

**INCIDENCIA DEL JUEGO COMO DISPOSITIVO LÚDICO PARA EL DESARROLLO
DE LAS CAPACIDADES COORDINATIVAS Y LA PARTICIPACIÓN EN LOS
PROCESOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA CLASE DE EDUCACIÓN
FÍSICA EN LOS GRUPOS DE 1 A 3 DE BÁSICA PRIMARIA, DEL COLEGIO JORDÁN
DE SAJONIA.**

**RICARDO ANDRES CASTILLO SICHACA
IVÁN FELIPE MOLINA ROMERO
MARIA CAMILA TOVAR VILLARRAGA**

**DIRECTOR:
LADY JOHANNA RUIZ GONZÁLEZ**

**UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
DIVISIÓN DE CIENCIAS DE LA SALUD
FACULTAD DE CULTURA FÍSICA DEPORTE Y RECREACIÓN
GRUPO CUERPO, SUJETO Y EDUCACIÓN
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN INNOVACIONES EN ESTUDIOS DEL CUERPO,
LA RECREACIÓN Y LA SOCIEDAD
SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN MANIFESTACIONES SOCIALES DEL OCIO Y
LA RECREACIÓN
BOGOTÁ
2020**

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN	2
ABSTRACT	4
INTRODUCCIÓN	5
JUSTIFICACIÓN	8
PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	10
OBJETIVOS	10
General	10
Específicos	10
MARCO CONCEPTUAL	11
DISEÑO METODOLÓGICO	28
Fase 1	30
Fase 2	33
Hallazgos pre	38
Docentes VS Niños	43
Programa de recreación pedagógica basado en el juego como dispositivo lúdico:	44
Hallazgos post	48
Fase 3	52
Resumen de diarios de campo	55
Evaluación equilibrio post	56
Entrevistas docentes pre y post - cuadro	56
Matriz analítica	59
Fase 4	62
CONCLUSIONES	68
ANEXOS	72
SESIONES DE CLASE	72
TABLAS DIARIOS DE CAMPO	75
Grado 1.3	75
Grado 2C	78
Grado 3A	81
TEST DE EQUILIBRIO	84
LUDO EVALUACIÓN	87
TRANSCRIPCIÓN ENTREVISTAS	91
MATRIZ DE CATEGORÍAS 1 NIVEL	96
PONENCIA EN EL IX ENCUENTRO NACIONAL DE LA RED DE UNIVERSIDADES FORMADORAS EN OCIO Y RECREACIÓN DE COLOMBIA. (RUFROC)	98
REFERENCIAS	100

RESUMEN

La presente investigación reúne distintas posturas sobre el juego como herramienta para potenciar el aprendizaje dentro del aula de clase específicamente en el área de educación física y sobre el desarrollo de las capacidades coordinativas en la educación primaria. Es por ello por lo que se realiza una revisión documental de distintos artículos y autores para poder definir las categorías de análisis. A partir de esto se realizó una matriz relacional para encontrar las diferencias y similitudes entre las categorías. A través del análisis de este contenido surge la información necesaria para construir los instrumentos de recolección de información, entre los cuales encontramos entrevistas y grupos focales.

El estudio se realizó en el Colegio Jordán de Sajonia de la ciudad de Bogotá con los grupos de 1 a 3 de primaria, durante el periodo de cuarentena por medidas frente al Covid 19 en el periodo 2020-2. Se tuvieron en cuenta 2 grupos por cada uno de los grados, es decir, dos grupos de primero, dos grupos de segundo y dos grupos de tercero. Para cada uno de los grados, uno de los grupos sería el grupo control guiado por la docente titular de educación física del colegio y el otro el grupo experimental guiado por uno de los investigadores. Los niños y niñas se encontraban dentro de las edades de 6 y 8 años y el criterio de inclusión del estudio se basó en estar inscritos y activos en el colegio dentro de uno de estos grupos. Por ello, se integraron al estudio un total de 130 niños de los cuales 61 son mujeres y 69 son hombres.

Se inició un programa de 4 semanas donde se utilizó el juego como dispositivo lúdico, para fomentar el interés en los procesos de enseñanza aprendizaje de la clase de educación física y para favorecer el desarrollo de las capacidades coordinativas, especialmente el equilibrio. Mediante el desarrollo de un pretest y post-test en el cual se evaluó la capacidad de equilibrio dinámico y estático. Esto último permitió descubrir si el desarrollo de esta capacidad se ve beneficiado por la intervención de los 3 ambientes trabajados a partir del juego como dispositivo lúdico: Selva un

paraíso increíble, circo extraordinario y una aventura de otro mundo. Mediante estos mundos ficticios se llevó a los niños y niñas a desarrollar su equilibrio estático y dinámico con diferentes tareas motrices y situaciones que se les fueron presentando a medida que se narraba una historia en la cual ellos fueron protagonistas.

Así mismo, se realizó un análisis de las entrevistas realizadas a las docentes y a los estudiantes, para determinar cuáles fueron los cambios evidenciados luego de vivenciar el programa pedagógico basado en el juego como dispositivo lúdico. Posteriormente se analizaron los resultados de la evaluación de equilibrio final, donde se encontró que los estudiantes pertenecientes a los grupos experimentales tuvieron una mejoría en su equilibrio, mientras que los estudiantes pertenecientes al grupo control mantuvieron sus valores iniciales en cuanto a esta capacidad. El parámetro de participación en el aula se evaluó mediante las perspectivas de las docentes y el registro en el diario de campo realizado por los investigadores. Las maestras afirman que la participación de los niños y su motivación aumentó de manera significativa durante la implementación del programa lo cual encontraron muy favorable para el desarrollo de las futuras clases.

Finalmente, y con todos los resultados positivos obtenidos, se realiza un video informativo y educativo dirigido a todos los docentes del área de educación física, mediante el cual pueden conocer la importancia de implementar el juego como dispositivo lúdico en las clases y, de igual manera, tendrán el modelo del programa para su implementación en otros escenarios educativos.

PALABRAS CLAVE:

Juego – Lúdica – Capacidades Coordinativas – Equilibrio – Participación – Educación - Recreación pedagógica

ABSTRACT

This research has different positions about game like a tool to enhance learning into the classroom, especially in physical education's area and the development of coordination skills in primary education. For this reason, a documental review of different articles and authors are carried out to be able to define the categories of analysis. Based on this, a relational matrix was realized to find the differences and similarities between the categories. Through the analysis of this content, the elemental information arises to build the instruments to collect information, among which we find interviews and focus groups.

The research was carried out at Colegio Jordan de Sajonia in Bogota with the groups of first to third of primary school, during the quarantine period for measures against Covid 19 in the period 2020-2. Two groups were considered for each grade, that is, two groups of first grade, two groups of second grade and two groups of third grade. For each grade, one group would be the control group guided for the school's physical education teacher, and the other experimental group would be guided for one of the researches. The children were between six and eight years old, and the inclusion criteria for the study was based on being enrolled and active in school within one of these groups. For this reason, 130 children were included in the study, 61 girls and 69 boys.

A four weeks program was initiated where play was used as a playful device, to encourage interest in the teaching learning process of the physical education class and to promote the development of the coordination skills, especially balance. Through the development of a pretest and posttest in which the capacity for dynamic and static balance was evaluated. The last one, allowed to discover if the development of this capacity is beneficial for the intervention of the three environments worked from the game as a playful device: jungle, an incredible Paradise, extraordinary circus and

adventure from another world. Through these fictional worlds the children were led to develop their static and dynamic balance with different motor tasks and situations that were presented to them while a story was told in which they were the protagonists.

Likewise, an analysis of the interviews to the teachers and the students was made, to determine which were the changes evidenced after experiencing the pedagogic program based on the game as a playful device. After this, the results of the final equilibrium evaluation were analyzed, where the students of the experimental groups had an improvement in their balance, while the students of the control group maintained their initial values about this ability. The parameter in the classroom participation was evaluated through the teacher's perspectives and the record in the field diary made by the researchers. The teachers state that the children's participation and the motivation increased significantly during the program implementation, which they found very favorable to the development of future classes.

Finally, with all the positive results obtained, an informative and educative video is made for all physical education's teachers, through this they can learn the importance to implement the game like a playful device in the classroom and, in the same way, they will have the program model for its implementation in other educational settings.

KEY WORDS:

Game - Ludic - Coordination skills - Balance - Participation - Education - Pedagogical recreation

INTRODUCCIÓN

Dentro del papel del profesional en cultura física deporte y recreación se encuentra la capacidad de desarrollar procesos innovadores de enseñanza aprendizaje que potencien el aprendizaje significativo en las diferentes poblaciones en las cuales se enfoque laboralmente. Es por esto por lo que el profesional debe ser una persona integral que posea la habilidad de unir y resaltar los

aspectos más importantes y relevantes de cada una de las áreas de conocimiento que trabaja, en este caso serían, la actividad física, el deporte y la recreación.

A partir de las reflexiones como parte de la profundización en la recreación y manejo de tiempo libre, así como en el tránsito del Semillero MASOR, Manifestaciones sociales del ocio y la recreación, encontramos como necesidad investigativa, profundizar en la implementación del juego dentro de la educación primaria, especialmente en el área de educación física, como dispositivo lúdico para fomentar la participación de los niños y niñas dentro del aula de clase, además de propiciar el desarrollo de las capacidades coordinativas a través del mismo.

En la educación convencional en Colombia dentro de la clase de educación física se tienen fijados distintos parámetros y temas específicos a trabajar con cada grupo etario ajustados a sus edades y a las fases sensibles de las capacidades o habilidades óptimas a trabajar dentro de ese periodo tanto escolar como de edad. En el caso de la educación primaria se deben trabajar las capacidades coordinativas y las capacidades condicionales buscando que los niños y niñas tengan un desarrollo óptimo de sus habilidades para que en el futuro puedan desarrollar de manera eficaz desde tareas básicas como caminar o correr hasta tareas más complejas como la manipulación de distintos objetos o la combinación de distintas capacidades.

