focus is participation action research, with constructivist elements.

A total of 40 praxiological observations were made and 20 were sampled; which were registered through field diaries.

The observations are based on the praxiology of (Parlebas 2015), the curricular guidelines for physical education and pedagogical theories.

It contributes to the discussion of the reality of physical education, in the school context and in the deficiencies of physical activity (games) of the students.

The present investigation contributes in the following aspects: a) it increases the physical activity (game) of the students, contributing to the healthy development; b) encourages competences: body axiological, motor and body aesthetics; c) improvement in communication processes and social skills; with praxiological competence and social cartography (d) the game is rescued as an important tool in everyday life; e) what to do of the teacher in primary school is enriched.

Key Words: Motor praxiology, pedagogy, games, children, schools

INTRODUCCION

La Praxiología motriz es un movimiento de carácter hermenéutico dentro de la educación; Parlebas (2001) presenta a la praxiología motriz como una ciencia de tipo monodisciplinar que estudia la acción motriz. El autor parafraseado delimita el término praxiología de la siguiente forma:

Hemos preferido el término Praxiología a otros existentes como 'kinología' y 'motorología', porque no se ha entorpecido por la inercia biomecánica del cuerpo máquina, es por esto por lo que ofrece mejores condiciones para efectuar una síntesis original que tenga en cuenta el conjunto de los datos sobre la persona que actúa en relación con el medio. (Parlebas, 2015, p. 257).

Para Saraví (2007), la Praxiología surge con Pierre Parlebas (1934-), profesor de educación física francés, quien comenzó a escribir sus primeros textos a fines de la década del 60. Parlebas, acuña una palabra que se transformará en la clave de su universo conceptual; "*sociomotricidad*", que en 1968 marca una nueva ciencia llamada Praxiología, o ciencia de la acción motriz. En Colombia el término Praxiología -como se expone en los lineamientos del Ministerio de Educación (2000)-, se propone una educación física basada en la reflexión de las acciones con miras a la formación de sujetos reflexivos.

Por su parte, el juego es una manifestación que está presente en los seres humanos desde la más temprana edad, no solo cronológica, sino histórica. Los etólogos lo identifican como un patrón de comportamiento fijo; por ejemplo: antes que los niños comiencen a andar, tienden a buscar algo que les hace sentirse bien consigo mismos, esto es el juego. Retomando a Calvo y Gómez (2018); "el juego es una necesidad vital para que el niño se desarrolle durante la infancia ya que gracias a él practican ciertas habilidades que posteriormente le ayudan en su aprendizaje" (p. 24).

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

16

El presente informe de investigación presenta los principales elementos de la investigación realizada durante dos años alrededor de la enseñanza y la realización de diversas estrategias ludopedagógicas en dos IED de la ciudad de Bogotá y se presenta siguiendo la estructura (corpus) orientadora ofrecida por el programa de la Maestría en Actividad Física para la Salud y adecuada a las orientaciones del director del proceso.

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

17

OBJETIVOS

Objetivo general:

Interpretar -desde una observación praxiológica- los juegos en el escenario educativo del área de primaria, en dos colegios distritales.

Objetivos específicos:

- Identificar las necesidades respecto al juego, la actividad física y el tiempo libre de la población seleccionada en dos Instituciones Educativas del Distrito.
- Describir el proceso de aplicación de dichos juegos desde un contexto académico respetando las dinámicas propias del aula de primaria de las dos instituciones del Distrito.
- Reconocer el aporte, desde la praxiología motriz, del juego en el desarrollo educativo de los estudiantes en dos instituciones del Distrito.

JUSTIFICACIÓN

Las actividades físicas, en especial los juegos, en los estudiantes de primaria son importantes. En el contexto escolar es muy común encontrar que éstas son exclusivas de la clase de Educación Física, asignatura que debe realizar acciones que contribuyan al incremento de habilidades y competencias propias de esta área del desarrollo físico y mental de los niños. Gracias a la Maestría en Actividad Física para la Salud¹ de la USTA, existe una concientización de la importancia de la actividad física y el juego en todas las edades, en especial en las etapas infantiles y juveniles para el bienestar físico y mental. Pero más importante aún, la actividad física evita problemas de salud pública, en la medida en que hoy, debido a diversos fenómenos como el aumento de la obesidad infantil, el sedentarismo producido por la vida urbana y la reducción del tiempo de actividad física en las escuelas se hace evidente su uso como un factor de prevención y promoción de la salud. Se busca que este estudio trascienda e impacte a las comunidades educativas participantes, ya que permite reflexionar sobre el ejercicio pedagógico en el ámbito escolar y su impacto en la promoción del juego como herramienta para potenciar la actividad física, de una manera consciente y reflexiva en los estudiantes.

Es pertinente hablar del aporte de la Praxiología motriz a la educación, elemento clave de este proyecto. Es claro que la reflexión sobre la acción que realizan los estudiantes al jugar permite -en ellos mismos- la comprensión de que el juego supera el elemento lúdico y aporta a otros escenarios de construcción individual y colectiva. Para llegar a este ejercicio de tipo reflexivo fue clave el uso de la cartografía social pedagógica, realizada en forma conjunta con los estudiantes -orientada por el

1 En adelante MAFS

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS COLEGIOS DISTRITALES

19

investigador- y complementar esta experiencia con los diarios de campo como instrumentos para comprender, desde la praxiología motriz esta situación. Uno de los beneficios que se espera es incrementar la actividad física por medio del juego en todas las asignaturas, entendiendo que éste (el juego) no solo es un medio para fomentar la actividad física, sino para el desarrollo de diversas habilidades y capacidades en los estudiantes.

Este proceso investigativo hace parte del macroproyecto: “Una observación praxiológica de las experiencias de ocio y recreación al interior de la facultad de cultura física, deporte y recreación en la USTA”. De igual forma, es clave indicar que la propuesta se socializó al interior de las comunidades educativas de ambas instituciones las cuales aprobaron su ejecución. Por otra parte, es importante indicar que se cumplió con los debidos procesos de carácter bioético, como los consentimientos informados de los padres de ambos establecimientos, la información abierta y pública a todos los interesados y la devolución de los resultados a los representantes de las dos Instituciones.

MARCO REFERENCIAL

En el presente capítulo se expone elementos que dan soporte teórico y analítico a la investigación, relacionado con: el estado del arte y antecedentes que fundamenta la investigación que se realizó. Los elementos de marco teórico, conceptual y legal se desarrollan de forma más amplia en el siguiente capítulo.

Este capítulo se desarrolla en los siguientes apartados:

- Planteamiento del problema
- Fundamentación
- Antecedentes

2.2 Planteamiento del problema.

La presente investigación, se desarrolló en los años 2018 y 2019 en dos instituciones educativas distritales de la ciudad de Bogotá. El primer colegio, ubicado en la localidad # 8 de Kennedy, barrio El Tintal; al que se denomina para la presente investigación como grupo (G1)² y el segundo establecimiento educativo, ubicado en la localidad # 16 de Puente Aranda, en el barrio Trinidad Galán que se denomina grupo (G2).

Respecto a los espacios de realización de las actividades de este proyecto, es necesario aclarar que para el grupo de estudiantes (102/2018 y 202/2019) del colegio (G1) sede A, se contó con un aula amplia que en el pasado funcionaba como ludoteca de preescolar; con un espacio suficiente para facilitar los diferentes desplazamientos dentro

² Con el ánimo de respetar la privacidad e intimidad de los sujetos de la investigación y no vincular el nombre de las instituciones, se seguirán utilizando estos dos códigos. Cabe aclarar que tanto en la presentación de los resultados como en la discusión no se realizarán correlaciones.

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS COLEGIOS DISTRITALES

21

de la misma. El colegio cuenta con espacios de áreas verdes y deportivas que se dividen por su uso dentro las áreas de preescolar, de primaria y de bachillerato. Respecto a los sujetos de la investigación, corresponde a un grupo de 39 estudiantes para el grado primero (2018) que continuaron el proceso durante el segundo año (2019) en el curso segundo.

Producto de la vivencia diaria como docente y del seguimiento propio de la labor asignada, es posible indicar que el grupo de estudiantes tuvo un proceso previo en el grado preescolar, donde se identifica un enfoque lúdico (sicomotriz) y fundamentado por un currículo basado en procesos. Es claro que la actividad física (cantos, bailes, mímicas y juegos sensoriales) hacen parte del día a día del preescolar, sin embargo, al pasar a grado primero, este escenario es muy diferente ya que se desarrolla un currículo técnico muy fuerte a nivel disciplinar; donde hay una evidente ruptura académica y a su vez no transicional, con los procesos de formación anterior, ya que vienen de un proceso en donde hay mayor flexibilidad, libertad y juego a un escenario rígido, altamente controlado y en donde el juego se reduce solo a espacios de descanso.

A nivel de primaria su currículo técnico, riguroso en la organización de materias y con poco desarrollo del componente lúdico; y en donde se prioriza al proceso lector-escritor, descuida factores muy importantes vinculados a la continuidad de los procesos sicomotores, en la medida que no tienen en cuenta la temporalidad del desarrollo y maduración de los niños. Elementos como: la concentración, la lateralidad, la ubicación espacio temporal por mencionar algunos, son importantes dentro del aprendizaje escolar y con el aporte de la sicomotricidad y la lúdica en toda su dimensión; ayudan al estudiante al desarrollo del pensamiento y a potenciar las conexiones cerebrales y por consiguiente a un óptimo aprendizaje: lector, escritor y de cálculo matemático. Sin embargo, la dinámica educativa en la institución G1 se caracteriza por: la limitación de

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS COLEGIOS DISTRITALES

22

los desplazamientos por las áreas amplias del preescolar. De igual forma, los estudiantes deben compartir solo el patio central y las zonas verdes. Y para completar la compleja situación, en el caso de la cancha sintética se debía realizar una previa autorización para su uso por parte de los estudiantes de primaria. Por lo tanto, los escenarios deportivos no son exclusivos de primaria y los existentes debían usarlos en tiempos determinados y con previos permisos.

Como señala Pastor (2007), citando a Lagrange (1974) en su libro -Motricidad perspectiva psicomotorista de la intervención-: “Lagrange también describe la psicomotricidad como la educación del niño en su globalidad, porque actúa conjuntamente sobre sus diferentes comportamientos: intelectuales, afectivos, sociales y motores” (p.20). Por consiguiente, es importante rescatar el juego en los diferentes escenarios académicos dentro del contexto escolar; no solo desde los primeros años, sino durante toda la vida escolar. Por otro lado, es claro que la vivencia diaria de los estudiantes que inician primaria en la institución G1, va en contra de las recomendaciones dadas por la OMS (S.F) respecto a la realización de por lo menos 90 minutos de actividad física. Por otra parte, se hizo evidente que respecto a la segunda hora de clase que debería ser orientada por el director de grupo (el cual carece de las bases de educación física) se convertía en hora libre sin ningún tipo de orientación.

En el contexto académico en general y en la institución G1 en particular, se evidenció que varios docentes dejaron a los estudiantes solos, sin supervisión de un adulto o también tomaban esta hora de actividad física para adelantar otras materias con énfasis teórico (lengua castellana o matemáticas) y, por ende, limitaban más la situación de actividad física en los estudiantes. Es posible concluir hasta aquí que a los estudiantes de primaria del colegio (G1), se les limitó la actividad física en el uso de los escenarios de la institución y para el caso de las clases de educación física se les

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS COLEGIOS DISTRITALES

23

designaba por cronograma, una clase semanal con 45 minutos; dictada por el profesor licenciado de educación física y la siguiente hora de clase debía asumirla el docente director de grupo; donde fue utilizada para cuestiones académicas o como “hora libre” para los estudiantes.

En colegio G2 en la sede C, se contó con un aula reducida en forma de T, que en años pasados funcionó como sala de profesores. Es claro que se pensó primero en resolver el problema de ubicar el aula que en ofrecer un escenario adecuado (cómodo) para los estudiantes. Hay que indicar que el colegio es una construcción antigua y muy pequeña, que tiene un solo escenario deportivo como patio principal. Debido a su antigüedad los espacios físicos de dicha institución son reducidos tanto para los estudiantes, como para el desarrollo de las actividades lúdicas.

Respecto al grupo de estudiantes que hicieron parte del proceso investigativo del G2; está conformado por 18 estudiantes del grado 402³. Por su deficiencia de actividades físicas al interior de la institución y la situación del contexto académico en el que se desarrollan, a los estudiantes en la hora del descanso, no se les permitía correr en el patio ya que así se evitaban accidentes; no se permitía ningún juego de carreras y además se establecieron horarios (de carácter diario) para uso del patio alternando el uso de la cancha con la asignación (por obligación) de tabletas para jugar videojuegos y no utilizar la cancha.

Por otro lado, se determinó por parte de la comunidad educativa no realizar salidas pedagógicas para este año, (2019) por razones institucionales. Respecto al fomento de la actividad física y los juegos, este se reducía a 90 minutos en la semana

³ Por condiciones ajenas al investigador, el proceso de trabajo con este grupo se hizo desde junio hasta diciembre de 2019.

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS COLEGIOS DISTRITALES

24

que correspondían al bloque de educación física, que solo se hacía un día a la semana, por la investigadora, quien no está formada en educación física.

En consecuencia -y con el ánimo de identificar la problemática que da origen a esta investigación- es claro que las dos instituciones carecen de unos espacios físicos y recreativos adecuados para la formación en primaria, Al interior de las aulas se hizo evidente grandes diferencias en las dos instituciones mientras que para G1 con 39 estudiantes se tuvo un espacio grande en el aula, pero limitado en el entorno institucional, el G2 tuvo un espacio físico limitado (aula) y una actividad física diaria reducida.

La actividad física en la primaria es más que importante, es fundamental para el desarrollo de los estudiantes, tanto a nivel físico, como mental. Sin embargo, la situación que se presenta en párrafos anteriores respecto de G1 y G2 es un claro reflejo de los problemas que se evidencian en gran parte de las instituciones educativas de tipo público en nuestra nación: la ejecución de las clases de educación física por educadores sin tener formación disciplinar en el área y desconociendo elementos importantes como la praxiología motriz, la iniciación deportiva, la lúdica entre otros. Por otra parte, es claro que en muchas instituciones educativas se desconocen -por parte de los docentes- los lineamientos curriculares de esta materia; sometiendo al docente de primaria a realizar una clase sin preparación ni formación clara. Esta situación conlleva a que, en muchos escenarios, la clase de educación física termine siendo “clase libre”.

Otro aspecto que aporta a la identificación de la problemática tiene que ver con el uso del juego por parte de los docentes de primaria. Desde la ejecución al interior de materias formales (matemáticas, sociales, ciencias naturales, lengua castellana), se deja de un lado al juego como una herramienta que potencie la actividad física y optimice

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS COLEGIOS DISTRITALES

25

aprendizajes académicos. Esta situación, unida a la carencia de la actividad física en los niños, se hace evidente también a los hogares. Producto de la primera parte del ejercicio investigativo⁴, se identificaron las siguientes problemáticas relacionadas con el problema de investigación y socializadas por los padres y acudientes que hicieron el diagnóstico:

- No realización de actividad física extraescolar.
- Un elevado tiempo de exposición a medios tecnológicos; más de dos horas diarias por niño.
- La justificación para la no realización de Actividad Física por parte de los niños fue la falta de acompañamiento por el reducido tiempo que tiene los padres para dedicar a la crianza de sus hijos (por trabajo, movilidad, otras labores).

Los anteriores resultados se derivan del análisis de las encuestas de percepción realizadas por los padres y acudientes. Se pudo identificar que la falta de actividad física extraescolar en los niños del G1 superó la media (51.70%). Esto es una situación delicada, ya que es una etapa importante de formación y crecimiento motriz. La exposición de ambos grupos (G1 y G2) a los medios tecnológicos fue superior a 2 horas, promediando el 50% en las instituciones. Cabe aclarar que el tiempo recomendado por especialistas respecto al nivel de exposición a pantallas es de 1 hora diaria, como máximo. Y finalmente se destaca la falta de tiempo de los padres para realizar el acompañamiento en las actividades con sus hijos es considerablemente alta. Se deduce

⁴ La información que se presenta en este punto hace parte del ejercicio diagnóstico que se realizó, mediante encuesta, a los padres y acudientes de los niños en las instituciones G1 y G2. Se presenta en este apartado del trabajo, debido a su importancia y directa relación con la problemática que se investigó.

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS COLEGIOS DISTRITALES

26

que los niños no juegan con sus padres, además de no estar pendientes al momento de realizar otras actividades.

Aunque se tuvo la oportunidad de trabajar en dos instituciones diferentes (G1 y G2) es posible concluir, que tanto en su contexto familiar, como educativo se carece de actividades físicas y lúdicas: adecuadas, pertinentes y necesarias en los estudiantes, no solo por consideraciones de tipo institucional, sino que el contexto social en el que se desenvuelven los niños no permite el fomento de la actividad física.

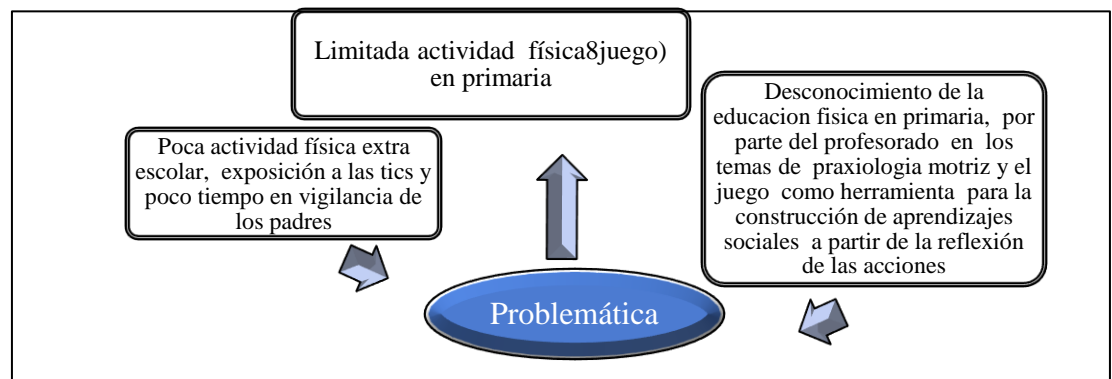
Para el contexto nacional, los datos son similares debido a las situaciones de la presente época tecnológica. En la encuesta nacional de situación nutricional de Colombia (ENSIN) 2015, realizada por el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, ICBF, se expone dicha problemática para la población de menores de edad, en etapa escolar comprendida entre los 5 -12 años, identificando que la edad escolar es una fase crucial durante la cual los menores experimentan un crecimiento continuo, consolidan sus gustos y hábitos alimenticios y se empiezan a adaptar a la alimentación de adulto. Por otro lado, es claro que, en Colombia, el exceso de peso en los menores en edad escolar se incrementó de 18,8% en 2010 a 24,4% en 2015. Por otra parte, el tiempo excesivo frente a pantallas, aquel dedicado a actividades sedentarias como ver TV o jugar con videojuegos, afecta a 7 de cada 10 escolares de áreas urbanas, frente a cinco de cada diez de zonas rurales. El problema es más marcado entre la población de mayores ingresos, afectando a ocho de cada diez menores. ICBF (2019).

Es posible darse cuenta de que, el diagnóstico realizado en las instituciones G1 y G2 es coherente y presenta un reflejo claro de lo que ocurre en nuestro país.

Por consiguiente, en el planteamiento del problema de esta investigación se tienen tres grandes componentes que se expone en la siguiente figura:

- Limitada actividad física (juego) en la primaria.
- Poca actividad física extraescolar, exposición a las TIC y poco tiempo en vigilancia de los padres.
- Desconocimiento de la educación física en primaria, por parte del profesorado en los temas de praxiología motriz y el juego como herramienta para la construcción de aprendizajes sociales a partir de la reflexión de las acciones

Figura1. Componentes de la problemática



Nota: Elaboración propia

2.3 Fundamentación del problema:

A continuación, expongo los elementos de la fundamentación que contribuyen a la construcción de la pregunta de investigación.

Se puede evidenciar, que se desconocen en la dinámica diaria por parte de los docentes de primaria los elementos importantes sobre la pedagogía lúdica, praxiología motriz y los lineamientos del Ministerio de Educación para la enseñanza de la educación física y más aún cuando se asume el impartir la clase antes mencionada.

Dejando de lado el indispensable aporte del juego en la enseñanza de las demás materias, siendo esta una valiosa herramienta que incrementa por ende la actividad

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS COLEGIOS DISTRITALES

28

física, el desarrollo en los estudiantes de sus capacidades: motrices, cognoscitivas y afectivas en diferentes aprendizajes de la vida escolar.

Y por lo tanto el juego en sí, no es suficiente sin los aportes que la praxiología motriz, la cual enriquece la experiencia lúdica; aportando el ejercicio de la reflexión de las acciones motrices desde lo individual y lo colectivo.

Para tal fin, se expone el fundamento teórico pedagógico, con respecto al juego según Piaget.

Para Blanco (2012) en su artículo - Las teorías de los juegos: Piaget, Vygotsky y Groos. afirma lo siguiente:

Para Piaget el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio) y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo) (p. 8)

Es claro que el juego es esencial en el desarrollo cognoscitivo, motriz y afectivo del estudiante. La carencia de este resulta una diferencia significativa en las formas de aprendizaje escolar.

Por otra parte, a la luz de los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional, MEN, para educación física (2000). Señala lo siguiente con respecto a la acción de juego en el enfoque praxiológico: “Cuando una persona actúa dispone de sus capacidades y habilidades motrices en relación con comportamientos inteligentes a los

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS COLEGIOS DISTRITALES

29

cuales otorga una significación en el marco de las condiciones de acción. A esta competencia se le denomina competencia praxiológica” (pág. 46).

La competencia praxiológica, permite el contribuir a acciones más inteligentes y consientes dentro de la estrategia y la comprensión de la acción motriz que contiene el juego en sí; por consiguiente, la carencia del elemento lúdico, en la formación de los estudiantes, es de importancia el resolverlo desde la discusión y la reflexión académica.

La deficiencia de la actividad física en dentro de los grupos G1 y G2 afecta a los estudiantes, siendo critica la situación; ya que no cumple, con el requerimiento por parte de la Organización Mundial de la Salud (OMS) de 90 minutos diarios de actividad física, para el rango de la población infantil escolar.

Para el desarrollo de la presente investigación se centra en la siguiente pregunta: ¿Cómo Interpretar desde una observación praxiológica, la trascendencia de los juegos en la primaria, dentro de dos colegios distritales?

2.4 Antecedentes

Ante este panorama se realizó una revisión bibliográfica exhaustiva con respecto a las palabras claves (juegos, praxiología, niños y colegio) de los cuales, no se encontraron para nuestro país, investigaciones que contemplara la totalidad de ellas y obedece a otros enfoques diferentes.

Se encontraron tesis, artículos de investigación sobre praxiología motriz en poblaciones de adolescentes y adultos; muy pocas o casi inexistentes en población infantil. se buscó escritos sobre: juego, psicomotricidad y pedagogía lúdica.

Tabla 1.

Revisiones *bibliográficas sobre praxiología y juegos en etapa escolar*

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

Tipo de doc.	Nombre	Temática	Autor /año	Resumen
Artículo Tesis doctoral	Análisis praxiológico de la participación motriz de los alumnos en los juegos motores. Una propuesta de metodología observacional sistemática para su estudio	Praxiologica motriz. Participación motriz. Juego motor. Conducta motriz. Rol motor. Sub rol motor.	José Luis López Oreja 2012 España	Es una propuesta metodológica observacional sistemática, activa, no participante y directa, con un registro sistematizado. Análisis de datos molar y un diseño diacrónico extensivo. Es un estudio dentro del ámbito científico de la Praxiología que compara los juegos motores a través de la participación motriz (PM) de 200 alumnos/as de Enseñanza Secundaria.
Tesis doctoral	La socialización oculta en educación física. Análisis de la enseñanza de actividades físicas y deportivas	Educación física, actividades extraescolares, situaciones motrices, socialización, currículo oculto lógica interna, lógica externa excelencia, corrientes pedagógicas.	Javier Gil Quintana 2017 España	La investigación pretende mostrar el currículo oculto de la educación física del col. Mediterráneo de Valencia España. mediante una observación etnográfica de 330 actividades tanto extra escolares y escolares .se analizó la lógica interna y externa se interpreta los datos según la sociología de la educación.
Libro	La incitación a los deportes desde su estructura y dinámica	Deportes Praxiológica,	José Hernández Moreno 2000 España	Presenta un análisis del proceso de iniciación deportiva desde la lógica interna y acción de juego de los deportes. Su contenido práctico constituye una nueva manera de plantear las situaciones motrices para su enseñanza. Esta obra ha sido elaborada por el Grupo de Estudios e Investigaciones del Departamento de Educación Física de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
Libro	Léxico de praxiología motriz	Léxico sobre 150 palabras praxiología	Pierre Parlebas Cuarta visión 2015 España	Esta obra pretende demostrar que estas prácticas merecen algo más que un frío desprecio. Los lectores están convidados a un estudio preciso de los juegos deportivos, de sus estructuras, interacciones y apuestas. ¿Cómo se comunican los jugadores con su cuerpo? ¿Cuáles son las características del espacio y de los instrumentos del deporte...?
Tesis de Pre grado	Diseño e implementación de las estrategias didácticas de la acción motriz para el desarrollo motriz y cognitivo de los niños de 6 y 7 años en la	Diseño, praxiología motriz escuela deportiva, niños.	Wilmar Andrés Buitrago. 2012 Bogotá Colombia	Iniciación deportiva de los niños 6 y 7 años dentro de un diseño de actividades dentro de lógica interna de la praxiología motriz en las escuelas de formación deportiva.

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

Tesis doctoral	escuela de formación deportiva Análisis praxiológico de la dinámica de juego en futbol lógica externa y lógica interna	Futbol y deportes	Rómulo Díaz las palmas de gran canaria, España. 2015	Estimamos esta investigación como un estudio cuyo principal objetivo consiste en acercarnos un poco más a la realidad de la acción de juego del fútbol. Pensamos que, a tal efecto, la figura del entrenador es clave, como una de las fuerzas más influyentes en el desarrollo y evolución de los métodos del entrenamiento y sistemas y modelos de juego. Estudio mixto sobre la lógica interna y externa del futbol de la segunda división española
----------------	---	-------------------	--	---

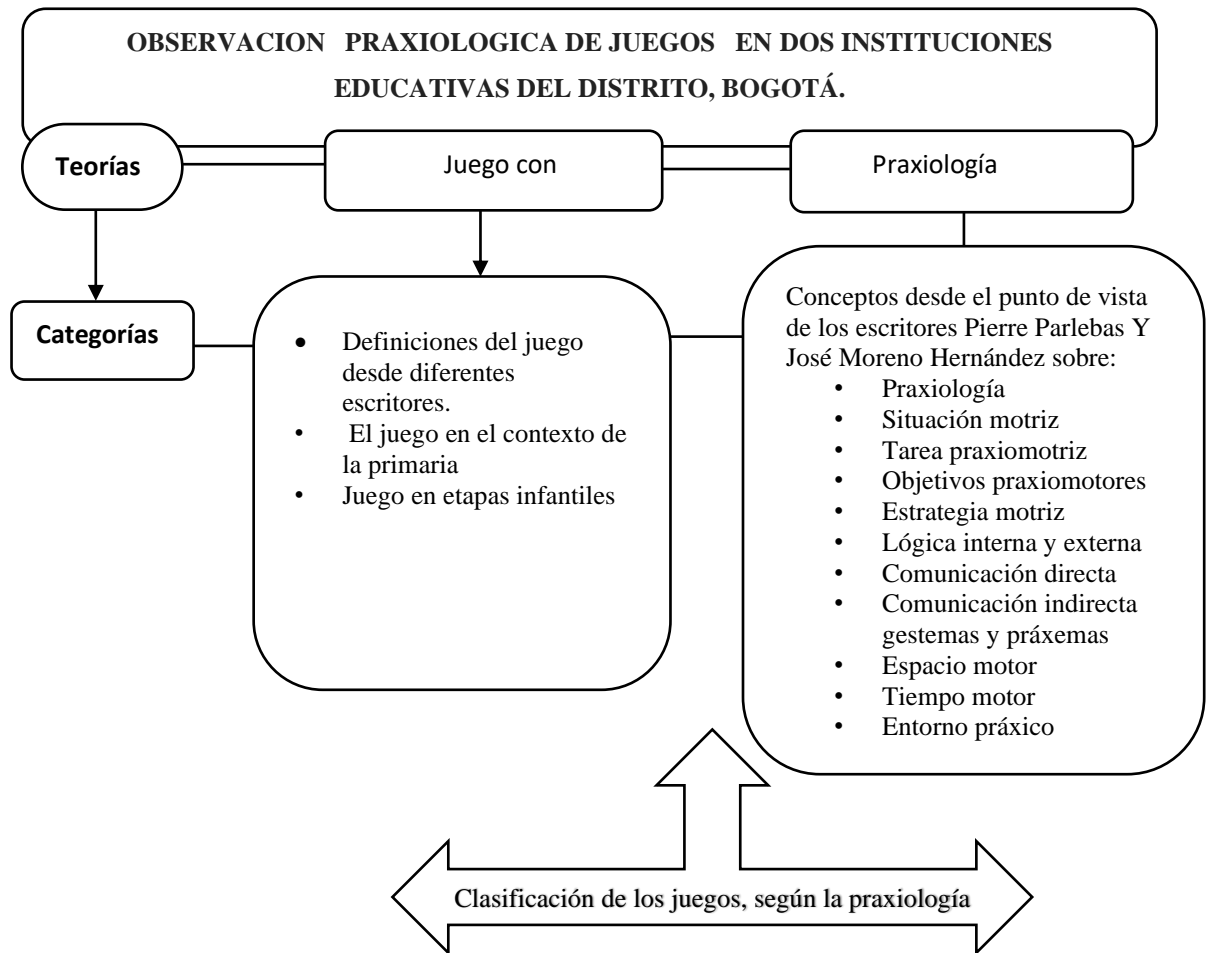
Nota. *Elaboración propia*

MARCO TEORICO

En este capítulo se presentan, en líneas generales, las teorías y las categorías claves que soportan el ejercicio investigativo

Tabla3

Mapa teórico y conceptual



Nota: Elaboración propia para la investigación

3.1. Definición de juego

En el documento # 15 que orienta la enseñanza de la Educación Física, Recreación y Deporte (MEN, 2000) se adopta el enfoque del juego como una acción que da sentido a la existencia humana, permitiéndole asumir la vida de manera creativa a quienes lo practican. En documento en cuestión indica que el juego se entiende como una condición de existencia de la humanidad, que hace a cada individuo creativo y le posibilita la invención y la actuación en diferentes escenarios.

En el estudio de los pueblos primitivos se descubre cómo las manifestaciones de cultura se desarrollan en formas lúdicas. La religión, las tradiciones y fiestas populares estaban rodeadas por expresiones de tipo lúdico, muchas veces realizadas en forma espontánea. En este sentido, un autor que habla del juego desde su perspectiva histórica (Cagigal, 1959) identifica que, en algunos pueblos antiguos, con un elevado nivel de desarrollo, como Grecia y Roma tenían ejercicios de tipo deportivo, con un claro elemento de tipo lúdico. Sin embargo, en función de los intereses de este trabajo, se presentan algunas de las conceptualizaciones más conocidas:

En Huizinga (1938), en su libro *Homo Ludens*, el juego es considerado una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de ciertos límites de tiempo y espacio que son determinados a partir de reglas absolutamente obligatorias. Cabe aclarar que, aunque las reglas son obligatorias, son aceptadas libremente por los jugadores. Por último, en el juego cada acción tiene fin en sí misma y va acompañada de sentimientos como la tensión y la alegría bajo la idea de que en medio del juego se encuentra el individuo en una situación ficticia.

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS COLEGIOS DISTRITALES

34

Siguiendo con Cagigal, (1959) define el juego como una acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en un tiempo y espacio de la vida cotidiana acorde con ciertas normas y reglas, las cuales son establecidas por los jugadores en forma improvisada o reglamentada, en donde la tensión es un elemento muy importante.

Debido a la importancia del siguiente autor para este ejercicio investigativo, se expondrán dos grandes citas sobre la definición que ofrece del juego: Parlebas (2015) señala lo siguiente frente al juego: “Situación motriz de enfrentamiento codificado, denominada ‘juego’ o ‘deporte’ por las instancias sociales. Cada juego deportivo se define por un sistema de reglas que determinan su lógica interna”. p (276).

Para otro autor, Catta, P. (2012), el Juego es:

Producto de lo social y de las experiencias de los niños. En los niños, la necesidad de jugar es algo natural, nace de la imitación del mundo de los adultos (juegos afectivos, las profesiones, el teatro, etc.) o por exceso de energía física (juegos de movimiento con o sin instrumentos) o bien para crear un ambiente emotivo y fantástico (juegos de sorpresa o de magia, etc.). (p.12)

Moreno, (2002) identifica el juego con aspecto fundamental de la humanidad, en palabras de este autor:

El juego es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir. Me atrevería a afirmar que

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS COLEGIOS DISTRITALES

35

la identidad de un pueblo esta fielmente unida al desarrollo del juego, que a su vez es generador de cultura”. (p.11).

Hasta aquí, es posible vincular dos elementos claves a la definición de juego de los autores antes expuestos: en primera instancia se identifica que el juego es un producto propio de la condición humana que tiene una característica que lo diferencia de otras manifestaciones animales; en primera instancia, el juego es una construcción de tipo social que permite a la humanidad (en especial en la etapa de la niñez) relacionarse unos a otros. El otro elemento que es común a las anteriores definiciones es el aspecto cultural del juego: es decir; los juegos están implícitos en tradiciones propias de los diferentes pueblos. Aunque la práctica del juego es universal, sus manifestaciones concretas se encuentran amarradas a la historia y cultura de cada pueblo.

Por otro lado, desde la perspectiva pedagógica se encuentra un autor que aporta a la definición del juego: a continuación, se hará una presentación básica de su definición y su aporte a este apartado. Vigotsky en su libro ‘El desarrollo de los procesos psicológicos superiores’ (2012) considera que la:

La influencia del juego en el desarrollo del niño es enorme. Me gustaría cerrar este comentario en primer lugar (indicando) que el juego no es el rasgo predominante de la infancia; sino un factor básico en el desarrollo. En segundo término quisiera demostrar, asimismo, la importancia del cambio. Del predominio de la situación imaginaria al predominio de las reglas en la evolución del juego. Y, por último, señalo las transformaciones internas en el desarrollo del niño que acarrea el juego. (p,154)

En conclusión, sobre el juego se presentaron algunas definiciones que se relacionan con el interés de esta investigación: unas se orientan desde los estudios en educación física y otras desde la pedagogía. Se podría indicar que el juego es una acción libre que permite disfrutar el ocio y que contiene elementos de incertidumbre. Todo juego se desarrolla a partir del cumplimiento de ciertas reglas, las cuales pueden modificarse y por lo general, inician en forma sencilla. Todo juego se desarrolla dentro de unos límites de tiempo y espacio. Por último, es fundamental indicar que el juego estimula la sociabilidad y genera cohesión entre los jugadores.

3.2. El juego en el contexto de la primaria.

En la primaria y el preescolar guarda serias diferencias en el ámbito de la formación dentro de la educación física y por ende el significado del juego cambia por el contexto académico tan diferente en ambos grados. En preescolar se usa mucho los aspectos psicomotricidad, en primaria desde el punto vista se carece de una enseñanza acorde a las necesidades de los estudiantes.

La psicomotricidad trabaja a través del juego, usando técnicas que nos posibiliten estimular las destrezas motoras, expresivas y creativas del estudiante. Con estas acciones, el estudiante desarrollará el control de sus movimientos, la coordinación, el equilibrio y la orientación. Por lo tanto, los autores definen a la psicomotricidad de la siguiente manera:

La psicomotricidad en la primaria es importante en el ámbito escolar según; Montero, M. (2008) “La psicomotricidad, debe ser un instrumento educativo en manos de los maestros, educadores o pedagogos, para contribuir adecuadamente las bases de los aprendizajes y de la personalidad de los niños y las niñas”.

Para el contexto de la primaria en el área de educación física y dentro de los lineamientos curriculares del ministerio de educación MEN. Señala lo siguiente:

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS COLEGIOS DISTRITALES

37

La educación física infantil no puede dejarse a la espontaneidad del movimiento del niño, pues éste requiere formar sus potencialidades a través de procesos dirigidos pedagógicamente y adecuados a sus necesidades. Tampoco debe sustituirse las clases de educación física por otras actividades; por el contrario, pueden utilizarse las posibilidades que presenta la educación física para procesos pedagógicos integradores, lúdicos y de compromiso directo del estudiante.

En este sentido, la educación física en los niveles preescolar y primaria deben ser atendidos como prioridad, pues de ella se generan relaciones, que al tener como medio el movimiento corporal y el juego proporcionan alternativas para experiencias pedagógicas con las diferentes áreas escolares.

Es muy clara la directiva ministerial sobre la educación física en la primaria y el preescolar; sin embargo, deja un vacío en la preparación docente que tiene que asumir dicha asignatura.

En el apartado sobre Enfoque Curricular define a la praxiología dentro de una competencia reflexiva de las acciones motrices. Y expone lo siguiente:

La Praxiología es un concepto amplio que proviene del griego praxis, trabajo, acción, acto, conducta, realización, ejercicio, experiencia adquirida, manera de ser, estado, situación, consecuencia y legos, principio, buen sentido, fundamento, discurso. La integración de estos significados precisa el concepto de competencia praxeológica como la acción, ejercicio, producidos como experiencia adquirida con fundamento y buen sentido. (MEN, 2000)

Para el Documento No. 15 Orientaciones pedagógicas para la educación física, recreación y deporte.

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

38

Promueve el desarrollo de las competencias motrices, propiciando al estudiante enriquecer su pensamiento, sensibilidad, expresión, y su actividad lúdica, contribuyendo también al desarrollo de sus competencias básicas, en la medida en que le permite fortalecerse; controlar sus emociones ante el éxito y el fracaso; coordinar acciones para lograr ciertos objetivos; manejar dinámicamente el tiempo y el espacio; asumir situaciones que exigen grandes esfuerzos; y resolver problemas rápidamente. (MEN.2010).

La siguiente figura muestra las competencias dentro de los grados incluyendo la primaria

Tabla 3. Competencias curriculares para la enseñanza de la educación física

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES



C O H. V E R T I C A L Y H O R I Z O N T A L

Competencias Grados	COMPETENCIA MOTRIZ COMPONENTE DESARROLLO MOTOR	EXPRESIVA CORPORAL	AXIOLÓGICA CORPORAL
De Primero a Tercero	Exploro posibilidades de movimiento en mi cuerpo a nivel global y segmentario	Exploro manifestaciones expresivas para comunicar mis emociones (tristeza, alegría, ira, entre otras) en situaciones de juego y actividad física	Aplico las recomendaciones sobre higiene corporal antes, durante y después de la actividad física
De Cuarto a Quinto	Controlo de forma global y segmentaria la realización de movimientos técnicos.	Identifico técnicas de expresión corporal que llevan a la regulación emocional en situaciones de juego y actividad física	Reflexiono sobre la importancia de la actividad física para mi salud.
De Sexto a Séptimo	Relaciono las variaciones del crecimiento de mi cuerpo con la realización de movimientos	Comprendo diferentes técnicas de expresión corporal para la manifestación de mis emociones en situaciones de juego y actividad física	Comprendo que la práctica física se refleja en mi calidad de vida.
De Octavo a Noveno	Reconozco que el movimiento incide en mi desarrollo corporal.	Selecciono técnicas de expresión corporal para la manifestación y el control de mis emociones en situaciones de juego y actividad física	Selecciono actividades físicas para la conservación de mi salud
De Décimo a Once	Selecciono técnicas de movimiento para mi proyecto de actividad física	Oriento el uso de técnicas de expresión corporal para el control emocional de mis compañeros en situaciones de juego y actividad física	Organizo mi plan de Actividad Física de acuerdo con mis intereses y concepción sobre salud y calidad de vida.

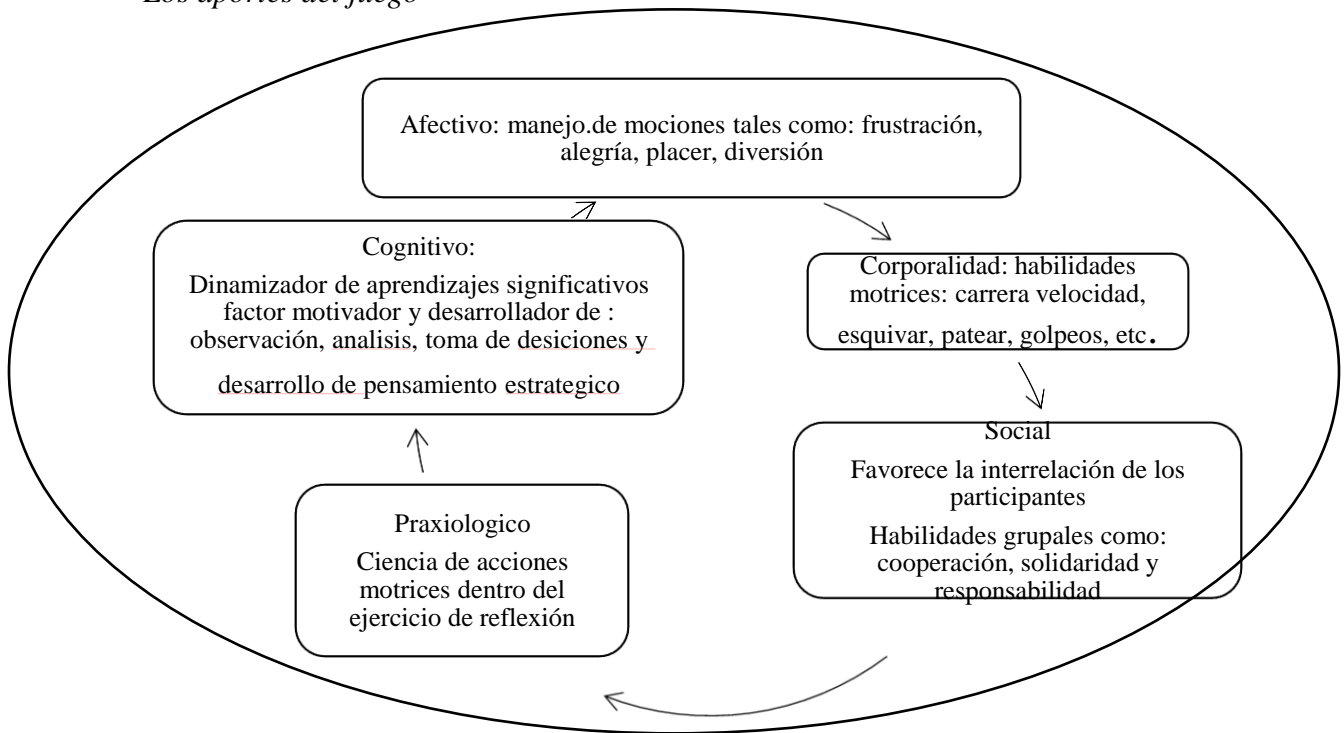
Nota: MEN (2015). Documento 15. orientaciones pedagógicas para educación física y deporte

Se puede concluir que la primaria en el que hacer docente y la practica en varias instituciones se carece de estos importantes conocimientos; hay un rompimiento curricular muy delicado entre la sicomotricidad y la educación física planteada para la primaria, colocando a los estudiantes en déficit de desarrollo motriz, psicosocial y afectivo. Por consiguiente, se afecta procesos de pensamiento y comunicación y más aún se complica cuando llegan a la primaria estudiantes que no han pasado por el grado de preescolar

En conclusión, en la siguiente gráfica; se expone, los aportes esenciales del juego, para esta investigación. Los cuales, contribuye a los diferentes aprendizajes de los estudiantes, frente a las actividades físicas (juegos), en el presente desarrollo investigativo.

Tabla 4.

Los aportes del juego



Nota: *Elaboración propia*

3.3 Importancia del juego en las etapas infantiles

El juego es muy importante en todas las etapas de la vida, por lo tanto, en la etapa infantil es esencial en la adquisición de aprendizajes. Piaget propuso la Teoría Cognoscitiva a partir de la cual, planteó que el desarrollo cognitivo del ser humano. Esta teoría propone este desarrollo en etapas o estadios de acuerdo con cada edad cronológica del individuo; así mismo, la capacidad cognitiva y el tipo de juego propicio a cada estadio del desarrollo.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas:

- La etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años),

- La etapa pre operativa (de los dos a los seis años).
- La etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once)
- La etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años hasta veinte).

A continuación, se define cada estadio y su correspondiente tipo de juego

3.3.1 Estado sensorio motor:

Comprende las edades de 0 a los 2 años, predomina juegos funcionales o de ejercicio. Altamente sensoriales: gusto, tacto, olfato, audición y visión. Comprenden juegos de estimulación sensorial

3.3.1.1 Juego sensorial:

Es el juego sensorial, que permite, descubrir y explorar: sonidos, sensaciones y posibilidades de desplazamientos.

Desarrollan el primero inicio del lenguaje, ya que verbalizan continuamente; imitando sonidos y gozan con el escucharse. Exploran su mundo, a través de los sentidos: todo degustan, y juegan a realizar sonidos con objetos y escuchan con agrado la música; el gateo es parte de esta etapa y con el descubre la posibilidad de desplazarse; inicia sus primeros pasos al final de esta etapa y cuenta con el adulto de forma permanente.

3.3.2. Estado pre operacional

Comprende entre los 2 y 6 años predomina el juego simbólico. Los niños y niñas ingresan al preescolar, experimenta con los objetos y con otros compañeros de su edad.