Dentro del contexto escolar a través de varias décadas se ha venido estudiando la inclusión de la recreación dentro del aula desde estudios para potenciar el aprendizaje, es así como distintos autores han abordado el tema desde los beneficios del juego, concluyendo que la recreación contribuye al desarrollo óptimo de las dimensiones del ser humano y permite fomentar la creatividad y la autonomía en los niños y niñas.

La presente investigación en un primer momento reúne distintas posturas sobre el juego como herramienta para potenciar el aprendizaje dentro del aula de clase específicamente en el área de

educación física y sobre las capacidades coordinativas, es por ello que se realiza una revisión documental de distintos artículos y autores para poder definir las categorías de análisis, juego y pedagogía, capacidades coordinativas en la educación primaria, participación en el aula y el juego como dispositivo lúdico en la recreación pedagógica; el análisis de estas categorías se realizó con la ayuda de una matriz de categorías.

Después de realizar el análisis de las categorías derivadas de la aplicación de instrumentos de recolección con docentes y estudiantes, se inició un programa de 4 semanas donde se utilizó el juego como dispositivo lúdico para el desarrollo de las capacidades coordinativas y para fomentar el interés en los procesos de enseñanza aprendizaje de la clase de educación física. El estudio se realizó en el Colegio Jordán de Sajonia con los grupos de 1 a 3 de primaria, se tomaron en cuenta 2 grupos por cada uno de los grados, es decir, dos grupos de primero, dos grupos de segundo y dos grupos de tercero, donde para cada uno de los grados uno de los grupos sería el grupo control guiado por la docente de educación física del colegio y el otro el grupo experimental guiado por uno de los investigadores, con cada grupo se realizó 1 intervención por semana . Los niños y niñas se encontraban dentro de las edades de 6 y 8 años y el criterio de inclusión del estudio se basó en estar inscritos y activos en el colegio dentro de uno de estos grupos, por lo cual se integraron al estudio un total de 130 niños de los cuales 61 son niñas y 69 son niños.

Se determinó que la capacidad a trabajar durante el estudio sería el equilibrio ya que es la fase sensible más prominente durante estas edades, es por esto que se utilizó el test de equilibrio propuesto por Cabedo y Roca en 2008 para poder evaluar el nivel en el que se encontraban los niños y niñas antes de iniciar el estudio y se volvió a emplear al finalizar el programa para poder medir los cambios, de igual manera se empleó un instrumento de recolección de información, en

este caso, una entrevista, para poder conocer los conocimientos previos y los diferentes puntos de vista que tenían las docentes del área de educación física sobre el tema a trabajar durante el estudio. Después de realizar los análisis de los resultados obtenidos y de generar las conclusiones pertinentes sobre el estudio realizado se generó un video informativo, acerca de los hallazgos de la presente investigación para el enriquecimiento de las prácticas pedagógicas de los docentes de educación física de básica primaria del colegio Jordán de Sajonia denominado *Manual de recreación pedagógica a partir del juego como dispositivo lúdico para la clase de educación física* y de esta manera se cumplió con el objetivo de la investigación, el cual era analizar la incidencia del juego en el desarrollo de las capacidades coordinativas y el interés en los procesos de enseñanza aprendizaje de la clase de educación física en los grupos de primero (1) a tercero (3) de básica primaria, del colegio Jordán de Sajonia.

JUSTIFICACIÓN

Durante el desarrollo de las prácticas profesionales durante el periodo 2020-2 ciclo en que se busca que los profesionales adquieran habilidades laborales y refuercen sus conocimientos teóricos mediante la práctica, se encuentra en el colegio Jordán de Sajonia de la ciudad de Bogotá el cual debido a la cuarentena presentada por la pandemia del Covid-19 surgió la necesidad de reestructurar las clases presenciales y adaptarlas a clases virtuales para la totalidad de materias, entre ellas la de educación física, en respuesta a esta situación los docentes pasaron a tener una comunicación diferente con los estudiantes, lo cual, al no ser algo cotidiano para los niños y como todos los cambios la transición fue complicada. Lo que generó naturalmente algunas dificultades para el aprendizaje de distintas habilidades y capacidades; entre ellas las capacidades coordinativas y una de ellas que se logra evidenciar con mayor dificultad en los niños de primero a tercero de primaria es el equilibrio.

Resulta de gran interés e importancia el lograr motivar e incentivar a los niños a adquirir estas capacidades de manera virtual con un programa pedagógico recreativo el cual a través de las dimensiones de la lúdica (alteridad, identidad, ficción y disfrute) contribuirá a un desarrollo significativo del equilibrio estático y dinámico apoyando la fase sensible de esta capacidad que se encuentra entre los 6 y los 10 años haciendo fundamental su desarrollo, al convertirse la virtualidad en una nueva normalidad debido a los acontecimientos presentados, es también un punto de partida para que los docentes puedan encontrar nuevas estrategias que le permitan mejorar esa interacción estudiante-docente mediada por el uso de las TIC.

Por lo cual como investigadores articulamos la realización una intervención pedagógica recreativa basada en el juego como dispositivo lúdico, especializada en el desarrollo del equilibrio bajo 3 temáticas: selva un paraíso increíble, circo extraordinario y una aventura de otro mundo, mediante estos mundos ficticios se lleva a los niños y niñas a desarrollar su equilibrio estático y dinámico con diferentes tareas motrices que se les van presentando a medida que se cuenta una historia, de manera que apunte al desarrollo del propósito de esta investigación, analizar la incidencia del juego en el desarrollo de las capacidades coordinativas mediante la indagación de sus beneficios como método de enseñanza aprendizaje y contrastar la información acerca de la percepción de estudiantes y docentes acerca de la participación en el aula durante la virtualidad, buscando así su utilidad para los docentes y sus futuras intervenciones.

Esta investigación es de gran importancia en el contexto colombiano ya que al convertirse la educación virtual en un escenario creciente para la educación y al ser este hasta ahora un terreno que comienza a explorarse tanto para docentes como para estudiantes, se hace fundamental tener una nueva perspectiva cambiando el diseño tradicional manejado en colegios y universidades el cual consiste en una presencialidad donde el docente tiene distintas herramientas metodológicas a

su disposición y la capacidad de determinar a simple vista los comportamientos y actitudes de los estudiantes factor importante para determinar cambios e incentivar un trabajo en el aula recíproco, al estar mediado por la virtualidad y la dificultad de lograr estos objetivos de aprendizaje lo que buscamos a través de la recreación pedagógica es que con el juego el estudiante pueda adquirir estos conocimientos y lograr una mayor participación en el aula ya que se logra evidenciar una disminución en la interacción docente-estudiante mediada por la virtualidad.

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿De qué manera un método de enseñanza aprendizaje basado en el juego como dispositivo lúdico, genera un mayor interés en la participación de la clase de educación física y promueve un mejor desarrollo de las capacidades coordinativas en el ámbito escolar?

OBJETIVOS

General

Analizar la incidencia del juego en el desarrollo de las capacidades coordinativas y el interés en los procesos de enseñanza aprendizaje de la clase de educación física en los grupos de 1 a 3 de básica primaria, del colegio Jordán de Sajonia.

Específicos

- Indagar los beneficios del juego como método de enseñanza-aprendizaje en el ámbito escolar, correlacionándolos con la enseñanza de las capacidades coordinativas en la educación primaria.

- Contrastar las percepciones de los estudiantes y docentes acerca del nivel de participación y desarrollo de capacidades coordinativas en la clase de educación física, posterior a la implementación de un programa de recreación pedagógica basado en el juego como dispositivo lúdico.
- Identificar la incidencia del juego como dispositivo lúdico de enseñanza-aprendizaje para desarrollar las capacidades coordinativas y mejorar la participación en clase de educación física.
- Generar un video informativo, acerca de los hallazgos de la presente investigación para el enriquecimiento de las prácticas pedagógicas de los docentes de educación física de básica primaria del colegio Jordán de Sajonia.

MARCO CONCEPTUAL

La preocupación de las personas por descubrir la importancia del juego ha crecido de una manera significativa desde los comienzos del siglo XIX, ya que como en Europa se encontraban en el proceso de la industrialización se vio como una necesidad trabajar el fenómeno del juego enfocado en la infancia y el proceso educativo. Se nombran 2 enfoques muy generales, el primero es el de causa eficiente que busca descubrir el ¿Por qué del juego?, el segundo el de causa final que busca describir el ¿para qué del juego?, estos enfoques y otros adicionales se trabajaron desde la perspectiva de muchos autores. (Campos, 2004)

Johan Huizinga exploró el juego desde un enfoque sociológico ya que analizó las características esenciales del juego, él lo define como una actividad libre y voluntaria que se realiza en un espacio determinado que lo llama templo, escena o tribunal y en él se deben seguir unas reglas específicas. Huizinga no está de acuerdo con las explicaciones biológicas que se le dan al juego como el exceso de energía vital, porque él dice que el juego es algo netamente cultural. (Campos, 2004)

Rogert Caillois está de acuerdo con Huizinga que el juego es el un hecho primordial de la cultura pero la diferencia es que Caillois profundiza más en las actitudes internas del juego y determina que en el juego intervienen estructuras de la conducta de cada persona y esto influye en su personalidad, lo que conlleva a pensar que según la predominancia que adquiera el juego como por ejemplo de competición, de azar, de vértigo, o de simulacro de esta manera será la sociedad en la que se encuentre. (Campos, 2004)