3.3.2.1 Juego Simbólico:

Es el encargado de dar rienda a la imaginación donde se simula situaciones, donde cobra vida objetos como personajes. Para el niño un palo de escoba, simboliza un caballo de madera; para la niña su muñeca cobra vida y es su bebida. En este tipo de juego se representa el juego de roles de padre, madre, abuelos, personajes fantásticos, etc. Desarrollan el lenguaje oral; ya que verbalizan continuamente, de forma más clara,

construyen frases coherentes, tanto si están solos o acompañados; favorecen la imaginación y la creatividad.

3.3.3 Estadio de operaciones concretas:

Comprende las edades de los niños de 6 a 12 años. Predomina el juego de reglas. La población infantil de estas edades está en la etapa de primaria; por ello el juego de reglas empieza a surgir.

3.3.3.1. Juego de reglas:

Este juego ya se da en algunas etapas finales del juego simbólico, cuando el niño o niña deja de ser individualista y comienza a compartir con sus compañeros es allí, donde se establece normas por parte de ellos mismos y con los adultos. Y los niños y niñas, las repiten en diferentes situaciones lúdicas. Es allí, donde la enseñanza de juegos tradicionales, rondas, demás juegos culturales se representan y se forman en ellos las reglas.

3.3.4 Estadio de las operaciones formales:

Comprende las edades de los niños de 12 años hasta los veinte años. Según Piaget” A medida que los adolescentes entran en este periodo, adquieren la capacidad de pensar de manera abstracta manipulando ideas en su mente, sin depender de la manipulación concreta del objeto” el pensamiento abstracto y razonamiento deductivo hipotético.

3.3.4.1. Juego de reglas complejas:

En esta etapa los juegos son más estructurados, donde requiere del pensamiento lógico, análisis metodológico y estrategia

Está en desarrollo dentro de la adolescencia, por ello importa las situaciones de modelos sociales y filosofías de vida. Destacan los juegos como: el deporte, juegos de mesa complejos, de estrategia y con las nuevas tecnologías empiezan a crear sus propios grupos de juegos en de estrategia en línea.

. Para efectos de muestra de población en la presente investigación; los estudiantes están dentro del rango de los 5 a los 11 años, es decir, están en las etapas: pre operacional

y de operaciones concretas y los estudiantes de necesidades especiales se les facilita la etapa sensorial.

Es importante conocer el concepto de Pedagogía lúdica para el desarrollo de las habilidades cognoscitivas a través del juego dentro de estas etapas.

3.5. Pedagogía Lúdica.

Para Fullea (2018) en su artículo “Una Propuesta Pedagógica Basada en La Implementación de Actividades Lúdicas “ define la pedagogía lúdica de siguiente manera :

Pedagogía Lúdica o Ludo pedagogía es una estrategia de enseñanza-aprendizaje, a partir de vivencias lúdicas para motivar el desarrollo personal y social con acciones placenteras asumidas con absoluta libertad. Se expresa mediante metodologías que implican contenidos recreativos cargados de intencionalidad educativa, para generar dicha acción transformadora.

También señala a “una enseñanza sin prisas, en las que la edad y el tiempo configuran la personalidad infantil sin que sea necesario el látigo”. Generan “un método de enseñanza que consisten inspirar el placer por el estudio, de modo que no sea una imposición y atender disposición favorable de los alumnos”. Donde el juego con libertad para que los niños sientan y que actúan como ellos quieren.

En conclusión, la pedagogía lúdica, centra al juego como protagonista de saberes donde el estudiante juega para comprender el mundo que le rodea y permite desarrollar habilidades y aprendizajes En la Pedagogía lúdica el juego es una actividad creadora que conlleva sentido y significado, dentro de una experiencia libre y no impuesta

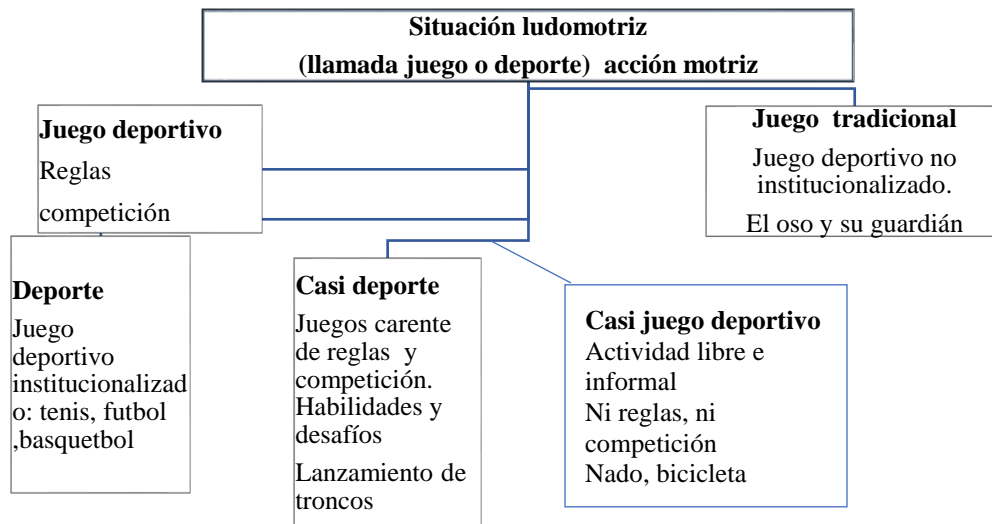
3.6. Clasificación De Los Juegos Según La Praxiología

A continuación, se exponen los conceptos desde la praxiología, los cuales se fundamenta el diario de campo que se usa en la observación praxiológica en los diferentes juegos que implementan en la presente investigación:

Parlebas define dos grandes categorías son: los juegos deportivos institucionales, como el deporte y los juegos deportivos tradicionales. A su vez hace otra división según el rasgo social de la siguiente manera:

Tabla 5.

Las cuatro grandes categorías de los juegos deportivos.



Nota: Parlebas (2015) léxico de praxiología motriz. p (52)

3.6.1. Juegos deportivos tradicionales:

” Parlebas (2015) “Juego deportivo enraizado frecuentemente en una larga tradición cultural, que no ha sido sancionada por las instancias oficiales” (p.286).

Estos juegos reflejan costumbres y reestructuraciones sociales como parte del legado tradicional y migratorio en el mundo; tales juegos como los dados, el trompo, la rayuela o golosa, parecen derivarse de actos ceremoniosos. El objetivo de dichos juegos

es alto contenido socializador y pedagógico; ya que ellos perduran en las generaciones, enriqueciendo la participación y la relación cultural.

Dentro de los juegos tradicionales está el juego musicalizado o de rondas que se usan en los primeros años de enseñanza. Se considera tradicional ya que encierra una enseñanza de generaciones con el objetivo de advertir, afirmar creencias o ideas acerca de una situación o acontecimiento propio de una cultura. Desde tiempos antiguos las danzas, entorno a ruedas fueron las más conocidas entre los ritos tradicionales, es por ello muy son propias manifestaciones del folclore y se liga mucho a la cultura de los pueblos.

3.6.2 Juego deportivo institucional

Para Parlebas, (2015) “Juego deportivo dirigido por una instancia oficialmente reconocida (federación) y consagrado en consecuencia por las instituciones deportivas; un juego deportivo institucional es un deporte”. (p.281).

Este tipo de juego hace referencia al deporte en sí, el cual está reglamentado y confederado.

3.6.3 Juego psicomotor

El juego psicomotor lo define según Parlebas, (2015). “Juego deportivo correspondiente a las situaciones psicomotrices”. (p.296).

Los juegos psicomotores se practican en solitario, desde el punto de vista de la resolución operativa de la tarea (a pesar de los miles de espectadores que puedan rodear al atleta influir hondamente en su conducta por medio de las emociones, a modo de superposición. (p:296).

psicomotores siguen siendo la ocasión de una práctica en “libertad “sin reglamentos, mucho más importante que la practica federada. Parlebas, (2015) (p.297).

Estos tipos de juegos hace referencia a los sicomotrices; donde el individuo lucha contra sí mismo, se reta y avanza en la culminación de un meta. En las etapas

infantiles también se pueden ver en las etapas pre operacional y operaciones concretas. Por ejemplo, el juego de carreras de velocidad, los bolos y la golosa.

3.6.4. Juego sociomotor

El juego sociomotor es un juego de: oposición - cooperación y solo cooperación, en síntesis, tiene que ver con la relación con los otros y la naturaleza o lógica interna de cada juego. Lo define la praxiología: Parlebas, (2015) "Juego deportivo que corresponde a situaciones sociomotrices". (p.297).

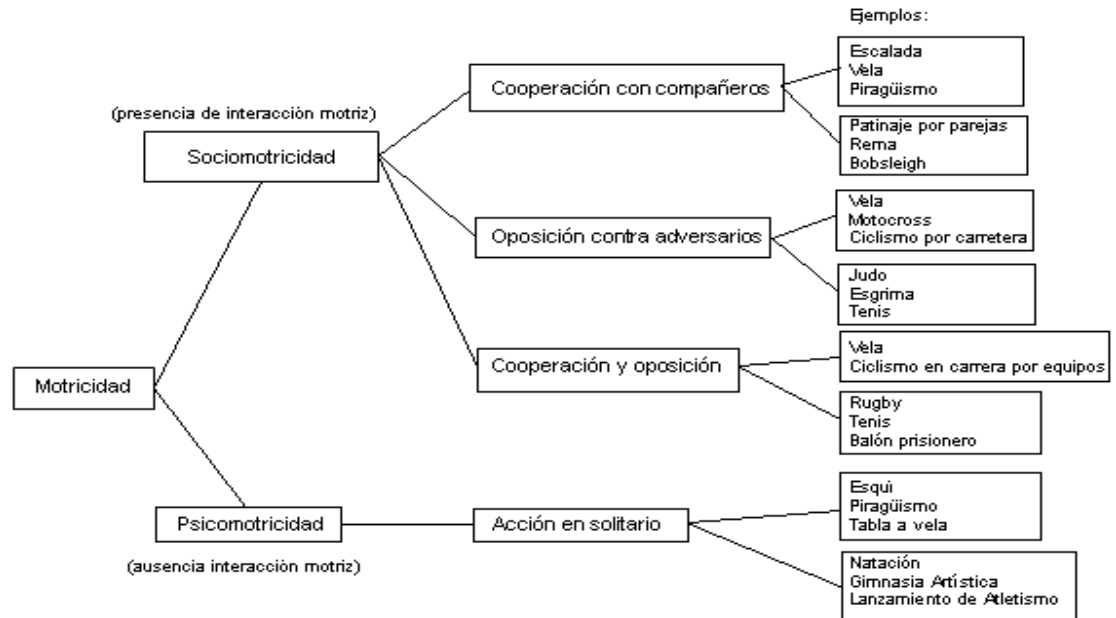
Este tipo de juegos, son los juegos de reglas en los estudiantes, por ejemplo, los juegos tradicionales como: policías y ladrones; los juegos pre deportivos, los torneos inter cursos de básquet y fútbol. Las danzas con las coreografías son sociomotores, donde dependemos de otros para culminar la meta propuesta.

A continuación, se expone la tabla de la clasificación de los deportes. Desarrollada por Parlebas; que concluye, los juegos sociomotores y los juegos sicomotores y los modos de relación: en solitario, cooperación con los compañeros, oposición contra adversarios, cooperación y oposición; en los diferentes ejemplos tipos de juego

Tabla 6.

Clasificación de los deportes

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES



Nota: Clasificación de los deportes (Parlebas, 1986; en Hernández Moreno, 1994)

En conclusión, frente a los aportes esenciales del juego, en esta investigación se expone a los aspectos más importantes acerca del juego, la siguiente gráfica.

3.7. Praxiología motriz

A continuación, se expone los conceptos praxiológicos desde el punto de vista de los dos autores más representativos: Pierre Parlebas y José Moreno Hernández y conceptos manejados en el diario de la observación praxiología aportado por el macroproyecto de la universidad Fonseca y Ruiz (2018) Una observación praxiológica de las experiencias de ocio y recreación al interior de la facultad de cultura física y recreación de la USTA.

Según el Léxico de Praxiología Motriz Parlebas (2015) es la: "Ciencia de la acción motriz y especialmente de las condiciones, modos de funcionamiento y resultados de su desarrollo". (p. 354)

Para Hernández Moreno (2000). En su libro la iniciación de los deportes la define "como la ciencia de las acciones motrices". (p:180).

3.7.1. Situación praxiomotriz.

Son las acciones propias del juego, deporte, etc

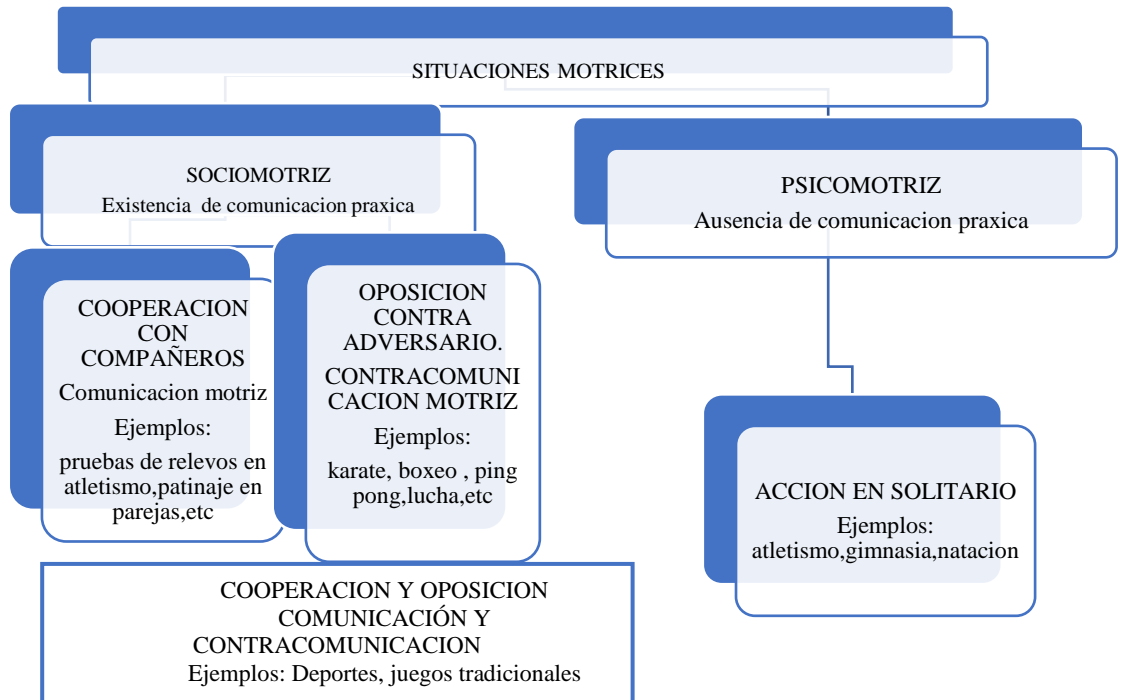
Parlebas (2015) “Conjunto de elementos objetivos y subjetivos que caracterizan la acción motriz. (p.423)

Para Fonseca y Ruiz (2018): “La situación motriz o situación praxiomotriz es la “estructura de datos que surgen de la realización de una tarea motriz” fundamentos de PXM pág. 16 – 18. Diario de campo.

Parlebas expone las dos categorías de situaciones psicomotrices y sociomotrices, en la siguiente tabla. Se complementa con los conceptos de la clasificación de los juegos; en esta oportunidad se analiza desde la situación praxiomotriz; en especial el componente comunicativo se explicita de acuerdo al tipo de juego o deporte ejecutado.

Tabla 7.

Las categorías de situaciones motrices



OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS COLEGIOS DISTRITALES

49

Nota: Parlebas (2015). Las categorías de situaciones motrices. p. (424)

Para Hernández (2000) define la situación motriz de la siguiente manera:

“Cada situación motriz está condicionada y definida a partir de un reglamento de juego (en lo que se refiere únicamente para lo propio del juego” (p.44).

3.7.2. Tarea praxiomotriz:

La tarea praxiomotriz es el reglamento del juego, deporte o acción motriz a realizar.

Parlebas (2015)

Conjunto objetivamente organizado de condiciones materiales y de obligaciones que definen un objetivo cuya realización requiere la intervención de las conductas motrices de uno o más participantes”. Las condiciones objetivas que presiden la realización de la tarea motriz son impuestas a menudo por consignas y reglamentos. en el caso de juegos deportivos son efectivamente las reglas las que definen la tarea prescribiendo las obligaciones a que deben someterse las conductas motrices de los practicantes (p.441).

Para Fonseca y Ruiz (2018)

Tarea Motriz: La tarea motriz o tarea praxiomotriz “Es aquel conjunto organizado de condiciones que definen los objetivos motores”, se refiere entonces al Reglamento del juego o de la actividad. Entonces para el juego de la lleva, por ejemplo, las condiciones son; no salirse de tal zona, no se valen golpes o patadas, etc.

Condiciones motrices internas: (espaciales, temporales, relacionales) En esta parte se presentan las características en cuanto:

- Espaciales; tamaño, forma, dimensiones, características del terreno, etc.
- Temporales; tiempo de duración si lo tiene, tiempos o partes del juego o deporte, etc.
- Relacionales: el número de grupos o subgrupos, la forma de asociarse, etc. Puede darse el caso que se hagan pequeños grupos y están o en la misma actividad o en actividades diferentes. Determinar la distribución en la actividad, cuántos participan.

3.7.3. Objetivo praxiomotriz:

Para Fonseca y Ruiz (2018)

Objetivos praxiomotores:(aspectos que determinan quien gana punto o toma ventaja; balón a portería, tocar al compañero, ponchar, etc). Son los acuerdos, las reglas, las condiciones puestas, salir a correr, jugar, son tareas motrices. Por ejemplo, en el juego de la lleva, el objetivo es que un jugador toque a otros para liberarse de esa tarea y los otros jugadores no deben dejarse tocar.

3.7.4. La estrategia motriz

Parlebas (2015) Define

“la estrategia motriz: aplicación sobre el terreno de un plan de acción individual o colectivo, con la finalidad de resolver la tarea propuesta por una situación motriz determinada”. (p.215).

Para Hernández (2000) “el comportamiento estratégico motor se puede considerar como la función resultante en la que incide la conjunción de los parámetros que configuran la estructura (técnica, reglamento, espacio, tiempo y comunicación). (p.63)

3.7.5. lógica interna y externa

Lógica interna:

Parlebas (2015). “Sistema de los rasgos pertinentes de una situación motriz y de las consecuencias que entrañan para la realización de la acción motriz correspondiente”. (p.302).

Lógica externa:

Parlebas (2015)” dicho de otro modo, la lógica interna de una práctica puede ser reinterpretada desde afuera por una lógica externa que le atribuya significados simbólicos nuevos e insólitos. (p.307).

Para Hernández Moreno (2000) la define:

Lógica interna:

“conjunto de rasgos pertinentes de una situación praxiomotriz y de consecuencias que entraña para el desarrollo de las praxis motrices correspondientes”. (p.178)

Lógica externa:

“conjunto de rasgos pertinentes del contexto praxiomotor (asociado a la situación praxiomotriz) y de consecuencias que entrañan para el desarrollo de las praxis motrices correspondientes. (p.178)

3.7.6. La Comunicación Motriz

Para Parlebas (2015)” es la interacción motriz de cooperación, esencial y directa”. (p.81)

La comunicación praxica comprende dos grandes categorías, por un lado, la comunicación praxica directa que desempeña un papel fundamental (comunicación y la contracomunicacion motrices) y la comunicación praxica indirecta subordinada a la anterior y que orienta, facilita y prepara (producción de gestemas y parxemas). (p.83).

3.7.6.1. Comunicación Praxica Directa: Para Parlebas (2015)

En confirmación del carácter sociomotor de la situación correspondiente esta comunicación admite dos modalidades: comunicación y contracomunicación. Ambas pueden combinarse ocasionalmente y determinar en consecuencia esquemáticamente, tres grandes tipos de situaciones sociomotrices

- Situación de comunicación con el compañero: asistencias, apoyos ayuda en una cordada, etc.
- Situación contracomunicación motriz entre adversarios, toque en el florete, en esgrima, golpe en el boxeo, llave en el judo.
- Situación de comunicación y contracomunicación al tiempo con adversarios y compañeros; toque en policías y ladrones toques de liberación y captura. (p.84)

Para Hernández (2000) “es aquel conjunto de relaciones que se establecen entre participantes en el interior de una situación praxiosocial” (p.175).

Para Fonseca y Ruiz (2018)

“Todas las acciones que hagan los jugadores y que eviten conseguir directamente el objetivo del juego o actividad”.

3.7.6.2. Comunicación Praxica Indirecta: Para Parlebas (2015)

Está constituida por modos de comunicación gestemica (con ayuda de gestemas: posturas, gestos, mímicas) y sobre todo praxemica (con ayuda de praxemas que son acciones tácticas significativas: petición de pase, arrancada, carrera oblicua, desmarque). En los juegos sociomotores es el fundamento de semiomotricidad que requiere de más o menos un modo de descodificación de los comportamientos de los demás. (p.85)

3.7.6.2.1. Gestema: Parlebas (2015) define: “clase de actitudes, mímicas, gestos y comportamientos motores puestos en práctica para transmitir una

pregunta, indicación u orden táctica o relacional, como simple sustitución de la palabra.” (p.238).

Los gestemas (el sufijo “ema” indica que se trata de signo pertenece a un código) son signos convencionales sacados a menudo de un repertorio común inventado espontáneamente sobre la marcha: por ejemplo, levantar y agitar un brazo para pedir la pelota, señalar con la mano un lugar a ocupar, hacer una señal discreta con los dedos, golpear el suelo con un pie para que se desencadene el inicio de una permuta...los gestemas son signos de comunicación indirecta. (p.238).

3.7.6.2.2 Praxema Motor: Parlebas (2015) define “Conducta motriz de un jugador interpretada como un signo, cuyo significante es el comportamiento observable y cuyo significado es el proyecto táctico correspondiente a dicho comportamiento, tal y como es percibido” (p.349)

Para Hernández Moreno (2000) define praxema: “Praxis entendida como signo inserto un código, donde el significante es un conjunto de condiciones praxiomotrices y el significado un conjunto de objetivos praxiomotores que se le asocian”. (p.179).

Ejemplos pueden ser un desmarque en futbol y un bloqueo en baloncesto

Para Fonseca y Ruiz (2018)

“Acciones o actividades que hagan parte de las estrategias que colaboren con el logro del objetivo del juego y que esté dentro de las condiciones dadas. Que no sean acciones directas pero que colaboren con el logro del objetivo”. Diario de campo.

3.7.7. El espacio motor: Comprende una doble dimensión, por una parte, el espacio físico delimitado de forma reglamentaria en el que tiene lugar el desarrollo de la acción,

Para Hernández Moreno (2000) define: “Una de las características más significativas del deporte está representada por el espacio de acción o de juego. participar en una prueba deportiva es evolucionar en el interior de un espacio definido”. (p.59).