El filósofo Schiller se sostiene en entender que el juego y el arte tienen en su origen la misma base por lo cual considera al juego como una actividad estética, recreativa y artística cuyo fin es de recreación dejando de lado la creencia que el fin del juego es buscar satisfacción de necesidades naturales. Del mismo modo Edouard Claparede considera que el juego es una actividad de descanso para realizar en el tiempo libre como recreación o recuperación de las fuerzas perdidas en el trabajo. (Campos, 2004)

Stanley Hall piensa que el juego está netamente relacionado con las fases del desarrollo infantil y a su vez con la evolución de la especie humana, lo que quiere decir que según Stanley los juegos que creen los niños en sus diferentes etapas de desarrollo serán una representación de la evolución que ha tenido la especie humana. (Campos, 2004)

El juego como herramienta de aprendizaje se ha manejado en los diferentes niveles académicos y aunque en las primeras teorías psicológicas según Chamorro (2010) citando a Spencer (1855) “lo consideraba como el resultado de un exceso de energía acumulada. Mediante el juego gasta las energías sobrantes” (p.19) recalcan que el juego se consideraba como el medio para divertirse o gastar energías, por otra parte en el transcurso de los años y tomándolo desde una perspectiva filosófica se fue considerando incluir el juego dentro del ámbito educativo que viene desde décadas pasadas, llegando al tiempo de Platón, donde en su obra Las Leyes, en el libro 7 dedicado a la

educación de niños y jóvenes, expone la idea de educar jugando refiriéndose al placer que se encuentra en los juegos; pasando también por autores como Aristóteles, Juan Amos Comenio, Rousseau, Pestalozzi, Dewey y hasta Huizinga, todos tienen en común el querer argumentar y dar a conocer por qué el juego tiene una mayor trascendencia en la educación que únicamente la diversión, ya que por medio de este se podrían llegar a obtener resultados muy favorables en cuanto al aprendizaje de distintos campos. (Fuentes, 2008)

Como se menciona, el aprendizaje mediante el juego es muy útil, ya que logra generar un placer y una experiencia donde surge un conocimiento para el futuro o como dice Chamorro (2010) citando a Bronfenbrenner (1987):

Existen motivos para creer que el juego puede utilizarse con la misma eficacia para desarrollar la iniciativa, la independencia y el igualitarismo. Además, considera que varios aspectos del juego no sólo se relacionan con el desarrollo de la conformidad o la autonomía, sino también con la evolución de formas determinadas de la función cognitiva. (p.21)

Ahora para definir las características del juego se abordan a 3 autores que dan características diferentes del juego. El primer autor es Blank Greik quien sólo aporta 2 características, las primarias y las secundarias, el segundo autor es Huizinga quien como se mencionó anteriormente es uno de los que más ha profundizado y estudiado el tema del juego propone las siguientes características: Es una acción libre, acontece en un espacio delimitado, tiene reglas concretas., entre otras. (Campos, 2004)

Rogert Caillois determinó seis características: libre, separado, incierto, improductivo, reglamentado y ficticio. Pero con más estudios y más puntos de vista de diferentes autores se llegó a concluir que el juego desde la postura de reconocerlo como comportamiento natural del hombre

es una actividad: Pura, espontánea, placentera, libre, delimitada, incierta, ficticia, ambivalente, de totalidad, reglamentada e improductiva. (Campos, 2004)

El juego dirigido es utilizado para lograr un objetivo en campos como la recreación, la psicología y la educación poniendo siempre como primera instancia la intención del que desarrolla el juego, puede llegar a reflejar un carácter lúdico en un grupo social. Se pueden clasificar según distintos autores:

AUTOR	Caillois	Piaget	Wallon
CLASIFICACIÓN	Juegos de Agón: Son aquellos que incitan el deseo de vencer, su componente esencial es la lucha, crean el deseo de ganar y recibir reconocimiento.	Juegos senso-motores: Son de simple funcionamiento donde el niño descubre el mundo.	Juegos de adquisición: Son en los cuales el niño busca aprehender la realidad, comprender los cuentos y los objetos.
	Juegos de Mimicry: Son aquellos donde el niño busca ser otra persona.	Juegos simbólicos: Es donde el niño imita algo del mundo y se apropia de su imagen.	Juegos funcionales: Se rigen por la ley de causa y efecto.
	Juegos de Illinx: Son aquellos donde se busca causar sensaciones de nerviosismo y pérdida del equilibrio.	Juegos de reglas: Son en los que el niño se empieza a adentrarse en las relaciones en grupo, donde poco a poco va aprendiendo a distinguir los distintos tipos de reglas.	Juegos de ficción: Tienen un carácter significativo e incluyen elementos simbólicos
	Juegos de Alea: Son aquellos donde se busca triunfar sobre el destino.		Juegos de fabricación: Es donde el niño usa su creatividad para crear cosas nuevas.

Tabla 1. Construcción propia basado en Campos (2004) El juego en la educación física básica.

Continuando con la intencionalidad del juego y el placer o disfrute que este propicia, se ve involucrada la dimensión lúdica, la cual suele ser interpretada cómo la voluntad, el gusto y el goce que produce el juego, sin embargo, esto sería reducir la magnitud de esta palabra, así como lo menciona Jimenez (1996) citado por López & Valencia (2011)

La lúdica como parte fundamental de la dimensión humana, no es una ciencia, ni una disciplina y mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que produce dichos eventos. Al parecer la mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no sólo se reduce a la pragmática del juego. (p. 566).

Por lo cual se comprende el hecho del “yo” como necesidad de vivenciar esa dimensión lúdica, ya que cada persona de acuerdo a sus vivencias, cultura, raza, religión, etc., le permitirá tener una gran variedad de situaciones que servirán para llegar a esta dimensión del ser, sentir este placer es una necesidad directa del ser humano, de expresar sus emociones del sentir, ya que el placer es una de las búsquedas diarias del ser humano y las mismas experiencias no le producen esta sensación a todos los sujetos, idea que se ratifica en la pedagogía, a partir de diferentes sus estrategias tal como lo menciona Almanza (2020):

La lúdica no va a representar exclusivamente juego, sino como una educación sustentada en la interacción, comunicación y reconocimiento en comunidad y con los diferentes interacciones culturales por lo cual la lúdica no es solo una herramienta metodológica es

una estrategia donde cobra el sentido el ser humano en todos los ámbitos de su vida e integrarlo con el proceso educativo potencializando los talentos de cada uno por lo cual es de suma importancia contar con un docente con perfil lúdico, que será aquel facilitador en esta estrategia.

Motivos por los cuales es indispensable integrar la lúdica en un ambiente pedagógico evaluativo donde los niños tienden a enfrentar situaciones estresantes que pueden repercutir en su correcta ejecución de la tarea o habilidad motriz- cognitiva que se le esté enseñando o evaluando a partir de esta problemática se habla de la ludoevaluación el cual borjas (2019)

La ludoevaluación considera el aprendizaje como una experiencia que permite el descubrir intereses, aprendizajes, desarrollos y sus obstáculos en el proceso de enseñanza, la ludoevaluación promueve el eje teórico y práctico por medio de toma de decisiones y aplicación de constructos teóricos en situaciones retantes, permitiendo una oportuna retroalimentación en un ambiente grato con principios como la lúdica, la cooperación, el diálogo y la motivación.

De ahí la necesidad de llevar esta dimensión lúdica no sólo a labores de la vida cotidiana sino profundizar en distintos campos mediante la educación, romper el esquema tradicional donde el docente transmite la información y el estudiante la recibe y la anota en un cuaderno sino cambiarla totalmente y mediante actividades, juegos, situaciones que le activen la actitud lúdica a los niños potenciar este aprendizaje y de acuerdo a la experiencia vivida comprendan el tema o habilidad que se le deseaba enseñar.

A partir de todos los aportes hechos por cada uno de los autores en el juego y la lúdica se puede determinar que lo que todos tienen en común es ver el juego con un fin pedagógico, donde el niño

pueda aprender para la vida en general y de igual manera aprenda en cada una de sus etapas del desarrollo y de esta manera se cumpla con los ideales planteados para la educación en general.

El desarrollo físico de los niños debe ser una prioridad en los currículos escolares a desarrollar en las instituciones educativas ya que esto permitirá que al crecer los niños y niñas tengan un buen manejo de sus habilidades durante tareas complejas y hasta tareas simples como caminar, correr o hacer labores del hogar, es por esto que las capacidades coordinativas constituyen una parte fundamental en la vida cotidiana de los seres humanos debido a la cantidad de situaciones y de posibilidades que permite el desarrollo de las mismas, entre ellas nos vamos a encontrar según Caminero (2009) citando a Torres en el 2000 con 7 capacidades coordinativas que son:

Capacidad es coordinati vas	Definición	Tipos	Unidad de medida
Equilibrio	"Capacidad de mantener o volver a colocar todo el cuerpo en estado de equilibrio durante, o luego de cambios voluminosos de posición de este"	Equilibrio estático Equilibrio dinámico	Duración del mantenimiento del estado de equilibrio, Velocidad y Calidad de la reposición del equilibrio
Orientació n espacio-temporal	"capacidad para determinar y modificar la posición y los movimientos del cuerpo en el espacio y en el tiempo, en relación con un campo de acción definido"		La velocidad, exactitud y corrección de la orientación

Ritmo regular e irregular	"Capacidad de registrar y reproducir motrizmente un ritmo dado exteriormente y la capacidad de realizar en un movimiento propio el ritmo interiorizado, el ritmo de un movimiento existente en la propia imaginación"	Regular: 1-1-2-2-1-1-2-2 irregular: 1-2-1-1-2-2-2-1	comprensión y presentación correcta de ritmos predeterminados
Reacción	"Capacidad de inducir y ejecutar rápidamente acciones motoras breves, adecuadas en respuesta a una señal, donde lo importante consiste en reaccionar en el momento oportuno y con la velocidad apropiada de acuerdo con la tarea establecida, pero en la mayoría de los casos el óptimo está dado por una reacción lo más rápido posible a esa señal.	señales: mediante vías acústicas, ópticas, táctiles o kinestésicas	La velocidad y la adecuación de la reacción en relación con la situación dada.
Diferenciación kinestésica	"Capacidad para lograr una coordinación muy fina de fases motoras y movimientos parciales individuales, la cual se manifiesta en una gran exactitud y economía del movimiento total"	Sensaciones: objetos, materiales, clima, velocidad, respiración.	La exactitud de la ejecución de fases individuales del movimiento, la precisión de los movimientos parciales del cuerpo y del movimiento total respecto a parámetros espaciales temporales y dinámicos.

Acoplamiento	"Capacidad de coordinar apropiadamente los movimientos parciales del cuerpo entre sí y en relación con el movimiento total que se realiza para obtener un objetivo motor determinado"		La velocidad y perfección del aprendizaje de acciones motoras
Cambio o adaptación	"Capacidad de adaptar el programa de acción motora a las nuevas situaciones en base a los cambios situativos percibidos o anticipados durante la ejecución motora, o la prosecución de la acción en forma completamente diferente".	Esperados o repentinos	Corrección de la adaptación y el tiempo.

Tabla 2. Construcción propia basado en Caminero (2009) Diseño y estudio científico para la validación de un test motor original, que mida la coordinación motriz en alumnos de educación secundaria. citando a Zimmermann, K. en Meinel y Schnabel (1987).

Partiendo de estas 7 capacidades coordinativas queda constatada su importancia ya que son capacidades que se verán utilizadas no solo en la vida deportiva, sino en cualquier situación en la que se presente una tarea motriz, así mismo no solo involucra el hecho de realizar la acción sino que sea efectiva y con la mayor economía de movimiento, de acuerdo a esta necesidad y teniendo en cuenta la plasticidad de los niños es parte fundamental en un programa de educación física propender por el desarrollo de dichas capacidades en igual medida sin descuidar el desarrollo de una de ellas por lo cual, actuar desde temprana edad será clave fundamental para cumplir con esta meta.

Teniendo en cuenta que el equilibrio tiene una fuerte conexión con la capacidad de procesamiento de información visual tal como no lo menciona Guzmán. et al (2014):

La mejora de esta capacidad permitiría reducir las deficiencias de esta capacidad la cual se manifiesta estática y dinámica permitiéndole al sujeto actuar con la correcta ejecución ante distintas tareas motrices a través de la selección de información adecuada así como la mejora de la recepción de objetos provocada por un déficit del control motor ya que hasta los 5 años la visión no se acopla correctamente con la motricidad y la falta de esta estimulación puede generar privación sensorio motriz en el niño.

En las edades entre los 6 y los 8 años el cuerpo de los niños y niñas se encuentra en pleno crecimiento y desarrollo, es por esto que dentro de los logros planteados para dar cumplimiento dentro del calendario académico, en el área de educación física el docente cumple un papel fundamental para poder potenciar las capacidades coordinativas de los niños y niñas ya que esto les ayuda a mejorar sus movimientos y destrezas corporales al mismo tiempo que incrementa su potencial en sus competencias comunicativas, físicas, sociales y académicas. Unido a esto debe existir un lazo adecuado entre el docente y el alumno para que se pueda dar un correcto aprendizaje y esto depende en gran parte del modelo de enseñanza que utilice el docente. (Cárdenas, Burbano y Espitia, 2019)

Dentro del ámbito educativo a lo largo de la historia se ha venido trabajando un modelo conductista donde se ve al alumno como un ser aislado e incapaz de generar un aprendizaje por sus propios medios, en este modelo es el docente el que imparte el conocimiento según sus experiencias. Contrario a este modelo de aprendizaje, Piaget trabajó en dar a conocer un nuevo uno nuevo denominado modelo constructivista que surgió para poder modificar la manera de ver la pedagogía ya que como lo menciona Sadarriaga, Bravo y Loor en el 2016, en este modelo:

El alumno es un sujeto activo que elabora la información y es capaz de progresar por sí mismo, por otra parte, ha permitido reconocer la actividad del profesor como elemento que

puede favorecer el desarrollo proponiendo entornos de aprendizaje y actividades adaptadas al nivel de desarrollo de los alumnos con los que trata. Se asume que todo conocimiento y desarrollo cognitivo es producto, en último término, de la actividad constructiva del sujeto, una actividad que es tanto física como intelectual. (p. 136)

Es gracias a esa nueva teoría que el estudiante se empieza a reconocer como un sujeto activo durante el proceso de aprendizaje y se considera que este es capaz de crear su propio conocimiento basado en sus experiencias previas y en los conocimientos impartidos por el docente en algún momento del proceso.

Con esta nueva visión de pedagogía, el docente debe iniciar a pensar y generar nuevas maneras de transmitirle su conocimiento a los estudiantes y además de eso realizarlo por medio de métodos innovadores que aseguren una adherencia al aprendizaje por parte de los alumnos, principalmente en edades tempranas donde la capacidad de adquirir conocimiento de los niños y niñas es mucho mayor.

En la Constitución Política de Colombia de 1991 en su artículo 67 se menciona que “La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, la técnica, y los demás bienes y valores de la cultura.”, en cumplimiento de lo anterior el sistema de educación se divide en educación preescolar, educación básica, educación secundaria y educación superior; el Ministerio de Educación plantea la educación en Colombia como “un proceso de formación permanente, personal cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes”.

Reuniendo las anteriores afirmaciones se crea la Ley 115 de 1994 por la cual se expide la ley general de educación donde se plantean los distintos parámetros de regulación del servicio de

educación en todo el territorio nacional. En su artículo 2 se describe el servicio educativo que se debe prestar como:

Un todo que comprende el conjunto de normas jurídicas, los programas curriculares, la educación por niveles y grados, la educación no formal, la educación informal, los establecimientos educativos, las instituciones sociales (estatales o privadas) con funciones educativas, culturales y recreativas, los recursos humanos, tecnológicos, metodológicos, materiales, administrativos y financieros, articulados en procesos y estructuras para alcanzar los objetivos de la educación.

Dentro de la educación formal colombiana existen una serie de parámetros de obligatoria enseñanza en cualquier establecimiento educativo bien sea público o privado durante todos los niveles, es decir, educación preescolar, básica y media, estos están contemplados en el artículo 14 y son 6 en total, pero para el desarrollo de esta investigación se tendrá en cuenta el apartado que menciona “El aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo, para lo cual el Gobierno promoverá y estimulará su difusión o desarrollo”, es así como el ámbito recreativo se convierte en una parte importante dentro del sistema educativo pensado por el gobierno nacional; en cada uno de los ciclos escolares se especifica cuál será el enfoque a enseñar en el área de la educación física siendo en primaria específicamente, según el artículo 21 “El conocimiento y ejercitación del propio cuerpo, mediante la práctica de la educación física, la recreación y los deportes adecuados a su edad y conducentes a un desarrollo físico y armónico”. La educación física en la básica primaria es un área primordial que permite que los niños y niñas desarrollen un ser integral comprometiendo en la acción corporal las dimensiones cognitivas, comunicativas, éticas y estéticas y al mismo tiempo generen relaciones ya que utiliza como medio el movimiento corporal y el juego que

permiten formar las potencialidades de los niños y niñas a través de procesos dirigidos pedagógicamente y adecuados a sus necesidades.(Ministerio de educación de Colombia, 2000)

Al interpretar lo que menciona el gobierno en cuanto a lo que se debe trabajar en cada ciclo, se evidencia que el objetivo principal es desarrollar en los niños y niñas las habilidades, capacidades y patrones correspondientes a las fases sensibles de aprendizaje acordes a su edad, siendo el profesional a cargo de esta área el encargado de velar por el buen desarrollo físico de los estudiantes pertenecientes a la institución educativa.

Dentro del ministerio de educación se encuentran los lineamientos de aplicación y desarrollo en el área de educación física específicamente. En este documento se plantea que el currículo de estudios puede ser diseñado a nivel nacional para que sea de igual aplicación para todas las instituciones o que por otro lado sea cada institución y en específico cada docente encargado del área el que diseñe ese currículo basado en los valores institucionales de cada una de las instituciones educativas. Este currículo debe partir del reconocimiento de la diversidad en Colombia, ya que por ser un país tan diverso y con diferentes pisos térmicos la educación física debe tener en cuenta el clima, el ambiente y el relieve de cada región para poder diseñar cada programa. (Ministerio de educación de Colombia, 2000)

Teniendo presentes los puntos anteriormente mencionados cabe resaltar el marco normativo que rige a los campos que se quiere abarcar con la presente investigación, es por ello por lo que se debe conocer el punto de vista en cuanto a la recreación en Colombia, donde en el Artículo 52 de la constitución política colombiana se encuentra:

El deporte y la recreación forman parte de la educación y constituyen gasto público social.

Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre. El Estado fomentará estas actividades e inspeccionará,

vigilará y controlará las organizaciones deportivas y recreativas cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas.