Para Parlebas (2015) define espacio individual de interacción “en los juegos deportivos, valor superficie igual a la relación entre la superficie total del campo y el número total de jugadores que juegan simultáneamente” (p.193).

Para Fonseca y Ruiz (2018)

Se refiere al terreno, a los objetos, a los materiales que contiene, a sus características y a los desplazamientos. Describa la forma como los agentes manejaron, dominaron, ocuparon o aprovecharon el espacio. Diario de campo.

3.7.8. El tiempo motor

Para Parlebas (2015n) define como temporalidad ludodeportiva; “características de las diferentes duraciones vinculadas a la práctica de los juegos y los deportes. Se puede reconocer tres grandes tipos de temporalidad ludodeportiva, correspondientes a tres escalas distintas de consideración de la acción: el tiempo de la acción motriz que se desarrolla durante los encuentros, el tiempo de la programación y de sucesión de competiciones a lo largo de la temporada y el tiempo de la inserción cultural de las actividades ludocorporales a través de los siglos y civilizaciones. (p.445).

Para Hernández (2000)” Toda acción de juego, en general se da en un espacio y tiempo determinado, Es decir que necesariamente la dimensión espacio-temporal condiciona el dónde y el cuándo tiene lugar el desarrollo de la acción de juego”. (p.61)

Para Fonseca y Ruiz (2018) “Caracterice o describa 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”.

Diario de campo.

3.7.9. Entorno praxico

Para Hernández (2000) “Es aquel conjunto de factores del medio que permiten a las personas realizar acciones. Según los límites en las posibilidades de intervención de la persona que realiza acciones en este medio, podemos encontrarnos con tres entornos:

Entorno praxiocorporal, si las acciones quedan restringidas a los límites de la corporeidad de la persona (dormir, bostezar, hacer una apnea, etc.).

Entorno praxioambiental: si las acciones quedan restringidas necesariamente a los límites del medio físico, e incluyendo, por lo tanto, la corporeidad de la persona (comer, desplazarse, lanzar objetos, etc.)

3.7.10. Universales ludomotores:

Dentro de la praxiología tenemos los universales Parlebas (2015o) define como los “modelos operativos que representan las estructuras básicas del funcionamiento de todo juego deportivo y que contiene su lógica interna” (p.463)

Por consiguiente, se basan en la hipótesis de que los juegos deportivos son orientados en una lógica interna común; que están representado en sistemas de acción y de interacción. manifestando el funcionamiento ludo motor.

3.8 Aspectos dentro de la simbología lúdica según el diario de campo

3.8.1. ficción

Para Fonseca y Ruiz (2018) cita a (Díaz, 2006, 61). Sobre el concepto de ficción o fantasía.

Como fuente para la actividad creadora .Todas las prácticas lúdicas subsumen estructuras de acción reglas de juego, actuaciones de los sujetos y espacios-tiempos, con los cuales se construyen mundos lúdicos, momentos de alegría generadores de mundos imaginarios; con ellos se

cancela la temporalidad del mundo cotidiano y se construye la ficción, En ella, el sujeto crea las condiciones de ser libre: La voluntad y el deseo satisfacen sus necesidades y curiosidades imposibles de realizar en el mundo de la vida cotidiana, en la ficción el sujeto encuentra la identidad del yo. Está presente en las diferentes formas de rituales.

3.8.2 Alteridad

Para Fonseca y Ruiz (2018) el concepto es el siguiente:” 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”.

3.8.3 Identidad:

Para Fonseca y Ruiz (2018) cita a (Díaz, 2006, p. 66)

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

El símbolo lúdico no se refiere de un modo exclusivo a representaciones simbólicas del sujeto y a las diferentes formas de expresión lúdica, también se relacionan con el aspecto emocional y afectivo de la vida del sujeto, en lo simbólico y la acción se evoca y se siente. tal como una bandera representa las pasiones de una barra de fútbol.

3.8.4 Placer:

Para Fonseca y Ruiz (2018)

Es un acto de sublimación con el cual se cumplen deseos y emociones.

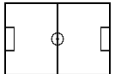







Es la sensación o sentimiento positivo, agradable o eufórico y puede manifestarse, en este caso cuando el individuo satisface la necesidad de divertirse, de estar agradado con su compañera y/o profesor, etc.

Tabla 8.

Cuadro de convenciones según el macroproyecto

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

57

CUADRO DE CONVENCIONES		
CONVENCIÓN	SENTIDO	EXPLICACIÓN 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
	Comunicación <ol style="list-style-type: none"> 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.

Nota: Fonseca y Ruiz (2018)

METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION

4.1 Tipo De Investigación:

La investigación es cualitativa desde la perspectiva constructivista; donde los individuos y el colectivo construyen ideas entorno a su medio físico, social o cultural. Dentro de una investigación acción participación y por consiguiente una observación participante.

Hernández (2014) Investigación-acción “Su precepto básico es que debe conducir a cambiar y por tanto este cambio debe incorporarse en el propio proceso de investigación. Se indaga al mismo tiempo que se interviene”. (p.496)

Dentro de la investigación acción Hernández (2014) divide en dos: practico y participativo. En este último sus componentes están basados en:

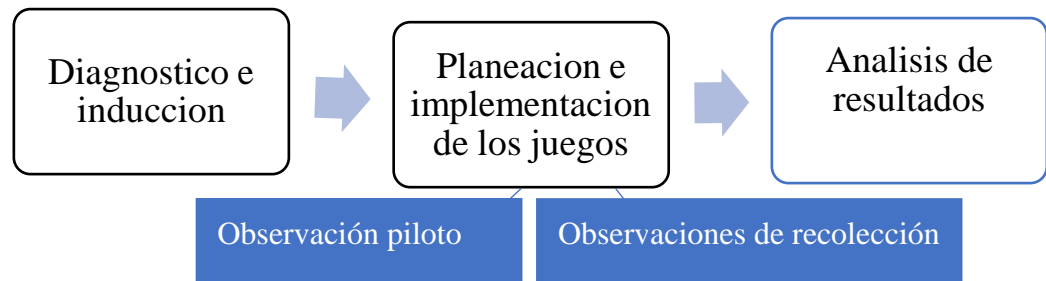
- Estudia temas sociales que constriñen las vidas de las personas de un grupo o comunidad
- Resalta la colaboración equitativa de todo el grupo o comunidad
- Se enfoca en cambios para mejorar el nivel de vida y desarrollo humano de los individuos
- Emancipa a los participantes y al investigador. p. (497)

La observación cualitativa: Hernández (2014) refiere a que “No es mera contemplación (“sentarse a ver el mundo y tomar notas”); implica adentrarnos profundamente en situaciones sociales y mantener un papel activo, así como una reflexión permanente. Estar atento a los detalles, sucesos, eventos e interacciones”. (p.399).

Para la presente investigación tendrá se propone las siguientes fases según la grafica

Tabla 9

Fases de la investigación acción y participación



Nota: Elaboración propia

4.1.1. Fases de la investigación.

- **Diagnóstico e inducción:** las primeras acciones de información y alcances del estudio investigativo con la comunidad educativa.
En marzo 2018 para el G1 y junio 2019 G2; con la entrega de boletines a los padres se usó dicho espacio reflexión sobre aspectos como: actividad física, juegos y nutrición. Se desarrolló la encuesta de percepción, donde se dejaron unas inquietudes importantes a los padres sobre estos aspectos y donde se explicaron los beneficios de la investigación que se realizó. Se firma el consentimiento informado.
- **Planeación e Implementación:** Se tuvieron en cuenta los requerimientos básicos de formación desde los lineamientos aportados del Ministerio de Educación Nacional, MEN, donde se planearon los juegos según: etapa de desarrollo, habilidades motrices a desarrollar, habilidades grupales y espacios de reflexión.
Se dio inicio de implementación de los juegos en observaciones piloto y observaciones de recolecciones datos:

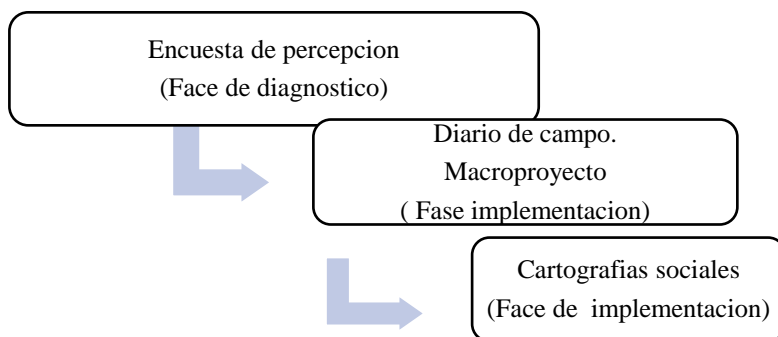
OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS COLEGIOS DISTRITALES

60

- Observaciones piloto: Es donde se realizan las actividades lúdicas como” tingo, tango” con el grupo G1 (ver anexo fotográfico); con miras a motivar a los alumnos, frente a la investigación y permitieron observar e identificar aspectos praxiológicos.
- Observación de recolección de datos: Se desarrolla en el año 2019 para G1 en febrero 2019 y G2 en octubre 2019; se cuenta con la implementación de los diarios de campo, aportados por el Macro proyecto de la universidad Santo Tomas y las entrevistas grupales entorno a la reflexión de las actividades realizadas que aportara los mapas cartográficos o participativos sociales.
- Análisis de resultados: Se analizó los resultados de la encuesta, las observaciones por el diario de campo, las cartografías sociales. Las observaciones praxiológicas En el diario de campo, permiten el identificar la gramática de las acciones motrices dentro de los juegos psicomotrices y los juegos sociomotrices. Dichas observaciones no solo se enfocaron en espacio de las horas de Educación física, si no también espacios de las asignaturas de español, matemáticas y artes.

4.1.2. Técnicas de recolección:

Tabla 10. *Técnicas de recolección*



Nota: *Elaboración propia*

4.1.2.1 Encuesta de percepción:

Siendo esta investigación cualitativa, este instrumento me permitió diagnosticar la realidad de los estudiantes en su entorno familiar. Se manejó como entrevista estructurada. Como señala Hernández (2014)

Las entrevistas se dividen en estructuradas, semiestructuradas y no estructuradas o abiertas (Ryen, 2013; y Grinnell y Unrau, 2011). En las primeras, el entrevistador realiza su labor siguiendo una guía de preguntas específicas y se sujeta exclusivamente a ésta (el instrumento prescribe qué cuestiones se preguntarán y en qué orden).

Para Hernández (2014) la entrevista cualitativa “Pueden hacerse preguntas sobre experiencias, opiniones, valores y creencias, emociones, sentimientos, hechos, historias de vida, percepciones, atribuciones, etcétera” (p.407)

Esta técnica de recolección se basó en la encuesta de percepción realizadas por el pediatra Coronel (2017) “Encuesta epidemiológica sobre percepción y hábitos de salud de las familias españolas sobre nutrición infantil” ella establece resultados interesantes sobre percepción en obesidad, la situación de sedentarismo y nutrición adecuada. De esta encuesta tome preguntas sobre actividad física y la exposición a medios tecnológicos. También se contó con el pdf de la fundación Mafpre. Titulada: Campaña de Actividad Física, en cual, también se enfocan algunas las preguntas de los temas para complementar la encuesta de percepción.

4.1.2.2 Diario de campo:

Es clave la elaboración de un diario dentro de la investigación cualitativa, con el realizar el registro de las observaciones.

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

Según las orientaciones del documento de del macro proyecto; elaborado Fonseca y Ruiz (2018) define al diario campo la siguiente manera:

El diario de campo en las sesiones previas a la aplicación del mapa se constituye en el elemento primordial para el análisis de la información que proporcionará el grupo y es el eje central de la discusión que orientará la posterior socialización de los mapas. Por ello debe llevarse de manera rigurosa con cada acompañamiento a la experiencia de clase, teniendo presente no permearlo de posturas demasiado subjetivas del investigador, fuera de las categorías y sus nominaciones, las apreciaciones se reservarán para el análisis al final de la parte descriptiva del diario de campo. Representa entonces, el diario de campo el instrumento que recoge la información ludo praxiologica de las experiencias de juego de las sesiones de interés programadas.

Tabla11.

Diario de campo propuesto por macroproyecto

DATOS GENERALES DE LA OBSERVACIÓN CON EL DIARIO DE CAMPO	
Fecha de observación: Diario NO: ____ Tipo de Diario: <u>Pilotaje/Recolección</u>	# de asistentes:
Duración de la clase:	Temática según plan de estudio:

Estructura de la vivencia ludomotriz		
ACCIÓN MOTRIZ (Momento de interacción o Situación Ludo Motriz):	Tarea motriz:	Condiciones Motrices internas:
		Objetivos motores internos:
	Situación Praxio motriz: Partida de ajedrez	Condiciones Praxio motrices:
		Objetivos praxiomotrices:

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

Categoría	Subcategorías	Descripción
Componente praxiológico	Comunicación praxico	Directa:
		indirecta:
	Espacio:	
	Tiempo:	
	Intencionalidad:	
Lúdica y Juego	Principios de la función lúdica del sujeto.	Ficción:
		Alteridad: los estudiantes se adaptan a la situación de forma correcta
		Identidad:
		Placer:
Manifestación (Praxio social): Entorno praxiosocial Entorno praxioambiental Entorno praxiocorporal		
Manifestación de la vivencia de ocio y recreación:		

Nota: *Fonseca y Ruiz (2018)*

4.1.2.3 Cartografía social o mapas participantes:

Para Barragán (2015; p.251) define lo siguiente:

Una estrategia de investigación y acompañamiento en la que se lleva a los participantes a reflexionar sobre las prácticas de una problemática común, mediante el levantamiento de un mapa (cartografía) en el que evidencias las problemáticas que acontecen en dicho territorio; en este caso, los territorios relacionados con las tensiones de las prácticas de enseñanza y aprendizaje.

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS COLEGIOS DISTRITALES

64

Los mapas participativos, se enfatizan en expresar la propia vivencia de los participantes.

Para el desarrollo de la cartografía social con los niños y teniendo en cuenta la edad, los cuales no están en una etapa de desarrollo del pensamiento abstracto; la cual obedece a la siguiente etapa después de los 11 años y si realizan una abstracción a un imagen representativa y global. Se da la libre expresión de sus emociones a través del dibujo.

Por lo tanto, el sistema es diferente de abordar la cartografía social participativa en los estudiantes de los grupos G1 y G2, se realizaron preguntas abiertas desde el componente temático: acciones y emociones dentro de los juegos.

Por consiguiente, señala Hernández (2014) acerca de las preguntas:

Es aconsejable que las preguntas sean lo más breves posibles, porque las preguntas largas suelen resultar tediosas, toman más tiempo y pueden distraer a los participantes. Pero menciona Rojas (2002) no es recomendable sacrificar la claridad por concisión. Debe ser voluntario, simple, directo y familiar para los participantes” (p.224)

Se realizaron las siguientes entrevistas verbales con preguntas abiertas y plasmaron en carteles sus dibujos haciendo referencia a lo que más le gusto dentro de los juegos. Estas preguntas son:

- ¿Se divirtieron en el juego?
- ¿Qué aprendiste del juego?
- ¿Cómo te sientes o te sentiste en el juego?
- Por ejemplo: Bien porque gané, mal porque perdí, mi compañero no hizo tal cosa por eso perdimos, etc
- Que fue lo más bonito de la actividad

Por ejemplo: compartir, con los compañeros, jugar libremente, aprender jugando, etc.

- Dibújate jugando y lo más importante para ti dentro de la actividad.

Para el ejercicio docente de primaria, me fue más fácil el dialogar con ellos sobre la actividad física (juegos) y por medio del dibujo plasmaran su emoción; ya que, el ejercicio colectivo para dar una imagen concluyente a nivel grupal, es más complicado para ellos, son ejercicios de abstracción, que en colectivo requieren más de maduración en el desarrollo del pensamiento.

finalmente se impone la opinión de algunos y no la de cada uno. Refiriéndose al valor importante de los dibujos de los niños en la cartografía social en el artículo: Cartografías Locales, Mi barrio mi comunidad barrio Stella.

De Benedetti (2014) afirma lo siguiente: “Expresan sentimientos, ideas, percepciones; los mapas realizados por los niños tienen más valor. Nos cuentan historias, nos muestra su barrio...cartografía social es una herramienta para comprender y entender el entorno que viven”

Por tanto, se considera de mucho valor los mapas cartográficos de los estudiantes en esta oportunidad; ya que eligen sus propias expresiones gráficas y se mantiene la retroalimentación del proceso reflexivo que permite la cartografía social.

4.2. Consideraciones bioéticas

Los principios establecidos en la norma internacional que más se ajuste a la naturaleza de esta investigación Declaración de Helsinki; Reporte Belmont; Pautas CIOMS; GPC/ICH) y en la Resolución 008430 de octubre 4 de 1993: y debido a que esta investigación se considera los siguientes criterios:

- **Artículo 5.** 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
- **Artículo 11.** Investigación sin riesgo.

- **Artículo 14.** Se entiende por CI el acuerdo por escrito, mediante el cual el sujeto de investigación o en su caso, su representante legal, autoriza su participación en la investigación, con pleno conocimiento de la naturaleza de los procedimientos, beneficios y riesgos a que se someterá, con la capacidad de libre elección y sin coacción alguna.

Contar con el Consentimiento Informado y por escrito del sujeto de investigación o su representante legal con las excepciones dispuestas en Resolución 008430/93

Establecer que la investigación se llevará a cabo cuando se obtenga la autorización: de la institución donde se realice la investigación:
el consentimiento informado de los participantes (padres por ser menores de edad) y la aprobación de la institución escolar.

4.3. Población y muestra

Los grupos G1 y G2 son la muestra no probabilística, con participantes voluntarios y por conveniencia; ya que soy directora de grupo de ambos grupos para los años 2018 y 2019; con los debidos consentimientos informados por sus padres.

4.3.1. Los participantes:

El primer grupo G1, pertenece al grado de primero a segundo de un colegio distrital de la localidad de Kennedy con el rango de edad 5 -8 años. Niños que tome como directora en primero año 2018 y seguimos el 2019 en segundo. Total 39 alumnos 21 niños y 18 niñas. Un estudiante en condición especial con parálisis cerebral.

El segundo pertenece al grupo G2 del colegio de la localidad de Puente Aranda en edades de 8 a 12 años para un total 18 alumnos: 12 niños 6 niñas. Una estudiante con síndrome asperger.

4.3.2 Características de los estudiantes frente al aspecto de las etapas de desarrollo:

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS COLEGIOS DISTRITALES

67

Para el análisis del grupo G1 de edades de 5 a 8 años están en diferentes estadios de desarrollo del pre operacional al operacional; ya que los menores salen del juego imaginario a un juego de reglas, vivencian diferentes cambios a nivel físico, neurológico y psicológico. Es importante, aportar a su desarrollo y fortalecer habilidades motrices desde el juego; más aún, con niños en condiciones especiales de desarrollo y deficiencias importantes por no estar en años anteriores en un preescolar.

Las habilidades sociales, en esta etapa se basa en los diferentes códigos morales, éticos y su rol de líder o de seguidor. Ya usa la reflexión, no la intuición; se introducen en juegos que obligan a pensar, retar, permite desafíos, etc. Es una etapa donde el juego de reglas está en transición; se observa en el grupo de estudiantes, un grupo importante con necesidades por fortalecer habilidades motrices, ya que poseen deficiencias en la lateralidad, patrón de coordinación, destrezas óculo manuales, reflejos, patrones de carrera y desplazamientos laterales.

Estas etapas son importantes en contribuir en los juegos cooperativos resaltando la labor en equipo; donde la aceptación de los otros, el manejo de la frustración y el competir sanamente son valiosos en la ejecución de dichos juegos y previamente de iniciar los juegos de reglas se acuerdan.

Es importante valorar que cada individuo, tiene su momento especial de evolución en su desarrollo; por consiguiente, es importante aportarle a fortalecer habilidades motrices desde el juego.

Para el grupo G2 para un rango de 8 a 12 años en grado cuarto de primaria. se encuentran en el estadio de las operaciones concretas dentro de juegos de reglas.

Para este grupo encontré a nivel de habilidades motrices que los varones tienen mejores patrones de carrera, desplazamientos laterales, coordinación óculo manual y reflejos adecuados que las niñas. En ellas se observa que faltan más desarrollo de estas habilidades, puedo inferir por la falta de una educación física adecuada y más participativa. Ya que es común, dejar jugar a los niños fútbol y las niñas hacen otras

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS COLEGIOS DISTRITALES

68

actividades. Según la encuesta, la mayoría pertenece a escuela de formación deportiva, en el lugar de los varones; las niñas no pertenecen a ninguna.

Las habilidades sociales, están en un clima conflictivo a nivel grupal, los niños son desafiantes, poco colaboran con el otro e incluso se agreden física y verbalmente. Las niñas, permanecen muy tímidas, poco participan en actividades y requieren de continua motivación. Los niños no las dejan participar en juegos como el futbol o el baloncesto. En los descansos tanto los niños y niñas se ven limitados por el "no correr, para evitar accidentes" sin embargo juegan a canicas, cartas y policías / ladrones caminando en marcha rápida y no corriendo

4.3.3 Aspectos geográficos:

El primer grupo G1, pertenece a la sede A de la localidad de Kennedy estudiantes de estrato social 1-2. Provenientes de los barrios de Patio bonito, Mariapaz, Tintal. Dichos barrios pertenecen a las UPZ de Calandamia, Tintal norte y patio bonito.

En lo referente sobre la localidad en la página de cultura y recreación de la alcaldía de Bogotá, define lo siguiente:

La Localidad Kennedy. Consejo local de gestión de riesgo y cambio climático de la localidad (2014)

Kennedy es la localidad número 8 de la ciudad, es una de las más pobladas del distrito, está ubicada en el sur occidente de la sabana de Bogotá y se localiza entre las localidades de Fontibón al norte, Bosa al sur, Puente Aranda al oriente y un pequeño sector colinda con las localidades de Tunjuelito y Ciudad Bolívar, por los lados de la Autopista Sur con Avenida Boyacá, hasta el río Tunjuelito.

En la localidad de Kennedy se establecen doce UPZ: Kennedy Central, Timiza, Carvajal, Américas, Bavaria, Castilla, Tintal Norte, Calandamia, Corabastos,

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS COLEGIOS DISTRITALES

69

Gran Britalia, Patio Bonito y Las Margaritas. La localidad tiene cerca de 438 barrios. Las UPZ Castilla y Timiza.

En el informe de característizacion general de escenarios de riesgo señala una aproximación de habitantes de 1230539 habitantes según lo trabajado en el informe. Consejo local de gestión de riesgo y cambio climático de la localidad de Kennedy para los años 2016-2020.