De la misma manera el plan Nacional de recreación tiene como propósito plantear los lineamientos para tener en cuenta sobre la actividad física, el deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre en el territorio nacional, la edición más vigente es la 2013 - 2019 proyectada para 7 años ya que la del año 2020 aún no se ha publicado. Dentro de esta edición no se define puntualmente la recreación, sino que se toma como referencia lo planteado en la ley 181 de 1995 donde definen la recreación como:

Un proceso de acción participativa y dinámica, que facilita entender la vida como una vivencia de disfrute, creación y libertad, en el pleno desarrollo de las potencialidades del ser humano para su realización y mejoramiento de la calidad de vida individual y social, mediante la práctica de actividades físicas o intelectuales de esparcimiento. (p.11)

Además, se plantean diferentes propósitos a desarrollar para mejorar la cobertura y la aplicación de está en diferentes contextos como la investigación, la educación y las vivencias de las comunidades. Se menciona que:

La recreación, la actividad y la educación físicas tienen sus propias dinámicas, particularidades y maneras de intervenir o expresar la realidad, y que demandan una política diferenciada de infraestructura para recreación y deporte, y procurar un aporte también diferenciado de las mismas al aprovechamiento del tiempo libre. (p.4)

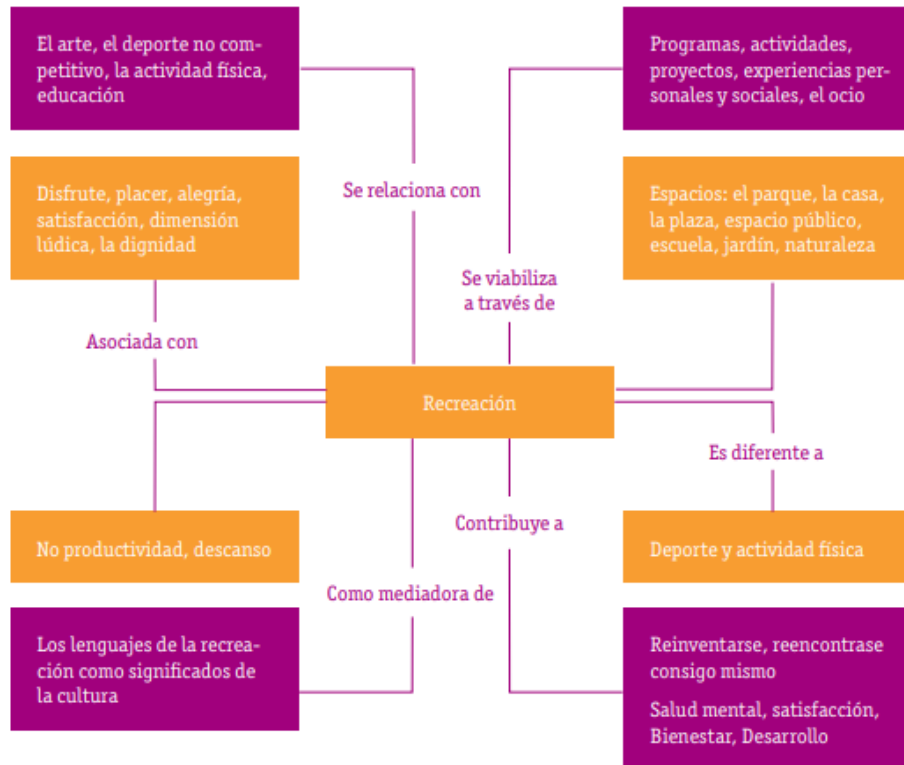


Imagen 1. Recuperado del Plan Nacional de Recreación 2013-2019. Página 42

Es gracias a esta afirmación que se realiza una articulación con el Plan Decenal ya que ambos plantean objetivos claros para poder promover la recreación en el territorio nacional, aunque tienen enfoques totalmente diferentes. Uno de estos objetivos es:

Contribuir al desarrollo humano, la salud, la convivencia y la paz mediante la Recreación, la Educación física, la actividad física y el deporte estudiantil y social comunitario en sus diversas modalidades y expresiones, asegurando el acceso de la población a sus bienes, servicios y oportunidades para su práctica y disfrute. (p. 6)

Dentro de la rama educativa, se propone plantear una política pública para la recreación ya que se considera que esta es una dimensión importante para el desarrollo integral de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes, sumado a esto se busca formar a los docentes de todas las áreas, no solamente del área de educación física, en temas relacionados con el ocio, la recreación y el tiempo

libre para mejorar la comprensión de los propósitos de la recreación en el marco de la pedagogía como posibilitador y orientador fundamental de las acciones en educación.

Una vez se revisaron las posturas nivel nacional sobre la recreación, es de suma importancia comprender la recreación como campo social, donde Abella, Fonseca, Piratova & Ruiz (2018) plantean:

Reconocer la recreación como campo social significa entenderla como un espacio de relaciones, valores, tensiones, objetivos, capital simbólico y cultural que le da identidad; es un conocimiento que circula, un marco jurídico que lo rige y principalmente unos actores que se ponen en juego con sus intereses y necesidades con el propósito común de crear condiciones para garantizar el ejercicio del derecho a la recreación (p 17).

Estableciendo una correlación entre el derecho a la educación y el derecho a la recreación que tienen los niños y niñas del país, debemos hablar concretamente de la recreación pedagógica, ya que reúne varios parámetros esenciales a tener presentes al momento de intervenir con una población perteneciente al ámbito educativo en el ciclo de enseñanza básica primaria:

Se entiende como el sector en el que la recreación se incorpora en el proceso de enseñanza, dándole a éste una nueva dimensión, bien por actuar como metodología de educación (pedagogía lúdica) o por constituirse en un proceso liberador que simultáneamente educa para el tiempo libre. (Funlibre, 2002)

La recreación pedagógica dentro de la presente investigación se percibe como el escenario principal para poder integrar el nuevo método de enseñanza aprendizaje, donde los docentes encargados del área de educación física puedan entender el juego como una herramienta útil que potencia esa dimensión lúdica y así dinamizar el aprendizaje de los niños y niñas en las diferentes temáticas a adelantar durante el ciclo escolar, y como puente para como potenciar el desarrollo las

distintas capacidades, habilidades y patrones correspondientes a cada una de las edades, permitiendo que el ambiente escolar se convierta en un espacio sano y de disfrute, en el cual todos puedan compartir y aprender de una manera innovadora, dejando atrás el método totalmente instruccionales y conductistas en la educación.

Es de esta rama de la que se desprenden distintas estrategias de enseñanza aprendizaje, donde según Arboleda y Guarín (2019) citando a Díaz y Hernández en 1999 las primeras se definen como “contenidos, herramientas, acciones, actividades que faciliten los aprendizajes o propósitos determinados por el docente, con el fin de obtener el aprendizaje estipulado al finalizar una experiencia desarrollada en cada sesión de clase.” (p. 38) y las segundas según Arboleda y Guarín (2019) citando a Díaz Barriga, Castañeda y Lule (1986) citado por Díaz y Hernández (1999) son “procedimientos (conjunto de pasos o habilidades) en donde un estudiante adquiere y ejecuta intencional como herramienta flexible para aprender y solucionar problemas y demandas académicas” (p. 12) y uniéndolas Arboleda y Guarín (2019) definen el concepto total de enseñanza aprendizaje como “el arte de proyectar o dirigir procesos académicos individuales y colectivos en los estudiantes.” (p. 38). Es por ello por lo que dentro de las instituciones educativas se pretende que los procesos de desarrollo que se lleven a cabo por los profesionales a cargo del área de educación física logren tener un impacto positivo y por ende un buen desarrollo de las habilidades, capacidades y patrones específicos en los niños y niñas al finalizar cada uno de los ciclos que allí se trabajan, que sería específicamente, año a año.

A partir de los elementos anteriormente mencionados, con esta investigación se busca que los profesionales y/o educadores encargados del área de educación física logren implementar desde la recreación pedagógica una mediación de la enseñanza aprendizaje basada en el juego como dispositivo lúdico y enfocada en las capacidades coordinativas para contribuir a los métodos

utilizados en las instituciones educativas y de esta manera contribuir a desarrollar e innovar las metodologías empleadas en las aulas de clase del área de educación física.

DISEÑO METODOLÓGICO

Este estudio está basado en un enfoque cualitativo, donde Blasco y Pérez (2007), indican que este planteamiento estudia la realidad en su contexto natural y como sucede, recogiendo e interpretando aspectos con las personas implicadas; se utilizan variedades de recolección de información, como la entrevista, observaciones, historias de vida, describiendo las rutinas y las situaciones problemáticas (citado en Medina, Quintero y Valdez, 2013, p. 8). La estrategia metodológica de la investigación está prefigurada por el método fenomenológico, ya que los datos a recolectar salen de las perspectivas y vivencias de los sujetos participantes; así mismo estos se interpretan y se obtiene una conclusión partiendo de testimonios para dar respuesta a un fenómeno presentado en la sociedad como lo es el juego, como método de enseñanza aprendizaje de las capacidades coordinativas en la educación primaria.

Por otro lado la investigación está fundamentada en el alcance o tipo de estudio comprensivo, descriptivo e interpretativo, debido a que el objetivo del presente estudio fue establecer los beneficios y aportes de implementar un método de enseñanza aprendizaje, basado en el juego como dispositivo lúdico por parte de los docentes o profesionales encargados del área de educación física para potenciar el desarrollo de las capacidades coordinativas en la educación primaria, concentrándose siempre en llevar un análisis detallado del discurso elaborado por los estudiantes, para explicar sus puntos de vista.

Se consideraron pertinentes para la investigación los estudiantes de primero, segundo y tercero de primaria del colegio Jordán de Sajonia ya que es una población que se encuentra dentro de las edades donde las capacidades coordinativas, especialmente el equilibrio, están en su fase sensible

de aprendizaje, de igual manera se contará con el apoyo del docente encargado del área de educación física de cada uno de los grados así como de un practicante para poder llevar a cabo la implementación de la metodología basada en el juego como dispositivo lúdico. La selección de los grupos se realizó por conveniencia teniendo en cuenta la disponibilidad de horarios tanto del colegio y las docentes como de los investigadores.