El segundo grupo, (G2), pertenece a la localidad de Puente Aranda estudiantes de estrato 2-3 en su mayoría. Provenientes de los barrios Trinidad galán y Kennedy central. Para un promedio de 18 estudiantes

La Localidad Puente Aranda. Consejo local de gestión de riesgo y cambio climático de la localidad (2014), define lo siguiente:

Puente Aranda es la localidad número 16 de Bogotá. Limita al norte con la localidad de Teusaquillo, al sur con la localidad de Tunjuelito, al oriente con las localidades de Los Mártires y Antonio Nariño y al occidente con las localidades de Fontibón y Kennedy. Su extensión es de 1.731 hectáreas de las cuales 48 corresponden a zonas protegidas como parques, ríos y canales. La localidad está conformada por 5 Unidades de planeación zonal (UPZ).

4.3.4 Aspectos temporales:

El tiempo de la investigación inicio en el marzo 2018 teniendo el cronograma de la maestría en actividad física para la salud de la universidad santo tomas el tiempo de la investigación inicio del 2018 hasta y se entregara en julio del 2020

4.4 La Planificación De Los Juegos

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS COLEGIOS DISTRITALES

70

Se realiza investigación acerca de los juegos más indicados para los alumnos de acuerdo a su edad y situación de desarrollo. Se consultó, sobre ejemplos de juegos según edades del G1 y G2 los autores fueron:

Bermúdez (2010) juegos didácticos para la educación física; Campo (2016) El juego en la educación física básica”; La Tarusa (2001) Educación física en primaria a través del juego y Dienstmann (2016) juegos para el aprendizaje motor.

Para la autora Campo (2016) señala como planeación de los juegos lo siguiente:

Los juegos han de ser seleccionados en relación con dos aspectos fundamentales: los objetivos a cumplir dentro del diseño curricular y las características de nuestros estudiantes (motrices, cognitivas, afectivas, etc) aunque de ninguna manera hay que olvidar sus intereses, número de participantes, material de que se dispone, e instalaciones entre otras

- Etapas del desarrollo de los estudiantes
- Desarrollo de habilidades motrices de acuerdo a su fase de desarrollo.
- Desarrollo de habilidades grupales e individuales
- Espacios de reflexión e intención pedagógica. (p.92-93).

Los estudiantes de estas etapas infantiles salen de un estadio de juegos sensoriales a un juego de reglas y por tal motivo con juegos sociomotores se potencia habilidades y desarrollos estructurales. Por ello es importante, realizar un diagnóstico grupal de las habilidades de los niños y el estado de desarrollo en el que están.

Para (G1), se evidencio en el año 2018, que los juegos sicomotrices eran más aceptados que los sociomotores y estos últimos estaban en un inicio; muy diferente para el mismo grupo año 2019, donde los juegos sociomotores eran los preferidos, en la

mayoría de los estudiantes. Sin embargo, los niños con necesidades especiales se adaptaban a los juegos sensoriales y sicomotrices.

Para (G2) año 2019 el grupo prefería y demandaba los juegos sociomotores y de competencia; pero, carencia del juego en equipo. Los roles de líderes y subroles de subordinados generaban conflictos constantemente. Era indispensable antes de jugar reflexionar sobre las habilidades de grupo y romper en ellos estereotipos sociales que no permitían la sana convivencia. Como por el ejemplo: el género, las calificadas habilidades motoras de algunos y las deficiencias de otros que generaban ausentismo de las actividades.

Por lo consiguiente más que “el juego por el jugar” es importante el desarrollar el aporte praxiológico (análisis de acciones motrices), dentro del aprendizaje cooperativo y significativo. Con el fin de realizar los objetivos planteados en la investigación y dar aporte a los desarrollos: motriz, afectivo, cognoscitivo y social de los estudiantes.

4.5. Diseño de La Actividad

Dentro del diseño de la actividad intrínseca del juego desarrolle etapas importantes como lo señala Campo (2016):

- Calentamiento: proporciona la motivación, estimulación fisiológica a desarrollar las acciones motrices ejemplo rondas y los ejercicios de concentración.
- Central o principal: desarrollo de la actividad sobre los objetivos previstos explicación de los juegos, el propósito de cada actividad.
- Final y vuelta a la calma: estados de recuperación como la respiración, estiramientos y el análisis de la actividad realizada. Es allí donde planea el realizar la cartografía social, las entrevistas verbales y la recolección de las impresiones de los estudiantes. (p.125)

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS COLEGIOS DISTRITALES

72

Para Bermúdez (2010) “los juegos están diseñados de tal manera que el docente pueda tener una orientación sobre el nivel de desempeño, la distribución, la edad y el número de participantes”. (p.54).

Según Campo (2016) Propone los siguientes aspectos descriptivos del juego; algunos de ellos los aporto en el diario de campo, para mejor claridad de las situaciones motrices

- *Nombre del juego:* aspecto importante ya que hay juegos que tienen nombres ya estandarizados y otros permiten la motivación hacia el desarrollo del juego.
- *Edad:* es importante para ubicar la etapa evolutiva de los alumnos
- *Duración:* se refiere a la cantidad de tiempo estimado de la actividad
- *Lugar:* se especifica el sitio donde se empleará para la ejecución del juego
- *Material:* son los llamados móviles o pelotas instrumentos en el juego como bates, mallas, etc.
- *Objetivo:* se refiere a los elementos motores predominantes, tales como aptitud física o motriz ejemplo coordinación. Es el enfoque motriz de la actividad.
- *Organización:* se indica según la clasificación o tipología de juego: juego cooperativo, ronda, juego dinamizado
- *Reglas:* permiten identificar fácilmente las normas por las cual se regirán el juego
- *Esencia del juego:* constituye el núcleo de la información acerca del sentido del juego, lo que permite comprenderlo más allá del objetivo
- *Desarrollo:* descripción lógica de los hechos y dinámica del juego en el que se describe las reglas.

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

- *Gráfica:* algunas actividades se pueden mostrar por gráficos para una mejor ilustración de la acción a realizar.
- *Variantes:* todos los juegos permiten variaciones que deben ser introducidas progresivamente y con el objetivo de no cambiar la esencia del juego mismo.
- *Observaciones:* algunas veces se hacen ya que recoge impresiones acerca del juego. Observaciones, propias y las observaciones de los niños.
(p.p.18-19)

4.5.1 Juegos a implementar en esta investigación

Tabla 12

Planificación de los juegos

<i>Tipo De Juegos En La Investigación</i>	<i>Cantidad /grupo / Juegos</i>
Juegos pre deportivos <ul style="list-style-type: none"> • Ajedrez • Futbol • Baloncesto • Hockey • bolos 	Cantidad:8 /G1 y G2 <ul style="list-style-type: none"> • juego de ajedrez • futbolcesto/ataque a la fortaleza • baloncesto móvil • Encéstame/balón arco • Hockey Césped • Bolos plásticos
Juegos de habilidades físicas <ul style="list-style-type: none"> • Coordinación • Velocidad • Concentración y memoria 	Cantidad :5 /G1 Y G2 <ul style="list-style-type: none"> • Baloncesto móvil/aros adentro • Tigres y conejos • Ciempiés / tierra, mar y aire.
Juegos pedagógicos <ul style="list-style-type: none"> • Juegos matemáticos • Juego y rol dramático español 	Cantidad:2/G1 <ul style="list-style-type: none"> • Juego matemático de las tablas • Cuentos: juego dramático
Juegos tradicionales <ul style="list-style-type: none"> • juego libre. 	Cantidad :3/G1 Y G2 <ul style="list-style-type: none"> • el gato y el ratón • la lleva • policías y ladrones
<ul style="list-style-type: none"> • Juego sicomotriz/ isomotriz 	Cantidad :2 G1 <ul style="list-style-type: none"> • Baile, coreografía y presentación del vals

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

-
- Yoga y meditación
-

Nota: Elaboración propia.

4.5.2. Planificación de los juegos dentro de las competencias motriz, expresivo corporal y axiológica.

La Metodología de la enseñanza en los grupos desde los enfoques institucionales fue G1 aprendizaje cooperativo y G2 aprendizaje significativo. Dentro del aprendizaje cooperativo se ajusta a la investigación por el desarrollo de los juegos sociomotores y en el aprendizaje significativo se basaba se ajusta en la reflexión de las acciones motrices.

Tanto para ambos colegios se basan en los lineamientos curriculares aportados por MEN, ministerio de educación nacional por consiguiente se expone el cuadro de competencias para ambos grupos.

Tabla 13.

Cuadro comparativo de los juegos y las competencias motriz, expresivo corporal y axiológico

grado	Tipo de juegos	Competencia motriz	Competencia expresivo corporal	Componente axiológico
1-3	Juegos de habilidades y juegos psicomotrices Juegos pedagógicos (dramático)	Exploro posibilidades de movimiento en mi cuerpo a nivel global y segmentario	Exploro manifestaciones expresivas para comunicar mis emociones en sistema de juego y actividad física	Aplico recomendaciones de higiene corporal antes, durante y después de la actividad física
4-5	Juegos pre deportivos Juegos pedagógicos Juegos de habilidades Juegos	Controlo de forma global y segmentaria la realización de movimientos técnicos	Identifico técnicas de expresión corporal que lleven a cabo regulación emocional en situaciones de juego y actividad física	Reflexión sobre la actividad física en mi salud

Nota: Elaboración propia

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS COLEGIOS DISTRITALES

75

Dentro de la competencia motriz, se divide en tres aspectos: desarrollo motor, técnicas del cuerpo y condición física; en el documento No 15, Orientaciones pedagógicas para la enseñanza de la educación física, recreación y deporte; desglosan detalladamente cada aspecto.

Donde es claro la enseñanza de los juegos pre deportivos en los grados 1-3 y para un rango de 5-8 años del grupo G1; se debe realizar los juegos pre deportivos. Como lo detalla el documento en el cuadro del grado de primero a tercero en el apartado de técnicas del cuerpo donde menciona” exploro la práctica de diferentes juegos deportivos individuales o grupales” (MEN 2010) y para Arufe (2002)

Afirma: Cada día es mayor la necesidad e importancia de realizar un buen trabajo de base o iniciación deportivo, tanto en el ámbito de rendimiento como en el ámbito de deporte-salud. Los juegos pre deportivos junto con la psicomotricidad contienen todos los ingredientes necesarios para ofrecer a los niños de cortas edades (4-7 años) un abanico motriz significativo para su futuro. Considero que no se debe esperar a que el niño tenga 8 años para iniciarlo en algún deporte; debieran existir escuelas pre deportivas o de psicomotricidad en todos los colegios; en las cuales se enseñasen de forma lúdica los contenidos de la motricidad general, habilidades y destrezas básicas y simples, como pueden ser los saltos, coordinaciones, desplazamientos, etc.

Por tal razón se ejecutaron los juegos pre deportivos de acuerdo a las edades en los estudiantes del (G1), en base a los propuestos por los autores: Bermúdez (2010) juegos didácticos para la educación física; Campo (2016) El juego en la educación física básica”; La Tarusa (2001) Educación física en primaria a través del juego y Dienstmann (2016). quienes proponen baterías de juegos, de acuerdo con las edades de los grupos de primaria. Se realizaron 20 juegos en los dos grupos para un total de 40 observaciones en total.

RESULTADOS.

Los resultados obtenidos durante la presente investigación, dan respuesta a la pregunta de investigación: ¿Cómo Interpretar, desde una observación praxiológica, la trascendencia de los juegos en la primaria, dentro de dos colegios distritales?

Desde la definición de la acción de interpretar se define desde:

Para el Diccionario de la real academia española, versión digital se menciona: Explicar o declarar el sentido de algo, y principalmente el de un texto. Explicar acciones, dichos o sucesos que pueden ser entendidos de diferentes modos. Concebir, ordenar o expresar de un modo personal la realidad, determinar el significado y alcance de las normas jurídicas.

Por lo anterior se entiende del significado de interpretar, como la acción de explicar (de los objetos sociales), las situaciones, los significados que están inmersas en la realidad de los sujetos investigados, con el fin de poder resolver problemas dando respuestas acordes a las necesidades.

4.1 Resultados frente al estado de la problemática

Gracias a la investigación se interpreta dentro del entorno de la observación praxiológica en los juegos dentro del contexto escolar; los siguientes componentes de la problemática como: el problema del déficit de actividad física en los estudiantes en su contexto académico, como una ruptura curricular del preescolar dentro de la formación psicomotriz a una carente formación motriz en primaria; el déficit de actividad física en contexto familiar y la grave situación docente de primaria en asumir un rol de educador físico, cuando no se tiene los elementos de formación en esta disciplina.

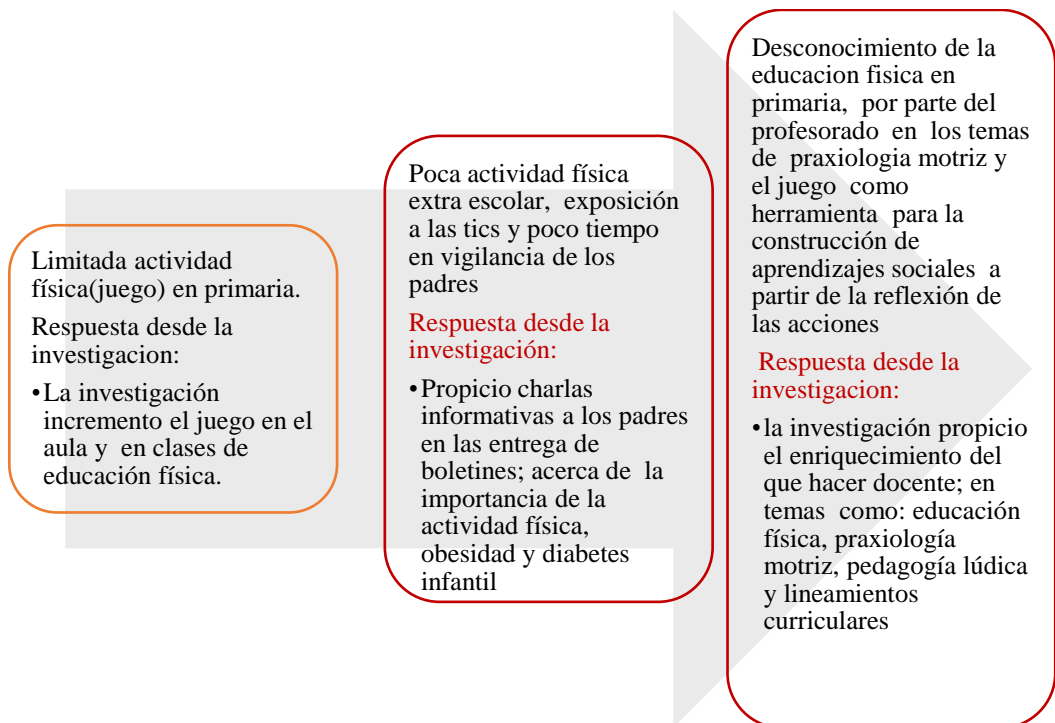
OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS COLEGIOS DISTRITALES

77

La observación praxiológica es el vehículo por el cuál dentro de la presente investigación, dio solución a la problemática de las instituciones, dentro de los tres aspectos que la encierra la problemática. Se desarrolló la planeación y ejecución de juegos, con miras a la formación de los estudiantes dentro de los lineamientos curriculares y las etapas de desarrollo. A continuación, se expone la gráfica de la observación praxiológica como solución ante la problemática

Tabla 14.

La observación praxiológica y la problemática



Nota: Elaboración propia

5.2 Análisis de resultados de acuerdo a las herramientas de recolección de datos de investigación

A continuación, se desarrollan los resultados obtenidos en la presente investigación con las herramientas de recolección de datos: encuesta de percepción, desde el punto de vista descriptivo; diario de campo desde los componentes praxiológicos y cartografía social (dibujos y preguntas) que los alumnos realizaron.

En la siguiente grafica se especifican dichos resultados de manera general.

Tabla 15.

Exposición de los resultados



Nota: Elaboración propia

5.1.1 Resultados y análisis de la encuesta de percepción en los grupos focales con la finalidad del diagnóstico inicial y caracterización de la población.

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

79

Se presenta la siguiente interpretación detallada de datos estadísticos; con valores promedio y según los participantes de cada grupo.

Quienes contestaron la siguiente encuesta son los padres y acudientes legales de los estudiantes a mi cargo. Los valores más sobresalientes para esta investigación fueron tomados como finalidad de diagnóstico y los valores sobresalientes se encuentran resaltados en negrilla.

Para G1:

- Estrato socioeconómico: **65% estrato 2** y 35% estrato 3
- Total: 29 participaron en la encuesta de 39 estudiantes

Tabla 16.

Encuesta de percepción para el grupo No1

PREGUNTAS:	SI	NO
¿Tu hijo o hija hace suficiente actividad física?	65.5%	34.4%
¿Crees que la actividad física que realiza es la más adecuada?	65.5%	34.4
¿Te gustaría que hiciera más ejercicio?	89.6%	10.3%
Crees que la actividad física ayuda a mejorar la concentración y ayuda a los procesos de aprendizajes de tu hijo/a?	100%	
Realiza tu hijo /a una actividad física deportiva o recreativa fuera de la escuela?	48.2%	51.7%
¿Hablas con tu hijo hábitos alimenticios saludables como el no comer gaseosas o papas fritas?	72.4%	27.5%
Tu hijo/a le gustan los vegetales y frutas?	79.3%	20.6%

¿Cómo llegas y te vas del colegio?	Caminando: 82.7%	En ruta:10.3%	En cicla: 6.89%	bici taxi /micro:0
Cuantos días a la semana realiza una actividad física como ir al parque o algún deporte, bicicleta o futbol	0 día:0	1-2 días 79.3%	3-5 días10.3%	6-7 días 6.8%
Cuantas horas al día consideras que hace actividad física	1-2 días : 65.5%	3-5días 31.1%	6-7 días 3.4%	Más de 7 días
Cual crees que sería un problema del porque no puede realizar actividad física constante	Inseguridad del vecindario 24.1%	Falta de parques 6.8%	Dinero 6.8%	Tiempo para dedicarles a vigilarlos 62.2%
Escribe que deportes te gustaría aprender o que actividad física te gustaría	Danza 13.8%	Futbol 65.5%	Patinaje 20.6%	Tenis

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

80

ciclismo	automovilismo	básquet	voleibol
Cuántas horas tu hijo /a esta en el televisor, computador, celular, videojuegos, consolas o juegos en línea?	1 hora: 34.4%	2 horas: 48.2%	3 y más: 10.34%

Nota: *Elaboración Propia (2018)*

Para G2:

- Estrato socioeconómico: **60.6%** pertenecen al estrato 3 y el 33.3 % pertenece al estrato 2.
- Total: 17 participantes de la encuesta de 18 estudiantes en total

Tabla 17.

Encuesta de percepción para el grupo focal No2

PREGUNTAS:	SI	NO
¿Tu hijo o hija hace suficiente actividad física?	55%	38%
¿Crees que la actividad física que realiza es la más adecuada?	55%	38.5%
¿Te gustaría que hiciera más ejercicio?	94.6%	
Crees que la actividad física ayuda a mejorar la concentración y ayuda a los procesos de aprendizajes de tu hijo/a?	76.9%	11.7%
Realiza tu hijo /a una actividad física deportiva o recreativa fuera de la escuela?	82%	5.8%
¿Hablas con tu hijo hábitos alimenticios saludables como el no comer gaseosas o papas fritas?	82%	5.8%
Tu hijo/a le gustan los vegetales y frutas?	82%	5.8%

¿Cómo llegas y te vas del colegio?	Caminando: 50%	En ruta: 0	En cicla: 18.7%	Transmilenio: 18.7%
Cuántos días a la semana realiza una actividad física como ir al parque o algún deporte, bicicleta o fútbol	0 día	1-2 días 47%	3-5 días :41.1%	6-7 días: 11.75%
Cuántas horas al día consideras que hace actividad física	1-2: 56%	3-5: 18.5%	6-7: 25.5%	Más: 0
Cual crees que sería un problema del porque no puede realizar actividad física constante	inseguridad del vecindario 11%	Falta de parques: 0	Dinero: 38%	Tiempo para dedicarles a vigilarlos 58%
Escribe que deportes te gustaría aprender o que actividad física te gustaría	Danza: 29%	Fútbol: 52%	Patinaje: 19%	Tenis:
ciclismo	automovilismo	básquet	voleibol	
Cuántas horas tu hijo /a esta en el televisor, computador,	1 hora	2 horas: 64.7%	3 y más: 23%	

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

81

celular, videojuegos, consolas o juegos en línea?			
--	--	--	--

Nota: *Elaboración Propia (2019)*

Análisis interpretativo de la encuesta:

1. Se puede concluir, que los padres contestaron muy bien las preguntas iniciales referente a la alimentación y actividad física; esto se deduce, ya que evitan el ser juzgados por el instrumento de encuesta. Pero se evidencia contradicciones en sus respuestas en ellos mismos. Por ejemplo, en estos ítems:

- ❖ ¿Tu hijo o hija hace suficiente actividad física?
- ❖ ¿Crees que la actividad física que realiza es la más adecuada?
- ❖ ¿Te gustaría que hiciera más ejercicio
- ❖ ¿Crees que la actividad física que realiza es la más adecuada?

2. No realizan los estudiantes, actividad física diaria. En promedio de ambos grupos es el 60.5% y el número de horas día, también es muy bajo frente al requerimiento de 90 minutos diarios para la población infantil. Preocupa los padres que no hablan de hábitos alimenticios saludables, aunque es pequeño el porcentaje 16.6% para los dos grupos, en si preocupa por el riesgo en salud pública.

3. Dentro de la situación económica, como la falta de dinero 23%, para los dos grupos; afirma no tener recursos para realizar actividad física con sus hijos y la falta de tiempo de los padres en vigilarlos, es un problema de no realizar actividad física constante se resalta un promedio 60% para los dos grupos; el no tener tiempo de estar jugando o supervisando a sus hijos en escuelas de formación o actividad lúdica en casa o en los parques. Esto es importante este tiempo en familia en la enseñanza de los juegos tradicionales y las rondas infantiles; las cuales, se están perdiendo por la falta de comunicación entre padres e hijos y el disfrute de jugar en familia.

4. Es muy importante que en un nivel de 2 horas diarias están expuestos el promedio 56 % para ambos grupos; la exposición a los medios de comunicación y en muchos son los video juegos.

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS COLEGIOS DISTRITALES

82

En la siguiente grafica se expone los datos más significativos de la encuesta:

- Para el ítem sobre actividad física extraescolar que NO realizan tenemos
En la primera columna de color azul está el grupo 1 (G1) con 51.70 % y para el grupo 2 (G2) con 5.8 % de color rojo.
Se infiere, la preocupante carencia que los infantes del (G1) para con estos índices, de no actividad física se vean perjudicados; siendo una etapa importante del desarrollo sicomotor, de aprendizajes y conexiones cerebrales más intensas. A comparación del (G2) con 5.8 %; es decir, que de alguna manera consideran que realizan actividad física apropiada para infantes de este grupo.
- Para el ítem de exposición a los medios tecnológicos para un rango de 2 horas se encuentra:
Para el G1 con barra de color azul; con un 48,21% y G2 con barra de color azul con un 64.70%. se concluye que están en límites peligrosos de uso de los medios tecnológicos y que, en ambos grupos ante el ítem de más de 3 horas, con cifras para (G1) 10.34% y para (G2) 23.0%, que si bien, no son la mayoría si preocupa por los infantes que están es esa categoría. Los pediatras recomiendan un uso máximo de 1 hora, de donde se evidencia que ambos grupos superan este límite que están más de 1 hora; si estos límites exceden; se acarrea problemas de salud, tales como: problemas oculares como sequedad de los ojos y túnel del Carpio a edades tempranas.

Como se señala en el artículo “Niños y el exceso de tecnología. Un daño silencioso” de La Academia Americana de Pediatría y la Sociedad Canadiense de Pediatría; donde recomienda que el exceder en más de una horas recomendada, puede traer nocivas consecuencias en el desarrollo del infante tales como : déficit de atención por ser un constante distractor a la hora de estudiar; incremento de rabieta, producto de la continua sobre estimulación por los videos que observan; trastorno del sueño,

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS COLEGIOS DISTRITALES

83

haciendo que la luz que propicia los medios tecnológicos, altera la glándula pineal que produce melatonina y esta se altera; adicción, ya que, entra a un círculo constante de recompensas sobre estimulando la dopamina donde no hay un dominio consciente del parar esta situación, más aun a temprana edad; disminución de las habilidades para interactuar; por ende, no hay actividad física, se genera sedentarismo y posterior problemas serios como la obesidad.

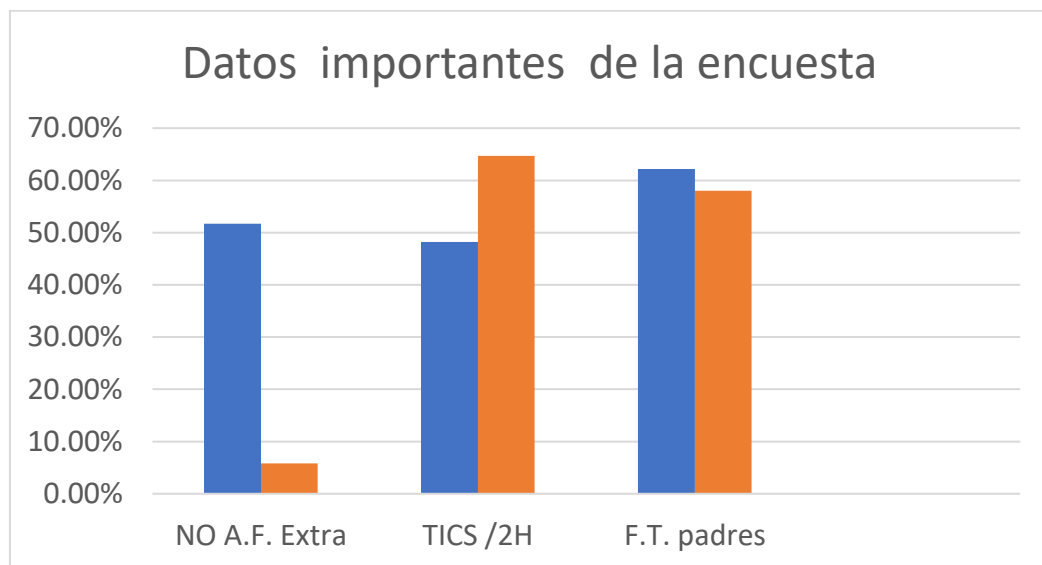
- Para el ítem sobre la excusa del porque no realizan actividad física y el componente de falta de tiempo fue el resultado más sobresaliente en ambos grupos. Para (G1) de barra de color azul con un 62.2. % y (G2) con un 58.0%. seguido del componente falta de dinero para (G2) con un 38% y la inseguridad barrial para (G1) con un 24.1% que es evidente por el contexto en el que se sitúa la población de estudio.

Por lo tanto, es evidente las dificultades de las condiciones entorno a la actividad física de los infantes, en el entorno familiar y también la falta de las dinámicas que conlleven a potenciar la actividad física(juegos) en la familia sea al aire libre o no.

Figura 2. Resultados más sobresalientes de la encuesta de percepción

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS COLEGIOS DISTRITALES

84



Nota: Elaboración propia

Conclusión general de la encuesta:

Preocupante panorama, ya se evidencia la fuerte influencia de la sociedad moderna; donde los padres no tienen tiempo con sus hijos por sus ocupaciones y la falta de dinero. Por consiguiente, se está perdiendo parte de la riqueza cultural que traían las tradiciones (juegos tradicionales); donde no existían las excusas de los videojuegos, la televisión y el celular que remplazan hoy en día a las actividades al aire libre.

En el siguiente apartado, da respuesta al segundo objetivo específico que cita de la siguiente manera: Describir el proceso de aplicación de dichos juegos desde un contexto académico respetando las dinámicas propias del aula de primaria de las dos instituciones del Distrito.

Por lo tanto, se hizo una investigación de los juegos apropiados, las actividades a desarrollar dentro de los componentes: motrices, axiológico corporal y artístico corporal. Teniendo en cuenta a cada grupo por la etapa de desarrollo, lineamientos curriculares vigentes y las necesidades propias de los estudiantes.

5.2 Análisis de la observación praxiológica de los juegos

Este apartado tiene como finalidad de resaltar el tercer y último objetivo específico que menciona de la siguiente manera: Reconocer el aporte, desde la praxiología motriz, del juego en el desarrollo educativo de los estudiantes en dos instituciones del Distrito.

Se expone los análisis de la observación praxiológica en las siguientes matrices las cuales dan claridad del cumplimiento de las metas propuestas en el ámbito de la observación praxiológica y los lineamientos curriculares:

- Matriz de análisis de resultados, según componentes estructurales de la actividad praxiológica
- Matriz de resultados generales, de los juegos en los aspectos praxiológicos y objetivos pedagógicos
- Matriz de resultados específicos, praxiológicos, por grupo de juegos en las variables praxiológicas y las competencias: motriz, corporal expresiva y axiológica.

5.2.1. Análisis de resultados, según componentes estructurales de la actividad de observación praxiológica

A continuación, se definen los resultados obtenidos para componentes estructurales de la actividad praxiológica contempladas desde el diario de campo y en el macroproyecto que le preside. A estos componentes se les denominó variables: gramática de las acciones, simbología lúdica y la experiencia lúdica. A continuación, se da un significado de cada una de ellas para Fonseca y Ruiz (2018): en el documento de Explicación de instrumentos de categorías de la observación define y a su vez son componentes de la actividad lúdica:

Gramática de las acciones: para Fonseca y Ruiz (2018):” En cuanto a la categoría de la gramática praxiológica, se toman las subcategorías de gestualidad, comunicación praxiológica, el tiempo, el espacio y la intencionalidad o praxemas con sus interpretaciones”.

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS COLEGIOS DISTRITALES

86

Dimensión lúdica

Fonseca y Ruiz (2018) “En cuanto a la segunda categoría o la dimensión lúdica y juego, son de interés las subcategorías de ficción, alteridad, identidad y placer los que constituirán la caracterización vivenciada en las acciones prácticas de los espacios académicos en observación”.

Experiencia lúdica se nutre de la cartografía social o mapa cartográfico.

Por lo anterior se observará entre las entrevistas verbales; desde la puesta de la reflexión por la actividad y el análisis de la cartografía social

Para más claridad se expone la matriz que relaciona los componentes estructurales de la actividad praxiológica en base a la gramática praxiológica, dimensión lúdica y la experiencia lúdica contrastando con las categorías de los juegos implementados como son: juegos pre deportivos, de habilidades motrices, pedagógicos o Isomotrices y tradicionales.

Análisis de categorías de la observación praxiológica; para los juegos pre deportivos dentro del componente de la gramática praxiológica se observó componentes precisos de los juegos pre deportivos la disposición, para realizar la anotación o evitarla; juego en cooperación con el grupo y en oposición con el adversario; altamente sociomotrices y con los universales ludomotores en su dimensión lúdica.

Para la categoría de dimensión lúdica se observa para los juegos pre deportivos; altamente la capacidad de representación e identidad es decir el asumir la competencia desde el equipo participante y la rivalidad (sana competencia) con el contrario; es allí donde se puede enseñar a trabajar en equipo y la importancia de cada rol al interior de cada conglomerado. Es allí donde cuestiones de género eran evidentes en ambos grupos por ello se fomentó la equidad en la participación, el liderazgo se hizo notable cuando se reconocían los errores y se construía afectos dentro del equipo.

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

Finalmente, para evaluar la experiencia lúdica se da por medio de la cartografía social; donde con un previo de preguntas directas y abiertas expresaron sus sentimientos y a través del dibujo” libre” se consolido lo más importante y significativo para los participantes.

Tabla 18.

Cuadro comparativo de resultado. Matriz de análisis de resultados, según componentes estructurales de la actividad praxiológica y los grupos de juegos

Variables/ Componentes estructurales	Pre deportivos	Habilidades motrices	Pedagógicos /Isomotriz	Tradicionales
Gramática praxiológica	Se evidencio la importancia de los componentes praxiológico son muy importantes ya que cuentan con acciones precisas para determinar una anotación o una destreza	se ve la importancia de acción motriz con el incremento de la velocidad, concentración y memoria, aquí no importo el puntaje, si no la ejecución del ejercicio en si	En los juegos es diferente la valoración de la gramática de las acciones ya que depende de la instrucción de la acción a realizar determinada por el profesor por ello de las acciones isométricas	En estos juegos son altamente espontáneos pertenecen a la cultura. La valoración de la gramática es muy diferente enriquecedora la variable tiempo no es importante cuantitativa es determinada por la culminación del juego

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

Dimensión lúdica	En estos juegos son una representación deportiva. Pero son los juegos los más convenientes para la enseñanza en la determinada acción motriz y menos estresantes, la ficción del deporte permite las variaciones en los juegos	En estos juegos es importante la alteridad y entorno praxiomotor donde el otro me juzga mi acción dentro de un grupo. Trabajo sicomotriz	Son los juegos con más intensidad en la ficción, identidad y placer para los participantes.	Son juegos con mucha alteridad, identidad y placer para sus participantes, son de acciones de contacto que en ocasiones se dieron accidentes permite mucho el pensamiento estratégico en conjunto. Juego sociomotrices.
Experiencia lúdica	Los juegos pre deportivos son importantes en la formación deportiva de los niños más en las edades del grupo siendo a finales del grupo (G1) Y (G2). Se observan conflictos de contenido violento en el G2 pero también es una oportunidad para que por medio del juego los superen	Dichos juegos son una oportunidad de dinamizar la clase de educación física sin ser tradicional en el objetivo de lograr desarrollar, afianzar habilidades motrices. Se trabajó en grupo en algunos juegos de cooperación entorno a una meta	Son una gran oportunidad de dinamizar las clases en el aula y permite transformar dicha aula en escenarios diferentes y fantásticos para los estudiantes	Son de gran importancia y en la investigación se evidencio pocos juegos tradicionales en casa ya que es fuerte la influencia de los videojuegos. es en la escuela donde se puede recobrar dicha herencia cultural

Nota: *Elaboración propia.*

5.2.2. Matriz de resultado generales de los juegos en los aspectos praxiológicos y objetivos pedagógicos

En la presente matriz, se interpreta de los aspectos praxiológicos generales dentro de la acción motriz (juegos), con respecto a cada juego contrastando con los objetivos pedagógicos, conforme a los lineamientos curriculares de las clases de educación física, en sus componentes: motriz, axiológico corporal y estético corporal

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

89

Por ejemplo, para el juego del ajedrez de categoría pre deportivo, el aspecto praxiológico motriz; resalta el ejecutar la acción de desplazamiento; dentro de la estrategia misma del juego y da cumplimiento al objetivo pedagógico sobre el practicar jugadas de cada ficha correctamente, manejo de emociones y reflexión de las mismas. Por ejemplo, para el (G1) se realizó capacitaciones de una entidad (caja de compensación), el proyecto de la enseñanza del ajedrez, donde los estudiantes asumían por medio del juego de roles ser cada uno una ficha diferente dentro de un tablero que se tenía en el patio de preescolar. Para el (G2) ellos ya tenían los conceptos de juego y desplazamientos de las fichas; pero se les dificultaba la situación de manejo de emociones frente a la pérdida o ganancia. en la tabla

Tabla 19.

Resultados frente al aspecto praxiológico y los objetivos pedagógicos para cada juego

No /Nombre del juego	Aspecto praxiológico	Objetivos pedagógicos
1. Ajedrez	Ejecutar la acción, dentro de la estrategia del juego	Practica de jugadas, desplazamientos correctos a cada figura y manejo de las emociones de pérdida y ganancia.
2. Encestame	Acción pre deportiva de lanzamiento, afianzamiento y ejecución Juego sicomotriz	permite la reflexión propia de las acciones y el sortear obstáculos
3. Futbolcesto	Reconocer las dinámicas deportivas en una cancha con dos deportes	Integración y cooperación
4. Bolos	Mejoramiento y precisión de lanzamiento. Juego pre deportivo	Cooperación y juego sicomotriz
5. Ataque a la fortaleza	Roles de atacante y defensa. Marcaje y des marcaje juego pre deportivo del futbol	Cooperación grupal
6. Hockey	Pre deportivo adaptación manejo de materiales, reglas y juego	Equipos heterogéneos, fortalezas en habilidades
7. Balón arco	Juego pre deportivo baloncesto. Coordinación dinámica específica pases y recepción. Ofensivo y defensivo Afianza lanzamiento y realiza pases. coordinación dinámica	Diversión, estrategia y asertividad, velocidad y atención

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

90

8. Baloncesto móvil	Pases y cooperación en grupo y lanzamientos introducir el móvil en aro móvil. Juego pre deportivo.	Diversión compañerismo y desarrollo de habilidades. Velocidad
9 Tigres y conejos	Agilidad en los diferentes movimientos de desplazamiento, ejecución de roles atrapar y no dejarse atrapar	Diversión e incertidumbre
10 juego de siameses	Juego muy parecido al futbolcesto con la variante de estar tomados en parejas. Fortalece la Comunicación motriz	Juego de cooperación, fortalecimiento habilidad motriz
11. Ciempiés	Coordinación juego de cooperación en torno a una tarea. Realizar las instrucciones de enlaces con sus compañeros	Diversión y fortalecimiento como grupo. Cooperación
12. Aros adentro	Afianzamiento en el lanzamiento de aro con precisión, juego sicomotriz	Diversión, reforzar habilidad y coordinación óculo manual
13. Tierra, mar, aire	Habilidades de desplazamiento de acuerdo a la instrucción, concentración con los animales que debe decir según sea el medio.	Diversión, concentración, memoria
14. El gato y el ratón	juego tradicional. Desarrollo de roles de gato y ratón, perseguidor y perseguido, cooperación del grupo.	Ronda, agilidad, incertidumbre y concentración
15. La lleva	Juego tradicional. Perseguidor y perseguido, cooperación del grupo.	Trabajo en equipo, agilidad y estrategia
16. Policías y ladrones	Juego tradicional. Perseguidor y perseguido, cooperación del grupo.	Trabajo en equipo, agilidad y estrategia
17. juego matemático	Juego pedagógico con variante de lanzamiento de la pelota como pases del voleibol en grupo de 6 personas	Trabajo en equipo en lanzamientos y memoria de las tablas de multiplicar
18. Cuentos. juego dramático	Juego pedagógico con juego isomotriz de imitación de movimientos a través de un cuento	Juego dramático, fortalecimiento de expresión corporal, imitación y comprensión lectora
19. Danza del vals	Juego isomotriz de ejecución de movimiento siguiendo instrucciones, gestualidad dentro de la ejecución y	Trabajo en equipo, seguimiento de instrucciones, tiempo musical, coreografía, ejecución y precisión de pasos

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

	rigurosidad en el tiempo de ejecución	
20. Juegos de calma. (meditación y yoga).	Juego de calma, relajación, ficción y alteridad.	Trabajo individual, reflexión, imaginación, descanso y creatividad
Juego isometríz	Isomotricidad	

Nota: Elaboración propia

Se establece la siguiente matriz que además de contrastar a los juegos con los componentes de los lineamientos curriculares antes descritos; hace la comparación con los aportes desde la praxiología en las categorías de: gramática praxiológica, dimensión lúdica y experiencia lúdica.

Esto con la finalidad de resaltar el tercer y último objetivo específico que menciona de la siguiente manera: Reconocer el aporte, desde la praxiología motriz, del juego en el desarrollo educativo de los estudiantes en dos instituciones del Distrito.

El cuadro tiene la finalidad de resaltar dichos aportes en la formación correcta de las competencias motrices, axiológicas y corporales para los infantes de cada grupo.

En la dimensión lúdica: En estos juegos es importante la alteridad y entorno praxiomotor donde el otro me juzga mi acción dentro de un grupo.

Por lo tanto, se asocia con la competencia expresiva corporal en: Exploro manifestaciones expresivas, para comunicar mis emociones en sistema de juego y actividad física.

En el G1 fue difícil el trabajo de la memoria el juego de tierra, mar aire, pero fue muy divertido el ciempiés, tigres y conejos y no muy motivantes aros adentro. Estos juegos permiten ser aplicados también como juegos pedagógicos en las diferentes asignaturas para motivación

5.2.2. cuadro comparativo de las competencias (motriz, corporal y axiológica) y el aporte de la praxiología desde la gramática praxiológica.

Tabla 20

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

92

Cuadro comparativo de las competencias (motriz, corporal y axiológica) y el aporte de la praxiología desde la gramática praxiológica

Grado	Tipo de juegos	Competencia motriz	Competencia expresivo corporal	Componente axiológico
1-3		Exploro posibilidades de movimiento en mi cuerpo a nivel global y segmentario	Exploro manifestaciones expresivas para comunicar mis emociones en sistema de juego y actividad física	Aplico recomendaciones de higiene corporal antes, durante y después de la actividad física
	Aporte praxiológico en	Gramática motriz	Dimensión lúdica	Experiencia lúdica
	Juegos de habilidades: Baloncesto móvil aros adentro Tigres y conejos Ciempiés / tierra, mar y aire.	Se ve la importancia de acción motriz con el incremento de la velocidad, concentración y memoria, aquí no importo el puntaje, si no la ejecución del ejercicio en si trabajo de comunicación con el compañero incertidumbre y reto constante. En el G1 fue difícil el trabajar la memoria, en el el juego de tierra, mar aire, pero fue muy divertido el ciempiés, tigres y conejos y no muy motivantes aros adentro. Estos juegos permiten ser aplicados también como juegos pedagógicos en las diferentes asignaturas para motivación	En estos juegos es importante la alteridad y entorno praxiomotor donde el otro me juzga mi acción dentro de un grupo. Trabajo sicomotriz, sociomotriz cooperativo. Lúdica: juegos que contienen incertidumbre Placer: divertidos Alteridad: se comprometen con la tarea praxiomotriz y tiene afinidad Ficción. Permite la imaginación en los estudiantes Identidad: en el juego de tigres y conejos se asume el rol que les identifican	En estos juegos es importante la alteridad y entorno Praxio social donde el otro me juzga mi acción dentro de un grupo. Aporta en ellos la experiencia lúdica la cual permite trabajar en al grupo desde el cooperativismo, desde el ayudar a otro y el retarse así mismo generando auto confianza.
	juegos psicomotrices: yoga baile	En los juegos es diferente la valoración de la gramática de las acciones hay gestemas(yoga) y	Son los juegos con más intensidad en la ficción: a partir de los imaginarios se	Son una gran oportunidad de dinamizar las clases en el aula y permite transformar dicha

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

		<p>praxemas(baile) no hay comunicación directa es interoceptiva(yoga) y de experimentar sensaciones. dependen de la instrucción y la imitación de la acción por parte de los estudiantes.</p> <p>Juego sicomotriz, consigo mismo en actividades Isomotrices. (yoga) sociomotriz cooperación del compañero o pareja.</p>	<p>pueden conectarse consigo mismos.</p> <p>Identidad: asumen en yoga las posturas en el baile se identificaron como baile de príncipes y princesas.</p> <p>Placer: en los más pequeños este placer los relajaba los motivaba y calmaba</p> <p>Para G1(baile) fue una gran alegría ya que fueron los ganadores en el festival de danzas por coreografía y mejores técnicas de baile.</p>	<p>aula en escenarios diferentes para permitirles acciones motrices.</p> <p>El valorar otros espacios para meditar, percibir sensaciones, relajación como fue pequeños los espacios verdes.</p>
	<p>Juegos pre deportivos Ajedrez Futbol Baloncesto Hockey bolos</p>	<p>los juegos sociomotores son muy importantes ya que cuentan con acciones precisas para determinar una anotación o una destreza dentro de la tarea motriz deportivas comunicación y contracomunicación, estrategia, tarea praxiomotriz, reglamento, entorno praxico; es decir todos los componentes praxiológicos activos.</p> <p>Para el G1 el ajedrez lo venían practicando desde el preescolar y se tuvo apoyo de compensar, los bolos se practica como juego de habilidad. el hockey en césped fue novedoso y el manejo adicional de los móviles como: bastón y pelota</p>	<p>Identidad: en estos juegos son una representación deportiva.</p> <p>la ficción del deporte permite las variaciones en los juegos</p> <p>alteridad: Fueron novedosos y desafiantes para los estudiantes</p>	<p>Los juegos pre deportivos son importantes en el aprendizaje cooperativo y competencia axiológica el cual permite reflexiones desde lo individual y colectivo</p> <p>La condición de ser grupos heterogéneos para permitir la participación de las niñas en iguales condiciones. Igualdad de genero</p> <p>Relaciones de poder diferente relaciones de liderazgo y compañerismo.</p>
	<p>Juegos pedagógicos</p>	<p>En los juegos es diferente la valoración de la gramática de las acciones ya que depende</p>	<p>Son los juegos con más intensidad en la ficción, identidad y</p>	<p>Son una gran oportunidad de dinamizar las clases en el aula</p>

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

		de la instrucción de la acción a realizar determinada por el profesor. Trabajo isométrico y sicomotor No hay comunicación directa, altamente gestivo en el juego roles dramáticos. El juego matemático planteado en equipo, con las tablas de multiplicar fue difícil en el proceso de memoria	placer para los participantes	Dinamizadores de las clases pueden ser de motivación o conclusión de temáticas desde lo pedagógico permiten el desarrollar reflexiones desde los roles dramáticos
	Juegos tradicionales el gato y el ratón la lleva policías y ladrones	En estos juegos son altamente espontáneos pertenecen a la cultura. La valoración de la gramática es muy diferente enriquecedora la variable tiempo no es importante cuantitativa es determinada por la culminación del juego	Son juegos con mucha alteridad, identidad y placer para sus participantes permite mucho el pensamiento estratégico en conjunto. Juego sociomotrices	Son de gran importancia y en la investigación se evidencia pocos juegos tradicionales (desconocían la lleva, yermis) en casa ya que es fuerte la influencia de los videojuegos. es en la escuela donde se puede recobrar dicha herencia cultural
4-5		Controlo de forma global y segmentaria la realización de movimientos técnicos	Identifico técnicas de expresión corporal que lleven a cabo regulación emocional en situaciones de juego y actividad física	Reflexión sobre la actividad física en mi salud
	Aporte praxiológico	Gramática motriz	Simbología lúdica	Experiencia lúdica
	Juegos pre deportivos Ajedrez Fútbol Baloncesto	los juegos sociomotores son muy importantes ya que cuentan con acciones precisas para determinar una anotación o una destreza dentro de la tarea motriz deportivas comunicación y contracomunicación, estrategia, tarea	Identidad: en estos juegos son una representación deportiva. participaron en Inter cursos con la variante de tener niñas en los equipos la ficción del deporte permite las	Los juegos pre deportivos son importantes en el aprendizaje cooperativo y competencia axiológica el cual permite reflexiones desde lo individual y colectivo para elG2