El estudio se llevó a cabo con la participación de 2 grupos de niños y niñas de cada uno de los grados, el primer grupo, denominado grupo de control y dirigido por la docente de educación física, en este se trabajó el equilibrio de una manera tradicional y conductista a partir de los planes de clase ya estructurados, donde la integración del juego no fue desde la perspectiva de incentivar la dimensión lúdica, por otro lado está el grupo experimental dirigido por uno de los investigadores, en este se trabajó el equilibrio por medio del juego como dispositivo lúdico durante toda la clase. Cada grupo está conformado por un total entre 20 y 25 estudiantes, para un total de 130 participantes, de dónde 61 son niñas y 69 son niños.

Como instrumento de recolección de información se llevaron a cabo entrevistas pre y post participación en el programa con los docentes, diseñadas a partir de Díaz, Torruco, Martínez y Varela (2013) que la definen como “Una conversación que se propone con un fin determinado distinto al simple hecho de conversar. Es un instrumento técnico de gran utilidad en la investigación cualitativa, para recabar datos” para conocer su punto de vista y su percepción en cuanto a la implementación del juego como método de enseñanza aprendizaje y de igual manera se realizó una entrevista modificada para los niños, es decir, se implementó una estrategia por medio de una carta dentro de uno de los mundos pertenecientes al programa pedagógico para que los niños pudieran responder de manera más natural las preguntas planteadas por los investigadores. Por otro lado, se implementó un diseño de diario de campo para poder recolectar

los datos obtenidos durante todas las sesiones y además documentar todo lo que ocurría dentro de ellas.

Fase 1

Esta fase responde al desarrollo del primer objetivo específico planteado para esta investigación el cual se centra en “*Indagar los beneficios del juego como método de enseñanza-aprendizaje en el ámbito escolar, correlacionándolos con la enseñanza de las capacidades coordinativas en la educación primaria.*”, para esto se llevó a cabo una revisión documental de distintos autores que de igual manera contribuyera a la construcción del cuerpo del marco conceptual de la investigación. De esta revisión se desencadenaron las categorías de análisis que contribuyeron a aclarar y crear las relaciones necesarias para iniciar a resolver la pregunta planteada al inicio de la investigación. Se encontró que existía una relación entre todas las categorías ya que la mayoría de los autores afirman que las capacidades coordinativas es lo primordial a trabajar en la educación primaria y que el medio más apto para poder desarrollarlas debe ser una pedagogía basada en el juego ya que por medio de este se logra potenciar en los niños y niñas de esas edades su creatividad, su autonomía y de la misma manera se aumenta la motivación para aumentar la participación de los mismos dentro del aula de clase, de igual manera el juego también permite que la relación entre alumno y maestro sea más amena y más eficaz al lograr que el alumno se vuelva el protagonista del proceso de aprendizaje y el maestro pase a ser un guía. Después de realizar este análisis y de resolver los primeros interrogantes gracias a la relación de las categorías se inició el proceso de entablar un estudio experimental explicado detalladamente en la fase 2.

Para lograr esto, el estudio de distintas categorías de análisis que sirvieron como apoyo para analizar y comprender los fenómenos que se podían presentar durante la recolección de datos en la investigación.

Como primera categoría, **el juego y la pedagogía**, donde se tomaron en cuenta los autores, Catro y Teran (2015), Estevez (2015), Lianza (1990), Chacon (2008) y Rico (2013) y se determinó luego de analizar los planteamientos dados por los 5 autores anteriormente mencionados en primera instancia que el estudio del juego dentro del ámbito escolar deviene desde hace mucho tiempo, con bases bastante sólidas desde el siglo XX, en donde ya se consideraba fundamental para la educación infantil, de ahí en adelante se reafirmaron varias de las teorías y así mismo se fueron creando nuevas metodologías con resultados positivos donde se evidencia que el juego es el medio, o la herramienta en algunos, casos, más potente para poder generar un aprendizaje significativo en los niños y niñas. También se resalta que es el docente quien debe procurar diseñar sus sesiones de clase basadas en herramientas didácticas que posibiliten que el niño desarrolle su creatividad y su independencia. Finalmente, el común denominador es la afirmación de que ningún centro educativo debe dejar de lado el juego como un elemento obligatorio dentro del programa de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas (preescolar y primaria) ya que es por medio de este que los niños estimulan mucho más el gusto por aprender y aumentan la capacidad de recibir información.

En segundo lugar **las capacidades coordinativas en la educación primaria** donde se tuvieron presentes a los autores Quiceno, B. H., Sánchez, W. G. V., Gómez, D. A. G., Ramos, J. A. E. (2020), Cárdenas, M., Burbano, V., Espitia, E. (2019), Flores Rodríguez, A. (2003), Caiza Sandoval, J. A., Pijal Ortega, L. A. (2013), Petrou, O., Henríquez, A. (2006) donde se determinó que las capacidades coordinativas son fundamentales para las personas ya que serán habilidades

que les permitirán desarrollar actividades de la vida diaria, la gran importancia de potenciar estas habilidades en la infancia radica en que son capacidades que tienen sus fases sensibles en la niñez y serán el punto de partida para las capacidades condicionales y el correcto desarrollo de las tareas motrices, donde una de las mayores falencias encontradas es el equilibrio, la agilidad y la metodología aplicada en los niños algunas veces con ausencia de un profesional en el área de la educación física. Para lograr comprender el desarrollo de estas capacidades coordinativas es necesario realizar evaluaciones donde se determine, cuál es el nivel de desarrollo en el que se encuentra el niño y hacérselo saber, de manera que el realice un compromiso y se empodere de su proceso, el cual predominantemente debe estar guiado, por juegos, actividades lúdicas, que generen una adherencia a la actividad física ya que aquellos programas beneficiados por la metodología del juego han presentado excelentes resultados, razón por la cual los docentes participantes en las distintas investigaciones manifiestan la importancia de realizar actualizaciones en el desarrollo de actividades recreativas para potenciar sus procesos de enseñanza y así brindar un mejor proceso a los niños.

En tercer lugar, en la categoría de **participación en el aula** se tuvieron presentes los autores, Camacaro (2008), Villalobos (2003), Esteban (2005), Roman (2003) y Raynaudo y Borgobello (2018) donde se pudo determinar que dentro de las aulas de clase el término de participación se enfoca primordialmente en las intervenciones orales que realizan los alumnos. Sin embargo, esta participación está muy ligada al método de enseñanza que utilice el docente ya que el común denominador es un método conductista donde generalmente el docente tiene la última palabra y la razón sobre la temática a trabajar. Tres de los cinco artículos analizados bajo esta categoría proponen nuevas metodologías de enseñanza aprendizaje para implementar dentro del aula, fomentando la interacción de todos los actores participantes que se encuentren dentro del espacio

académico. Las metodologías propuestas mostraron excelentes resultados en cuanto al aumento de la participación de los estudiantes durante las sesiones de clase, al igual que su habilidad para comprender interpretar y aprender las temáticas manejadas.

Por último en la categoría del **juego como dispositivo lúdico en la recreación pedagógica** investigando a los autores Andrade y Vitoria (2013), Salazar (2018), García y Mora (2020), Andreu y García (2000) y Ordoñez y Trujillo (2011) se observó que incorporar la lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje tiene un significado profundo y está presente en todos los momentos de la vida, permitiendo entender que el juego, por ejemplo, es uno de los primeros lenguajes del ser humano, que le permite conectarse con el mundo, con los otros y consigo mismo, de igual manera, la magia, la imaginación y la creatividad que desborda los límites de la normalidad son componentes de la lúdica que colaboran a detonar todos sus beneficios a través del juego. Es así como el juego es un facilitador para desarrollar la lúdica en su totalidad, siendo el uno para el otro un complemento, que, aunque no necesitan del otro para poder desarrollarse de manera exitosa, al juntarse crean un sistema muy potente de enseñanza aprendizaje que puede ser aplicado en varios niveles de la educación. Por lo anterior la recreación pedagógica toma como herramienta principal el juego como dispositivo lúdico, por todos los amplios beneficios que trae al trabajar con cualquier tipo de población.

Fase 2

Esta fase responde al desarrollo del segundo objetivo específico el cual se centró en “*Contrastar las percepciones de los estudiantes y docentes acerca del nivel de participación y desarrollo de capacidades coordinativas en la clase de educación física, posterior a la implementación de un programa de recreación pedagógica basado en el juego.*” Se inició diseñando los instrumentos de

recolección de información pertinentes para aplicarlos de manera previa a las docentes del área de educación física y los estudiantes de los grupos seleccionados. A continuación, se relacionan cada uno de ellos:

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN PRE-INTERVENCIÓN

DOCENTES

Preguntas relacionadas con el juego y la pedagogía:

1. Como docente en el área de educación física, ¿De qué manera utiliza o incluye el juego?
2. ¿Cuál es su perspectiva en cuanto al aprendizaje guiado mediante el juego?

Preguntas Relacionadas con las capacidades coordinativas en la educación primaria:

3. ¿Mediante qué estrategias, programas y/o actividades fomenta el desarrollo de las capacidades coordinativas en los niños?
4. ¿Cuáles son las capacidades coordinativas que tienen mayor dificultad y facilidad de aprendizaje en los estudiantes entre 5 y 8 años?
5. ¿Durante el proceso pedagógico que fortalezas y deficiencias ha observado en las capacidades coordinativas de los niños?

Preguntas relacionadas con la participación en el aula

6. Según su experiencia, ¿Cómo considera que se genera mayor participación dentro del aula de clase?
7. ¿Qué estrategias o actividades realiza para generar mayor participación?

Preguntas relacionadas con el juego como dispositivo lúdico en la recreación pedagógica:

8. ¿Cómo considera usted que un programa pedagógico basado en el juego pueda contribuir positivamente al desarrollo de las capacidades coordinativas de los niños?

9. ¿Cómo involucra en sus clases la lúdica o la recreación pedagógica?