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

		<p>praxiomotriz, reglamento, entorno praxico; es decir todos los componentes praxiológicos activos. Para el G2 los estos juegos permitieron perfeccionar técnicas e involucrar a las niñas en el desarrollo de los mismos algo que antes no les permitían. Tuvieron dificultades en los juegos con parejas muy pocas cumplían con la tarea praxiomotriz</p>	<p>variaciones en los juegos alteridad: se evidencio serios problemas de exclusión en estos juegos antes de la investigación. Placer era algo ambivalente entre la frustración del trabajo en parejas y la alegría</p>	<p>Fue una estrategia para controlar las relaciones de poder (agresión constante) y discriminación convertirlas en compañerismo, liderazgo positivo e igualdad</p>
	<p>juegos psicomotrices: baile</p>	<p>En los juegos es diferente la valoración de la gramática de las acciones hay praxemas (baile). dependen de la instrucción y la imitación de la acción por parte de los estudiantes. Para el G2 se hizo actividad libre de baile donde los niños bailaban separados de las niñas se desafiaban a pasos diferentes y las niñas, aunque tímidas desarrollaron la actividad. Imitación al compañero</p>	<p>Son los juegos con más. Identidad: asumen en el baile se identificaron como adolescentes Placer: diversión y recreación.</p>	<p>Son una gran oportunidad de transformar el aula en espacio diferente. Motivante dentro del compartir con sus compañeros de forma agradable, recreativa y fortalecen la unidad de grupo.</p>
	<p>Juegos tradicionales el gato y el ratón la lleva policías y ladrones</p>	<p>En estos juegos son altamente espontáneos pertenecen a la cultura. La valoración de la gramática es muy diferente enriquecedora la variable tiempo no es importante cuantitativa es determinada por la culminación del juego. Para el G2 fueron espacios de interacción con sus compañeros relaciones de poder y la</p>	<p>Son juegos con mucha alteridad, identidad y placer para sus participantes, son de acciones de contacto que en ocasiones se dieron accidentes permite mucho el pensamiento estratégico en conjunto. Juego sociomotrices</p>	<p>Son de gran importancia en la tradición popular. En ellos se prestó para intervenir en las acciones agresivas y regularlas, se dio importancia al disfrutar de la experiencia. Se habla con los estudiantes que tienen conflictos y se plantean estrategias para</p>

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

		agresividad se vio en los juegos (lleva y policías-. Ladrones) muy diferente el gato y el ratón donde se evidencio compañerismo.		resolver las diferencias
	Juegos de habilidades: Baloncesto móvil	Se ve la importancia de acción motriz con el incremento de la velocidad, concentración y memoria, aquí no importo el puntaje, si no la ejecución del ejercicio en si trabajo de comunicación con el compañero incertidumbre y reto constante. Para el G2 en el juego como tigres y conejos resulto más divertido que como el de aros adentro	En estos juegos es importante la alteridad y entorno praxiomotor donde el otro me juzga mi acción dentro de un grupo. Placer: diversión en el juego de tigres y conejos por las características de incertidumbre de capturar y evitar ser capturado	En estos juegos es importante la alteridad y entorno Praxio social donde el otro me juzga mi acción dentro de un grupo.

5.3 Análisis De Las Cartografías Sociales

De acuerdo con el análisis cartográfico social con los niños fotografías de la experiencia de investigación. los siguientes resultados:

Figura 3. Cartografía Social No 1. juego isomotriz /danza



Nota: Autoría Propia, G1, grado 102(2019)

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS COLEGIOS DISTRITALES

97

El grafico de Estudiante del G1 donde expone de la vivencia del baile, el cual le costó trabajo el realizarlo por la disposición de tomar de la mano a su compañera de baile y lo que eso conllevaba en el grupo, ya que el tomarse de la mano era referente del ser “novios” y requirió trabajo reflexivo desde expresivo corporal y axiológico de aceptación del oro. Se puede observar felicidad de los participantes, sus rostros sonrientes y sus figuras son expresivas lo cual denota alegría por la actividad.

Cartografía. No 2. Grupo No1:

Figura 4. Cartografía Social No 2. (yoga)



Nota: Autoría Propia, G1, grado 202(2019)

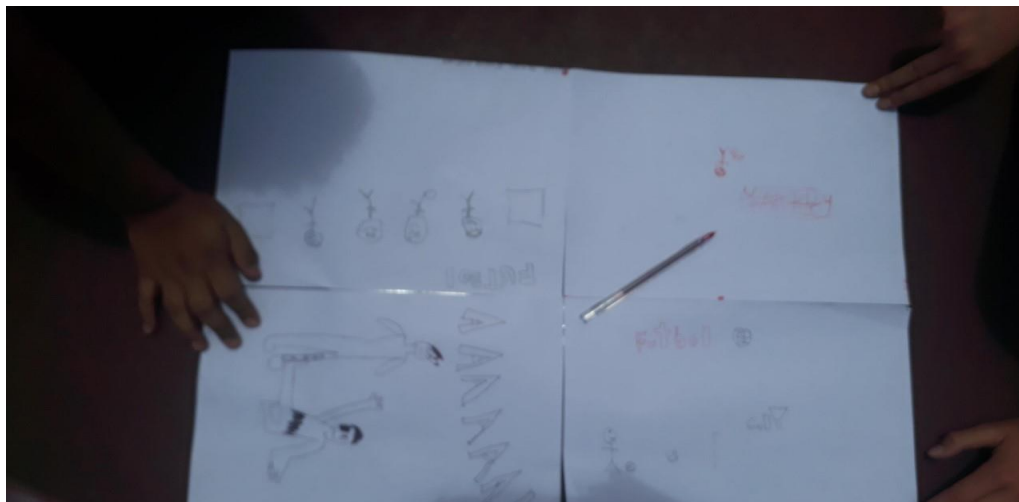
El grafico de la actividad de yoga en los estudiantes G1 donde nos regala su apreciación de relajación; con la muestra de su imaginación de donde se encontraba a través de la fantasía, en un valle con cascada de aguas. Podemos deducir el estado de calma que le proyecto la actividad.

Cartografía No 3. Grupo focal No2

Figura 5. Cartografía social no 3. Sobre en juego encéstame

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

98



Nota: Autoría Propia, G2, grado 402(2019)

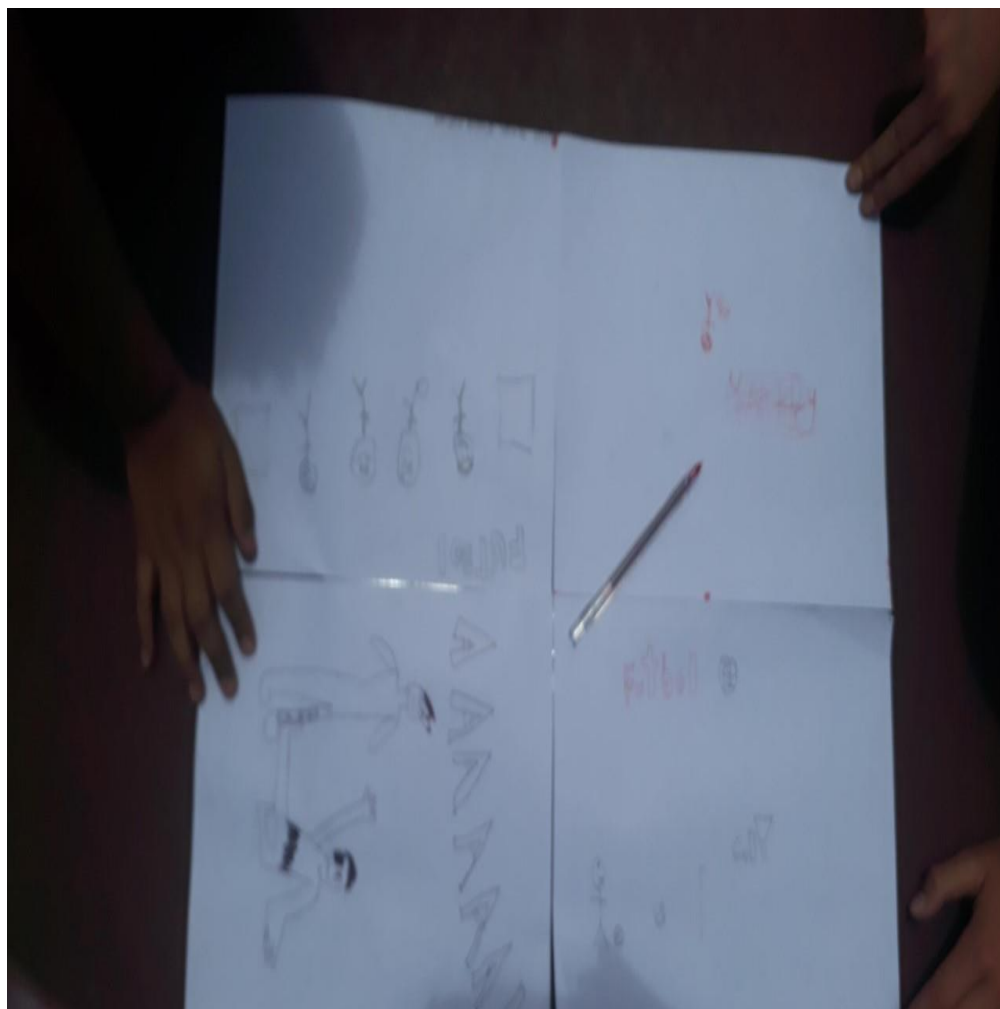
En el grafico se observa la posición de lanzar el balón en el juego encéstame dentro de la cancha, también se puede ver el suceso d agresión entre compañeros dentro del mismo juego y la expresión de dolor de ese momento.

Cartografía No 4. Grupo No2

Figura 6. Cartografía social no 4 Sobre en juego encéstame

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

99



Nota: Autoría Propia, G2, grado 402(2019)

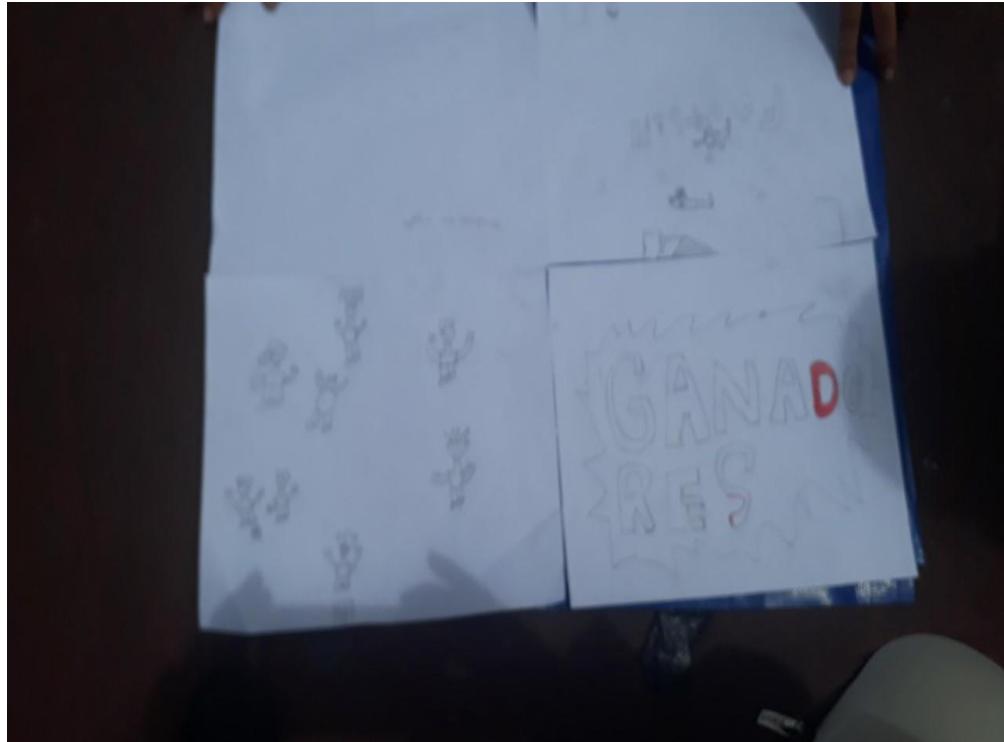
Se observa el trabajo por parejas y las dificultades de las acciones en el juego futbolcesto. En un costado se ve el trabajo de juego libre donde parte de este grupo jugaron a las escondidas en el parque infantil.

Cartografía No 5 Grupo No2:

Figura 7. Cartografía social No 5 sobre en juego tradicional policías y ladrones

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS COLEGIOS DISTRITALES

100



Nota: Autoría Propia, G2, grado 402(2019)

Se observa todo el territorio es decir la cancha; donde jugaban policías y ladrones y el letrero de ganadores. En el grupo focal No 2 hubo muchos inconvenientes de agresión verbal y física, por parte de los 8 de 10 niños; relaciones de rivalidad y poca tolerancia, donde los juegos sirvieron para reflexionar sobre estas experiencias; el compartir aceptar el error propio y el de los demás. En ocasiones se llevó la situación a ajustes comportamiento con seguimiento docente, de coordinación y orientación en algunos casos. Pero eso fue un motivante para realizar grupos heterogéneos en fútbol y baloncesto dentro de las clases de educación física. También el preparar mejor el equipo del salón en los roles deportivos dentro del juego de micro fútbol y la importancia de cada uno. La situación era muy tensa, pero se aprendió de los errores; se busca la humildad y cooperación en el grupo. Así se llega a una mejor competición.

CONCLUSIONES

Dentro de la investigación “Observación praxiológica de los juegos en la primaria de los colegios distritales” se concluye los siguientes aspectos frente a los objetivos de la investigación:

- Se comprende la importancia de los juegos en la primaria y la necesidad de dar solución al déficit de actividad física de los estudiantes, no solo en la educación física, si no en las demás asignaturas y el aporte praxiológico a cada una de competencias de la educación física en primaria; donde se explica:
 - La Gramática praxiológica aporta conocimientos en técnicas, habilidades motrices y da como resultado en el cumplimiento de la competencia motriz.
 - La simbología lúdica aporta a la construcción de expresiones emocional: desde la construcción de símbolos, identidades, placer (emociones) y alteridad en la participación activa de los estudiantes; por consiguiente, aporta a la competencia expresiva corporal.
 - La experiencia lúdica: siendo la culminación de las actividades permite reflexionar sobre problemáticas, aciertos, desaciertos, frustraciones, trabajo en equipo, compañerismo y liderazgo positivo. Por lo tanto, aporta la competencia axiológica.

- Se concluye el diagnosticar a las poblaciones de los grupos G1 y G2 mediante el análisis de encuesta de percepción acerca de los temas concernientes en: actividad física, juego, recreación y ocio. Se generó

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS COLEGIOS DISTRITALES

102

interés por resolver las problemáticas mediante charlas en las reuniones de padres en los temas de actividad física, nutrición y tiempo de juego en familia y la exposición de a medios tecnológicos. Realizando un cambio de paradigmas al interior de los hogares.

- Se concluye frente a la planeación que se realizó la investigación e implementación de los juegos de acuerdo con las edades de los grupos G1 y G2 conforme a las necesidades en las competencias: motriz, corporal expresiva y axiológica.
- Se concluye en los análisis los resultados dentro de las matrices comparando las variables praxiológicas, competencias en educación física en ambos grupos y los objetivos pedagógicos. Donde se observa el valor del aporte praxiologico no solo en las clases de educación física, sino en las diferentes asignaturas y que tuve la oportunidad de realizar desde mi quehacer docente de primaria.

DISCUSION

- Se evidencia un grave problema frente al que hacer pedagógico del docente de primaria frente a la enseñanza de la educación física; donde hay una gran responsabilidad en asumir la disciplina frente a los estudiantes. Según Perilla y Sandoval (2003)

La educación física, que tradicionalmente ha sido tratada como una "costura" está desapareciendo. Y la organización Panamericana de la salud ha denunciado, incluso, que esto ocurre en muchas escuelas de América Latina, donde se ha reducido en los currículos escolares a escasamente una hora por semana de ejercicios pobremente estructurados. Las autoridades educativas sostienen que los licenciados de primaria deben ofrecer formación integral a sus estudiantes, lo que incluye la educación física. Pero los expertos del tema aseguran que eso no es suficiente, cuando del desarrollo corporal, mental y espiritual del niño se trata. Jorge Zabala, presidente de la Asociación Colombiana de Educadores Físicos, dice que los colegios, ante la falta de docentes adicionales, encargan de esa clase a los demás profesores, aun cuando no tienen la preparación suficiente para hacerlo.

- Es importante la responsabilidad de la inclusión de los estudiantes de necesidades especiales; donde ante las clases de educación física se excluían indirectamente; ya sea por desconocimiento por parte del profesorado en los abordajes metodológicos de la enseñanza con esta población. Generando aislamiento voluntario. En la presente investigación se incluyeron a los estudiantes y se desarrolló actividades conforme a sus capacidades

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS COLEGIOS DISTRITALES

104

- A pesar de los lineamientos y las orientaciones curriculares se ve un déficit en lo sicomotriz en la primaria, el incrementar el juego en las demás asignaturas. Siendo en los resultados las experiencias con más aceptación y de amplia ejecución ya que no tiene límite de edad para su desarrollo.
- Es claro frente en los resultados de la encuesta que la problemática del déficit de la actividad física en la era de modernización y las nuevas tecnologías; está dejando de lado el placer del juego tradicional, juego en familia y el compartir aprendiendo valores. Por lo tanto, desde el ministerio del deporte se tiene la intención en desarrollar una política pública entorno a la actividad física como se menciona a continuación:
 - Busca fomentar la práctica regular de actividad física para mejorar la calidad de vida, el bienestar, la salud y la paz en la población colombiana, por medio de la construcción y socialización de lineamientos basados en la evidencia, la concertación y las metas gubernamentales; operatividad a través de un sistema organizado, eficiente y sostenible de políticas, programas y proyectos intersectoriales de actividad física en los ámbitos educativo, comunitario, laboral y de la salud. (Min. Deporte 2020)
- Es poca la investigación en este campo del saber praxiologico motriz para las edades de los estudiantes de primaria.
- La investigación praxiologica motriz sea de investigación cualitativa, cuantitativa o mixta. Se desprende conocimientos muy variados con diferentes enfoques; sin embargo, veo un mundo interesante que me atrevería a decir que es el futuro de los entrenadores deportivos y de alta competición.
- En los juegos pre deportivos son de ejecución en todas las edades, por lo tanto, a pesar de ser comunicación y contracomunicacion y generar rivalidad; pienso que no se debe dejar acrecentar la problemática o justificarla desde la lógica interna

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

105

del juego; al contrario, es un escenario donde lo individual y colectivo se mezclan en la posibilidad de cambio de paradigmas sociales. Donde el construir colectivo (grupo) desde el aceptar las capacidades, fortalezas y debilidades de los individuos en pro de los objetivos del equipo. Construyendo lideres positivos e incluyentes. En el ministerio del deporte mencionan como deporte escolar lo siguiente:

Se denomina Deporte Escolar a todas aquellas actividades motrices, deportivas y recreativas que, de forma organizada, aportan a la integralidad de las niñas, niños, adolescentes y jóvenes escolares, como complemento al desarrollo educativo y que se implementan en jornada extraescolar para satisfacer sus necesidades e intereses en los centros educativos. (Min.Deporte,2017)

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

106

REFERENCIAS

- Arufe Giráldez, V. (2002). Importancia del trabajo psicomotriz y pre deportivo en los niños de edad preescolar (4-7 años) para una óptima especialización deportiva futura. Revista digital efdeportes. Año 8 Numero.46.
rastreador:<https://www.efdeportes.com/efd46/psicom.htm>.
- Barragán, D (2016) *Cartografía Social Pedagógica Entre Teoría Y Metodología*. Artículo de investigación. Revista colombiana de educación No 70. primer semestre de 2016. Bogotá Colombia.
- Benedetti, G. (2014) *Cartografía Participativa Con Niños Y Jóvenes*. Revista Cardinalis departamento de geografía. Argentina. No2 p 137-152.
- Bermúdez, J. (2010). *Juegos didácticos para la clase de educación física*. Deportivamente Editorial Magisterio. Bogotá.
- Berruezo, P.P. (2000): El contenido de la psicomotricidad. En Bottini, P. (ed.) *Psicomotricidad: prácticas y conceptos*. pp. 43-99. Madrid: Miño y Dávila. (ISBN: 84-95294-19-2).
- Borja, Q (2018) *Como Ayudar Al Niño A Desarrollar El Pensamiento Abstracto*. Blog psicología educativa, Guía infantil.com .29 de agosto2018.
- Blanco, V. (2012): *Las Teorías del Juego. Piaget, Vigotsky y Groos*. Universidad de Panamá Centro Regional Universitario de San Miguelito. Panamá. Noviembre 12.2012. Rastreador:[https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/#:~:text=Seg%C3%BAAn%20Lev%20Semy%C3%B3novich%20Vigotsky%20\(19](https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/#:~:text=Seg%C3%BAAn%20Lev%20Semy%C3%B3novich%20Vigotsky%20(19)
- Cagigal, J, M (1959) *Aporías iniciales para un concepto del deporte*. Revista Citius Altius fortius. Tomo 1, fascículo 1 pág. 7-35. Madrid, España.
<http://www.filosofia.org/hem/dep/caf/a59p007.htm>.
- Calvo, H. y Gómez, G. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de la Historia. *Revista hispanoamericana de Historia de las Ideas*, 40, 23-31.
www.revistalarazonhistorica.com.

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

107

- Campo Sanchez, G. (2016) *El Juego En La Educación Física Básica*. Editorial KINESIS 2 C, Colombia.
- Castro, A. (2016). *Juegos Para La Educación Física* Editorial ALFAOMEGA Armenia. Colombia.
- Catta, P. (2012). *Dinámica de la Creatividad. Jugar con cosas sencillas* Editorial. Elledici. Torino, Italia 2 Edición 2012
- Coronel .C. otros (2012) *Encuesta epidemiológica sobre percepción y hábitos de salud de las familias españolas sobre nutrición infantil, revista pediatría integral*. Órgano de expresión de la sociedad española de pediatría extra hospitalaria atención primaria. volumen XXI número 3 abril-mayo.
- De Castro A. (2013), *Juegos para la educación física. Desarrollo de destrezas básica*. Editorial Alfa omega. Madrid, España.
- Díaz Lucea, J. (2000), *La enseñanza y el aprendizaje de las habilidades motrices básicas*; Madrid: Inde.
- Dienstmann, R (2016). *Juegos para el aprendizaje motor*. Editorial Mimesis, Armenia, Colombia.
- Fonseca, F y Ruiz, L. (2018) *una observación praxiológica de las experiencias de ocio y recreación al interior de la facultad de cultura física y recreación de la USTAD*. Macroproyecto de investigación. Universidad Santo Tomas. Bogotá, Colombia
- Fonseca, F y Ruiz, L. (2018) Documento De Explicaciones Sobre Las categorías de investigación. Perteneciente al macroproyecto: *Una Observación Praxiológica De Las Experiencias De Ocio Y Recreación Al Interior De La Facultad De Cultura Física Y Recreación De La USTAD*. Universidad Santo Tomas. Bogotá, Colombia
- Gil Quintana, J, (2017). *La socialización oculta en educación física. Análisis de la enseñanza de actividades físicas y deportivas*. Tesis doctoral. Madrid, España.
- Gil, P, Contreras, O. Y Gómez, I. (2008). *Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada*. Numero: 47, mayo-agosto. Revista Iberoamericana. Rastreador:<https://rieoei.org/histórico/documentos/rie47a04.htm>.
- Gómez Mármol A. (2019). *Vivencia emocional del futuro maestro de Educación Física en situaciones psicomotrices con competición*. Investigación E Innovación Educativa En El

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

108

Siglo XXI https://www.researchgate.net/publication/338422526_#fullTextFileContent
[acceso Jun 18 2020]. Publisher.

Gómez, Rijo 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. Asociación científico cultural en actividad física y deporte. ACCAFIDE. Las palmas de grandes canarias. Edición de julio- diciembre.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, M. (2014). Metodología de la investigación. Quinta edición. Mcgraw-hill / Interamericana Editores, S.A. México D.F. ISBN: 978-607-15-0291-9, (pp. 1 – 613).

Hernández, Moreno J (2004). *La Praxiología Motriz. Fundamentos y aplicaciones*. INDE publicaciones, Barcelona.

Hernández, Moreno J. (2000). *La Iniciación A Los Deportes Desde Su Estructura Y Dinámica. Aplicación Al A Educación Física Y Al Entrenamiento Deportivo*. Grupo de investigación praxiologica editorial INDE España.

https://www.fundacionmapfre.org/fundacion/es_es/educa-tu-mundo/salud/vivir-en-salud-profesores/campanas/actividad-fisica/ - Encuesta Sobre Actividad Física .pdf

ICBF (2019) *Encuesta nacional de situación nutricional 2015*. Rastreador:
<https://www.icbf.gov.co/bienestar/nutricion/encuesta-nacional-situacion-nutricional#xtkh4cgt>

Huizinga, J. (1938): *Homo ludens. El juego y la cultura*. Buenos Aires, Emecé Editores, 1957. Trad. de Eugenio Imaz.

Fernández, J. (2009). *La importancia de la educación física en la escuela*. Revista EFE deportes, numero: 13. Buenos aires.

<https://www.efdeportes.com/efd130/la-importancia-de-la-educacion-fisica-en-la-escuela.htm>
La Tarusa, Grupo De Juegos (2001). *Educación física en primaria a través del juego. Segundo ciclo*. Publicaciones Inde. Zaragoza, España.

Localidad Kennedy. *Consejo local de gestión de riesgo y cambio climático de la localidad*
Caracterización General de sistemas de riesgo. junio/14/2018.
www.idiger.gov.co .pdf.

Localidad Puente Aranda. *Consejo local de gestión de riesgo y cambio climático de la localidad*
Caracterización General de sistemas de riesgo. junio/14/2018. www.idiger.gov.co .pdf

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

109

- López Oreja J. (2012). *Análisis praxiológico de la participación motriz de los alumnos en los juegos motores. Una propuesta de metodología observacional sistemática para su estudio*. Universidad de Murcia. cuadernos psicológicos del deporte. vol2, suplemento2;77-82
- Ministerio de Educación Nacional. (MEN). (2000). *Lineamientos Curriculares de la Educación Física*. Colombia. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-89869_archivo_pdf3.pdf
- Ministerio De Educación Nacional. (MEN). (2010). *Orientaciones pedagógicas para la Educación Física, Recreación y Deporte*. Bogotá. Revolución Educativa Colombia Aprende, Documento N° 15, (pp. 1 – 77).
- Ministerio Del Deporte (Min. Deporte). (2017). Dirección de fomento y desarrollo. Categorías. <https://www.mindeporte.gov.co/index.php?idcategoria=3264>
- Montero, M (2008) *La psicomotricidad en el primer curso de primaria*. Revista educativa digital Hekademos. Número: 1, Sevilla, España
- Moreno, J. (2002) *Aproximación Teórica A La Realidad Del Juego. Aprendizaje A través Del Juego*. Ediciones Aljibe
- Navarro-Adelantado, V. (2011) *Aplicaciones pedagógicas del diseño de juegos motores de reglas en educación física* Universidad de La Laguna.
- Organización Mundial De La Salud (OMS). (S.F) Estrategia mundial sobre régimen alimentario, actividad física y salud. *La actividad física en los jóvenes. Niveles recomendados de actividad física para la salud de 5 a 17 años*. https://www.who.int/dietphysicalactivity/factsheet_young_people/es/
- Parlebas, P. (2015), *Juegos, Deporte y Sociedad. Léxico de Praxiología motriz*. cuarta edición. Editorial Paidotribo.
- Pastor Pradillo, J (2007) *Motricidad. Perspectiva Psicomotricista de La Intervención*. Wanceuluen, editorial deportiva. s.l. España. Rastreador: books.google.com.co/books?id=Wu9KCwAAQBAJ&pg=PA256&dq=Psicomotricidad+escolar+Portada+José+Luis+Pastor+Pradillo&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjs2bnpmtPtAhV5ElkFHdN_CfAQ6AEwAXoECAYQAg#v=onepage&q=Psicomotricidad%20escolar%20Portada%20José%20Luis%20Pastor%20Pradillo&f=false

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

110

- Perilla Y Sandoval (2003) *la educación física no da un brinco. Los niños deben hacer una hora de ejercicio*. Periódico: El Tiempo. Bogotá, Colombia. Rastreador: <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-982980>
- Plata, D. (2017) *Estudios de psicomotricidad en el alumnado de primaria*. revista digital educación física y deportes Efdportes. Año 22 numero 234. Buenos aires. Rastreado: <https://www.efdeportes.com/efd234/estudio-de-la-psicomotricidad-en-educacion-primaria.htm>
- Real Academia Española. Diccionario *virtual*. Rastreador <https://dle.rae.es/interpretar>.
- Sáez De Ocáriz G. (2011). *Conflictos y educación física a la luz de la Praxiología motriz. Estudio de caso de un centro educativo de primaria* Departament/Institut: Universitat de Lleida. Departament de Pedagogia i Psicologia
- Saraví, J.R. *Praxiología motriz y Educación Física, una mirada crítica*. En Chaverra & Uribe (Eds.): (2007). Aproximaciones epistemológicas y pedagógicas a la Educación Física. Un campo en construcción. Medellín: Funámbulos Editores, (pp. 115-129).
- Vigotsky, L. (2012) *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* Ediciones planeta. Barcelona, España.

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

111

ANEXOS

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

112

Anexo 1

JUEGO TRADICIONAL No 1 DIARIO NO 14

Descripción del juego: JUEGO TRADICIONAL” ELGATO Y AL RATON “

Objetivo: Efectuar la tradición cultural de las rondas; entender lo que nos enseña, ya que ellas siempre llevan un mensaje ético.

Materiales:

Organización: se escogen niños para que sean el ratón y el gato. los demás en círculo tomándose de las manos.

Desarrollo: el que hace de ratón se dispone estar dentro del círculo de sus compañeros. el juego inicia cuando dice el gato “a que te cojo ratón” el ratón contesta “a que no gato ladrón” y los dos apuestan una mogolla y un chicharon y la hora. una vez acordada la hora los compañeros cantan “el reloj de a Jerusalén da las horas siempre bien da l 1,2,3etc, es cuando sale el ratón del circulo y el gato debe agarrarlo. El público dice si sirvió el gato o no.

Argumentación: Es un juego muy importante para integración grupal y ayudar a sobresalir A los niños que tiene timidez ayudar a los que no siempre levantan la mano o tienen temor por el publico

DATOS GENERALES DE LA OBSERVACIÓN CON EL DIARIO DE CAMPO	
Fecha de observación: 7/06/19 Diario #: <u> 14 </u> Tipo de Diario: <u>Pilotaje/Recolección</u>	Espacio académico: Educación Física Docente: # de asistentes a la clase: 18
Duración de la clase: 60MINUTOS	Temática general abordada en la sesión (Fundamentada del Syllabus): Habilidades físico motrices, agilidad y velocidad. Construcción de lo cultural

Estructura de la vivencia		
ACCIÓN MOTRIZ (Momento de interacción o Situación Ludo Motriz): El gato y el ratón	Tarea (s) Praxio motrices: Efectuar la tradición cultural de la entender lo que nos enseña, ya que ellas siempre llevan un mensaje ético.	Condiciones Praxio Motrices: Trabajo de rondas tradicionales hace parte de los juegos tradicionales.

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

113

	<p>REGLAMENTO El estudiante que hace de ratón se dispone estar dentro del círculo de sus compañeros. el juego inicia cuando dice el gato “a que te cojo ratón” el ratón contesta “a que no gato ladrón” y los dos apuestan una mogolla y un chicharon y la hora. una vez acordada la hora los compañeros cantan “el reloj de a Jerusalén da las horas siempre bien da 1,2,3etc, es cuando sale el ratón del circulo y el gato debe agarrarlo. El público dice si sirvió el gato o no.</p>	
		<p>Objetivos praxiomotores: Respetar los turnos y acuerdos de grupo no ser bruscos a la hora de atrapar al ratón</p>

CATEGORÍA	SUBCATEGORÍAS	DESCRIPCIÓN
Componente praxiológico	Comunicación praxica	Directa Gestemas: Corre y no dejarse atrapar. Tomar decisiones y acciones de las formas que ofrece el juego para sortear el riesgo
		Indirecta: Perseguir y ser perseguido.
	Espacio: cancha del colegio espacio estandarizado	
	Tiempo:60 Min	
	Intencionalidad: juego tradicional, recordar traer a la memoria y desarrollar destrezas de velocidad y pensamiento estratégico,	
Lúdica y Juego	Principios de la función lúdica	Ficción: Imitación de roles de gato y ratón. colaboración del equipo para proteger el ratón del gato. Sortear obstáculos y realizar acciones estratégicas para evitar dejarse atrapar. Aceptación de la perdida de forma positiva.

**OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES**

114

	del sujeto.	<p>Alteridad: Empatía y colaboración del grupo con los compañeros protagonistas. Se notó del grupo más concentración con la actividad más empatía por ser un juego ya jugado y que representaba sus recuerdos</p>
		<p>Identidad: identidad con el juego por ser un juego tradicional y que en la primera infancia se juega.</p>
		<p>Placer: Alegría, sorpresa dentro del juego</p>
<p>Manifestación (Praxio social): expectativa y nerviosismo en las acciones, la equivocación individual generaba más nerviosismo. MANIFESTACION PRAXIOAMBIENTAL El juego permitió más cohesión con el grupo Praxico corporal: Adaptar las maneras de esquivar obstáculos tener agilidad OBSERVACIONES CON RELACIÓN AL INSTRUMENTO:</p>		
DIFICULTADES EN EL PROCESO		En la adaptación y manejo de las variables de velocidad y estrategia de acciones motrices
REFLEXIONES PROPIAS		Buena alternativa para lograr además de la concentración la atención
REFLEXIONES DE LOS NIÑOS		Divertido y requerían ellos repetirse
<p>RECOLECCION POR: VIDEO _ _x_ _ FOTOGRAFIAS _ _x_ _ CARTOGRAFIA SOCIAL / EVALUACION DE LA ACTIVIDAD: Elaboraron cartelera por grupos de sus impresiones del juego</p>		

Anexo 2

JUEGO PSICOMOTRIZ NO 1 RELAJACION DIARIO NO 20

Descripción del juego: volverse a la calma

Objetivo: Concientizar a través del yoga y la relajación el volver a la calma el cuerpo después de una actividad física.

Materiales: colchoneta y música relajante

Organización: los participantes están filas sobre colchonetas a el piso de acuerdo con la instrucción proceden a relajarse

Desarrollo: en el piso recostado se toma conciencia del respirar y de las partes del cuerpo. Haciendo que llegue la oxigenación a todo el cuerpo. Sentir como se relaja cada aparte del cuerpo y descansa sobre el suelo se relaja todo el cuerpo por unos instantes. Después de esto se pide incorporar lentamente cada

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

115

parte del cuerpo y se les enseña las posiciones de yoga básicas como la posición de relajación de la columna. posición de perrito, posición de guerrero bajo, tabla, pirámide y estiramientos con respiraciones
Argumentación: Esta actividad es importante ya que ofrece una actividad introspectiva, interoceptiva

DATOS GENERALES DE LA OBSERVACIÓN CON EL DIARIO DE CAMPO	
Fecha de observación: 16/08/19 Diario #: _19_ Tipo de Diario: <u>Pilotaje/Recolección</u>	Espacio académico: Educación Física Docente: # de asistentes a la clase:18
Duración de la clase: 60 m	Temática general abordada en la sesión (Fundamentada del Syllabus): Habilidades cognoscitivas dentro de un juego pedagógico y la posibilidad de auto control y relajación

Estructura de la vivencia		
ACCIÓN MOTRIZ (Momento de interacción o Situación Ludo Motriz): La lleva	Tarea (s) Praxio motrices Concientizar a través del yoga y la relajación el volver a la calma el cuerpo después de una actividad física.	Condiciones Praxio Motrices: Uso de juego pedagógicos con acciones motrices. Atención y concentración de acuerdo a las instrucciones. uso de actividad de yoga reconocimiento de la corporalidad.
	REGLAMENTO En el piso recostado se toma conciencia del respirar y de las partes del cuerpo. Haciendo que llegue la oxigenación a todo el cuerpo. Sentir como se relaja cada aparte del cuerpo y descansa sobre el suelo se relaja todo el cuerpo por unos instantes. Después de esto se pide incorporar lentamente cada parte del cuerpo y se les enseña las posiciones de yoga básicas como la	Objetivos praxiomotrices:

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

116

	posición de relajación de la columna. posición de perrito, posición de guerrero bajo, tabla, pirámide y estiramientos con respiraciones	Desarrollo de ejecución correcta de dichas acciones Isométricas en grupo. Ejecutar actividades interoceptivas
--	---	---

CATEGORÍA	SUBCATEGORÍAS	DESCRIPCIÓN
Componente praxiológico	Comunicación praxica	Directa Gestemas: El seguir instrucciones usar todo el cuerpo, ser conscientes de la respiración
		Indirecta: Relajarse, respirar percibir sensaciones corporales.
	Espacio: aula del salón	
	Tiempo:30 Min.	
	Intencionalidad: desarrollar destrezas de movimiento a través de la imaginación y la Integración de su grupo de amigos	
Lúdica y Juego	Principios de la función lúdica del sujeto.	Ficción, el realizar la actividad que centra el manejo de la respiración para una relajación adecuada y así mismo un reconocer el cuerpo Se usa bastante la imaginación y un motor importante es el componente musical
		Alteridad: empatía en el grupo participante y cooperación
		Identidad: empatía de grupo participante y valorar el trabajo de grupo que tiene sus beneficios. Lograr de disfrutar la actividad. Algunos identificaron las posiciones corporales con los animales o personajes que se sugería.

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

117

		<p style="text-align: center;">Placer logro por terminar correctamente la actividad y reconocer el ejercicio de una forma diferente de aprovechar el aula.</p>
<p>Manifestación (Praxio social): MANIFESTACION PRAXIOAMBIENTAL Reconocimiento corporal</p> <p>Praxico corporal: Las diferentes posibilidades de movimiento que tiene el cuerpo</p> <p>OBSERVACIONES CON RELACIÓN AL INSTRUMENTO:</p>		
DIFICULTADES EN EL PROCESO	<p style="text-align: center;">Algunos son rígidos o tímidos corporalmente y requería una directriz y copar de sus compañeros.</p>	
REFLEXIONES PROPIAS	<p style="text-align: center;">El aprovechar el aula para realizar acciones motrices y ayudar a afianzar los patrones de movimiento y coordinación Incremento de actividades como estas</p>	
REFLEXIONES DE LOS NIÑOS	<p style="text-align: center;">requerían ellos repetirse y la importancia de viajar con la mente.</p>	
<p>RECOLECCION POR: VIDEO _x_____ FOTOGRAFIAS _____</p> <p>CARTOGRAFIA SOCIAL / EVALUACION DE LA ACTIVIDAD:</p> <p>Elaboraron cartelera por grupos de sus impresiones del juego</p>		

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

118

Anexo 3

Imagen del Juego del tingo y tango.



Nota: Autoría Propia, Colegio grupo1(2018)

Anexo 4

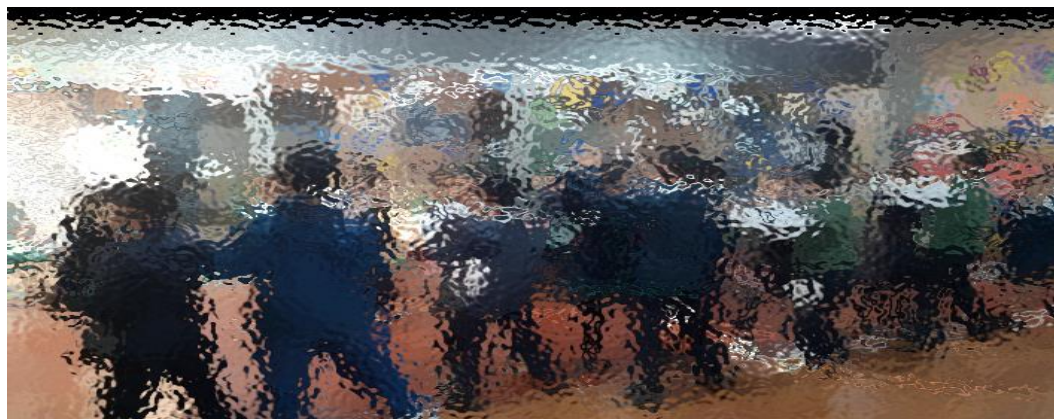
Imagen del Hockey con el abecedario, movimiento de coordinación



Nota: Autoría Propia, Colegio G1(2018)

Anexo 5

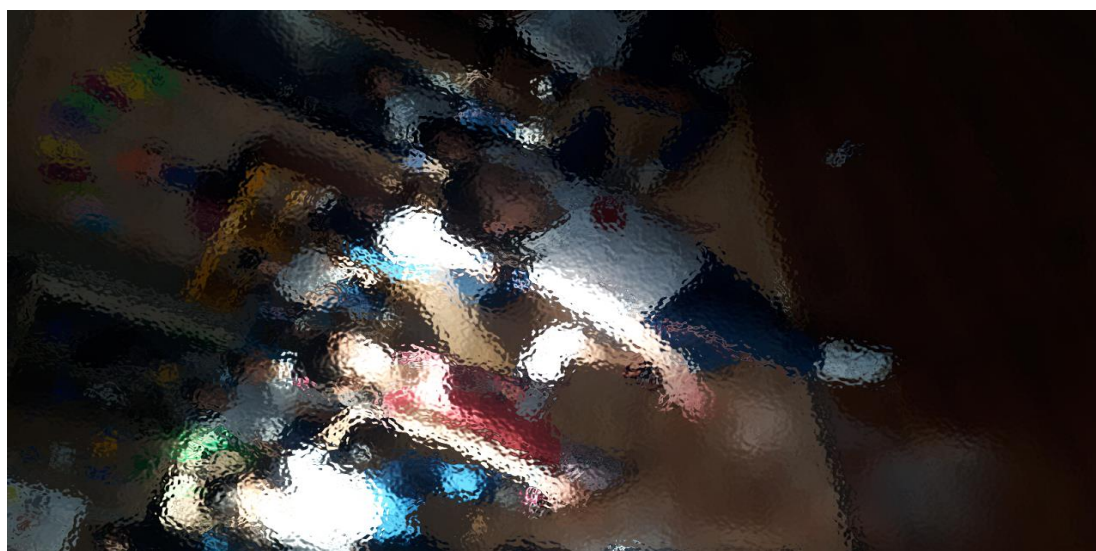
Imagen. Juego isomotriz, coreografía vals



Nota: Autoría Propia, Colegio G1(2019)

Anexo 6

Imagen. Juego Sicomotriz, yoga, asana el guerrero bajo



Nota: Autoría Propia, Colegio G1(2019)

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES

120

Anexo 8

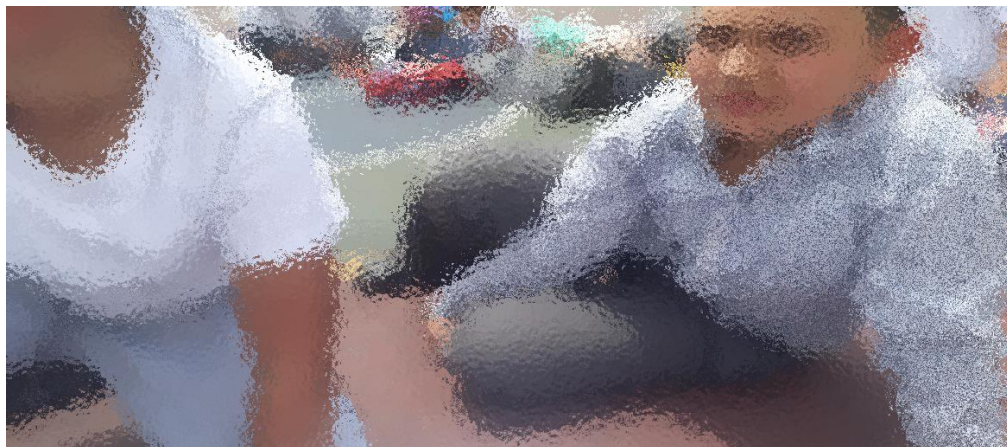
Imagen. Juego pre deportivo, futbolcesto, en parejas



Nota: Autoría Propia, Colegio G2, grado 402(2019)

Anexo 9

Imagen. Elaboración de las cartografías por grupos de 4 personas



Nota: Autoría Propia, Colegio G2, grado 402(2019)

OBSERVACION PRAXIOLOGICA DE JUEGOS EN LA PRIMARIA DE DOS
COLEGIOS DISTRITALES