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN PRE-INTERVENCIÓN

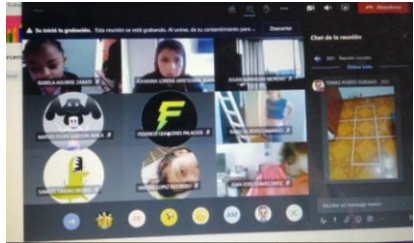
ESTUDIANTES

1. ¿Qué les gusta de la clase de educación física y cuál es su momento favorito?
2. ¿Durante las clases virtuales que han tenido en este tiempo que no les gusta del espacio de educación física?
3. ¿Cómo se sintieron cuando realizaron la actividad del flamenco? ¿Que tan buenos creen que son manteniendo el equilibrio?
4. ¿Cómo te gustaría que fuera la clase de educación física desde casa?

La aplicación de estos instrumentos se realizó por medio virtual con las docentes fuera de los horarios de clase programados para las clases y para el caso de los niños las preguntas se realizaron durante la sesión de evaluación de la capacidad coordinativa. Esta evaluación se realizó durante una de las sesiones de clase donde se les aplicó a los niños la adaptación del test de equilibrio propuesto por Cabedo y Roca en 2008 para evaluar el equilibrio en ellos.

GRUPO	EVIDENCIA	Nº	NOMBRE DE LOS PARTICIPANTES
1.3 Experi mental		20	Avella Osorio Valeria, Cárdenas Ana Sofia, Carvajal Andres Julian, Chachon Valeria, Chaparro Maria Ximena, Gallo Geronimo, Jaramillo Jesus Adrian, Lopez Fabiana, Montañez Salome, Moreno Luciana, Ojeda Simon Andres, Paredes Juan Pablo, Parra Jeronimo, Pedraza Sara Sofia, Peña David Santiago, Piñeros Jeronimo, Silva Juan Camilo, Vanegas Maria Juliana, Vargas Juan Andres, Zemanate Juan Jose

1.4 Control		20	Amarillo Victoria, Bocanegra Irama Isabella, Bohorquez Juan David, F. Martin Alejandro, Florez Santiago, Gomez Sara Sofia, Muñoz Martin, Pabon Leon Gabriel, Puentes Santiago, Quinche Mateo, Rincon Luciana Sofia, Rodriguez Juan Diego, Romero Diego Alejandro, Saavedra Ashlyn Janessa, Serrano Santiago, Solorza Miranda, Soto Mariana, Tello Maria Paz, Torres Alejandro, Villamil Matias.
2C Experi mental		23	Albadan Salome, Alvarez Tomas Miguel, Bustos Julieta, Castro Juan Andres, Chia Sofia Valeria, Contreras Miranda, Gaitan Juan Pablo, Gaviria Sergio Andres, Gonzalez Antonia, Infante Mariana, Linarez Antonia, Logrei Daniel Ricardo, Martinez Santiago, Melo Sara Isabella, Mendez Alejandro, Pardo Luciana, Parra Sara, Rincon Esteban, Rodriguez Matias Fernando, Rodriguez Thomas, Santacruz Juan Pablo, Siqueira Gabriel, Ussa Santiago.
2D Control		21	A. Valeria Alejandra, Avila Jose Manuel, Contreras Laura Isabel, Cortez Gabriel Matias, Joya Maria Jose, Lopez Maria Kamila, Lozano Valeria, Niño Maria Paz, Peñaranda Maria Jose, Rada Mariana, Ramirez Jeronimo, Rodriguez Juan Diego, Rodriguez Martina, Rodriguez Valentina, Ruiz Emiliano, Soto Juan Diego, Torres Mariana Isabela, Valencia Adrian Luciano, Vanegas Matias, Vanegas Valentina, Villamizar Alejandro

3A Experi mental		23	Acosta Ana Maria, C. Santiago Andres, Duran Mateo Andres, Forero Juan Jose, Gomez Jacobo, Gonzalez Juan Pablo, Gordillo Santiago, Guarin Nicolas Felipe, Hernandez Viviana, Joven Diaz Orlando, Lozada Isabella, Lozano Mariana, Madden Evan Francis, Martin Santiago, Martinez Manuela, Mejia Hoyos Sofia, Millan Puerto Daniela, Sanchez Juan Andres, Segura Santiago, Serna Catalina, Torres Berrio Valeria, Yanez Mathias, Zarta Laura Natalia
3B Control		23	Sanchez Sophie, Acero Silvana, Acosta Anamaria, Aguirre Isabela, Barragan Julian, Castro Juan Andres, Chavez Juan Jose, Cuevas Michelle, Dorado Samuel, F. Maria Juliana, G. Andres Fernando, Garcia Camila, Garcia Federico, Garzon Matias Felipe, Lindao Samuel, Lopez Restrepo Valeria, Molano Felipe Andres, Molina Santiago, Mora Castro Juanita, Puerto Rubiano Tomas, Quiñones Federico, Rodriguez Nicolas Mauricio, Roza Isabella.

Luego de tener la información pertinente se procedió a diseñar el cuerpo del estudio experimental para ello se plantearon 3 bocetos de planes clase donde la principal herramienta es el juego además de incluir los elementos de la lúdica para potenciar la sesión de clase.

Hallazgos pre



Gráficos 1 y 2. Datos recolectados en el pretest de equilibrio estático realizado a los niños y niñas pertenecientes al grupo experimental.



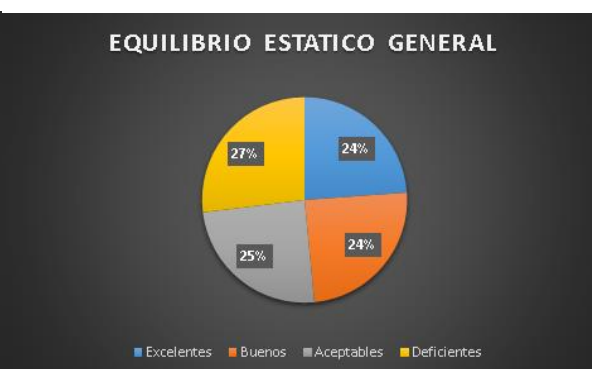
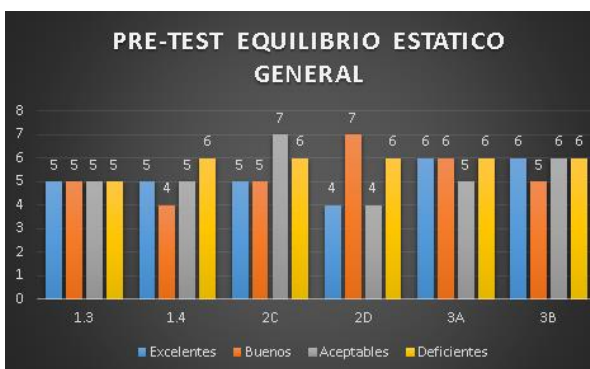
Gráficos 3 y 4. Datos recolectados en el pretest de equilibrio estático realizado a los niños y niñas pertenecientes al grupo control.



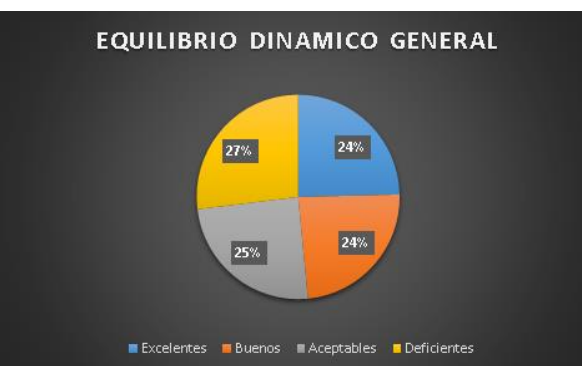
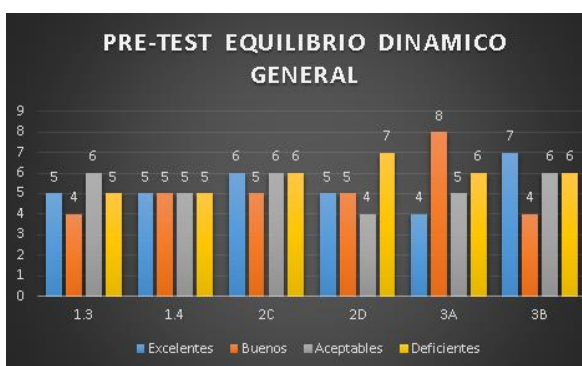
Gráficos 5 y 6. Datos recolectados en el pretest de equilibrio dinámico realizado a los niños y niñas pertenecientes a los grupos experimentales.



Gráficos 7 y 8. Datos recolectados en el pretest de equilibrio dinámico realizado a los niños y niñas pertenecientes a los grupos control.



Gráficos 9 y 10. Datos recolectados en el pretest de equilibrio estático realizado a los niños y niñas pertenecientes a los grados de 1 a 3 del colegio Jordán de Sajonia.



Gráficos 11 y 12. Análisis de los datos recolectados en el pretest de equilibrio dinámico realizado a los niños y niñas pertenecientes a los grados de 1 a 3 del colegio Jordán de Sajonia.

En los gráficos anteriormente expuestos se pueden evidenciar los valores arrojados por la prueba de equilibrio realizada antes de iniciar con el programa de intervención pedagógica basada en el juego como dispositivo lúdico; en ellos se muestra que tanto en la prueba de equilibrio dinámico

como la de equilibrio estático los datos son muy parejos, es decir, no se evidencia una diferencia significativa entre las categorías establecidas, como lo fueron, deficientes, aceptables, buenos y excelente, por lo cual se puede interpretar que dentro de estos grupos no ha existido un trabajo uniforme en cuanto a las capacidades coordinativas por ende se puede pensar que es este el motivo para que los niños no tengan resultados tan similares.

Basados en estos resultados se considera que los niños de estos cursos tanto los pertenecientes al grupo control como al grupo experimental tienen un desarrollo de la capacidad de equilibrio un poco deficiente, por lo cual se es pertinente y apropiado desarrollar este programa pedagógico del juego como dispositivo lúdico.

Luego de esto se realizaron las entrevistas a las docentes y después de analizar las respuestas que cada una dió con respecto a las preguntas planteadas y relacionadas con las categorías de análisis, se logró evidenciar lo consignado en la siguiente tabla:

CATEGORÍA	RESUMEN RESPUESTAS
1. Juego y pedagogía	El juego es una de las mejores herramientas que se pueden implementar dentro del aula de clases, siempre y cuando se utilice con un objetivo específico ya que es de esta manera que se pueden desarrollar mejor los aprendizajes en los niños.
2. Capacidades coordinativas en la educación primaria	En los niños se les dificulta más el aprendizaje o el trabajo de la motricidad fina, el equilibrio y la coordinación sin embargo se debe tener muy en cuenta las edades en las que se va a trabajar ya que acorde con la edad es que se deben realizar o planear los procesos o metodologías de enseñanza. De igual manera mencionan que durante estos tiempos de pandemia se ha podido evidenciar que los niños se han vuelto muy sedentarios por lo cual sus capacidades se han visto disminuidas y de

	igual manera se deben planear procesos adecuados para poder manejar esta situación de la nueva educación.
3. Participación en el aula	Coinciden en que durante las clases utilizan distintas dinámicas como juegos, retos o actividades para mantener la clase entretenida y dinámica para que los niños no se aburran, porque consideran que la participación de los niños depende mucho de la motivación que se les dé hacia el tema.
4. Juego como dispositivo lúdico en la recreación pedagógica	El juego es el medio, es una base fundamental para el desarrollo de la educación física y el desarrollo también de las capacidades y habilidades físicas que se quieren desarrollar en los niños y niñas siempre y cuando esté correctamente orientado por el docente con un objetivo específico.

Tabla 3. Resumen de la sistematización de la entrevista pre-intervención a las docentes encargadas del área de educación física.

Por otra parte, también se realizó una entrevista con los niños donde se les hicieron diversas preguntas acerca de la clase de educación física, sus gustos y sus disgustos sobre la misma, esto se realizó por medio de una carta dentro de una de las temáticas aplicadas en la intervención, algunos de los hallazgos más significativos y que lograron resumir o recoger en gran parte en lo que todos los concordaban fueron:

PREGUNTAS	RESUMEN RESPUESTAS		
	PRIMERO	SEGUNDO	TERCERO
Deben escribir una pequeña carta diciéndole al capitán que cosas les gustan de la clase de educación física y que cosas no les gustan de esa clase,	Buenos días capitán omerosqui. lo que me gusta de educación física es que hacemos retos y más, lo que no me gusta es que me canso a veces y si yo fuera la teacher la	Querido capitán omeroski lo que me gusta de educación física es que hacemos muchos ejercicios, lo que no me gusta es que a veces los ejercicios son muy	Hola capitán omerosqui. Lo que me gusta de educación física es que hacemos actividades divertidas. Lo que no me gusta que la clase sea muy corta, yo como haría

además le van a dar una idea al capitán de cómo les gustaría a ustedes que fuera la clase de educación física. El capitán se enteró que estaban realizando la prueba internacional del flamenco y al ser una prueba tan difícil y exclusiva para los mejores tripulantes él quiere saber cómo se sintieron cuando la presentaron y que tan bien les fue durante la prueba.	clase sería igual que esta.	difíciles y yo haría una clase de educación física con ejercicios muy divertidos y rápidos	mis clases hacer retos.
	Buenos días capitán Llonsti lo que me gusta es de la clase es los ejercicios y lo que no me gusta es que no me interrumpen y cómo profesor que todos estén pendientes	Hi capitán homerosky cosas que me gustan de la clase es: que siempre hacemos ejercicio cosas que no me gustan: pues nada me gusta todo que quiero de la clase diferente: que sea en el colegio, pero como sabe capitán estamos en crisis. espero que reciba mi carta	Me gusta todo lo de la clase los retos, los bailes, tenis y todo lo que nos enseñan en la clase. No me gusta mucho que a veces nos dan poco tiempo para recoger materiales que nos piden o algo así. Me gustaría hacer más ejercicio y menos retos también me gustaría bailar y eso. Gracias por tu atención Dr. Omerosqui
	Buenas tardes capy. 1. Me gustan las Actividades de p.e 2. No me gusta las Actividades Difíciles 3. Yo si fuera profe yo enseñaría nuevos pasos	Querido capitán soy Valeria Chía y lo que me gusta es la creatividad, los ejercicios son activos. me han hecho sudar para fortalecer mi cuerpo y soy muy feliz en la clase.	Me gustan los retos que hacemos. No me gustan algunos retos porque son demasiado difíciles, pero otros me gustan más Haría una clase con juegos.
	Lo que me gusta es hacer ejercicio y las actividades. Lo que no me gusta es sudar y saltar en un pie	Hola, señor oberosqui a mí me gusta la clase de educación física porque es de hacer ejercicio y también sobre manejar el balón de fútbol y me siento muy feliz, a mí me gusta la clase de educación física porque es de	Lo que me gusta es que hacemos ejercicios muy chéveres Lo que no me gusta es que a veces son ejercicios complicados y lo que me gustaría hacer es ejercicios de flexibilidad.

		ejercicios.	
--	--	-------------	--

Tabla 4. Resumen de entrevista pre-intervención realizada a los niños pertenecientes a los grupos experimentales.

Docentes VS Niños

Durante las entrevistas realizadas a las docentes ellas mencionan que específicamente los niños y niñas pertenecientes a esa institución educativa son muy participativos, son niños que quieren aprender, son niños que les gusta y disfrutan mucho la clase de educación física, la esperan durante su horario de clase y son niños que están siempre atentos al aprendizaje, acorde a esto las docentes manifestaron que consideran el juego como una herramienta primordial dentro de la metodología empleada para desarrollar los distintos ejes temáticos pero muchas veces se concentran más en cumplir con dichos ejes y dejan de lado el juego. Comparado con las respuestas dadas por los estudiantes se evidenció que efectivamente ellos son muy felices en su clase de educación física y tomando como base las respuestas más relevantes se puede determinar que ellos disfrutan cuando sus clases son guiadas a través del juego y no la disfrutan mucho cuando únicamente se enfocan en un deporte y tiene que realizar muchos retos, como lo llaman ellos, durante mucho tiempo, además del común denominador de estar cansados de tomarlas a través de una computadora manifestaron que quisieran que las clases fueran en el colegio o en un parque, pero igualmente entienden que eso por el momento no es posible.

Es gracias a todas estas respuestas dadas por estudiantes y docentes que se puede determinar que al ambiente dentro de la clase de educación física es muy ameno para ambas partes ya que las docentes conocen los gustos y disgustos de sus estudiantes, pero sin embargo pueden mejorar mucho la atención y participación de estos implementando más el juego en sus metodologías como lo plantearon muchos de los niños y niñas durante la entrevista.

Programa de recreación pedagógica basado en el juego como dispositivo lúdico:

Para poder iniciar a implementar este programa de recreación pedagógica se diseñó un modelo de sesión aplicado únicamente para los grupos experimentales, dentro del cual se incluyeron aspectos sencillos desde el nombre de la profesora hasta la fecha y la hora de la intervención, como también se incluyeron los elementos primordiales pertenecientes como tal a la investigación, como lo fueron los componentes de la lúdica, la actitud lúdica, ambiente lúdico, etc. Gracias a este formato se le pudo dar un orden a cada una de las temáticas planteadas para ejecutar durante el desarrollo de las intervenciones. A continuación, se puede observar el formato empleado para esto, en total se diseñaron 18 planes clase para cubrir 3 intervenciones con cada uno de los grupos experimentales más las 2 sesiones de evaluación pre y post.

 UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN MANIFESTACIONES SOCIALES DEL OCIO Y LA RECREACIÓN (MASOR) 							
Numero de Sesión:		Grupo:		Docente a cargo:		Fecha:	
Numero total de estudiantes:		Nombre del investigador:					
Hora de inicio:		Hora de finalización:		Objetivo de la sesión:			
Componentes ludicos							
Ficción		Identidad		Alteridad		Placer	
Papel del estudiante				Papel del Investigador o docente			
Ambiente Ludico				Actitud ludica del docente y esperada de los niños			
Inicial		Central				Final	
Tarea Motriz		Aprendizaje Esperado		Ludoevaluación			

Imagen 2. Formato de sesión de clase para los grupos experimentales.

Luego de esto se diseñó el diario de campo, que sería la herramienta de recolección de información para poder organizar todos los aportes y todos los datos recolectados en cada una de las sesiones de intervención con los niños y niñas, de igual manera este sirvió para conocer la retroalimentación realizada por las docentes y de esta manera ir mejorando sesión a sesión.

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS					
SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN MANIFESTACIONES SOCIALES DEL OCIO Y LA RECREACIÓN (MASOR)					
Numero de Sesión:		Grupo:		Docente a cargo:	
Numero total de estudiantes:		Nombre del investigador:		Fecha	
Hora de inicio:				Foco de observación:	
Componentes ludicos					
Ficción	Identidad	Alteridad		Placer	
Se anotarán las acciones que tengan lugar sobre un mundo o escenario diferente al convencional	Toda acción que logre identificar y dignificar al niño como sujeto en la narrativa de la clase	En este apartado es importante denotar aquellas acciones que nos permiten ponernos en el lugar de otra persona o cambio de roles		Será mediado por conductas visibles como lo son la participación, la alegría, aquellos praxemas y gestemas de los niños	
Participación y actitud de los estudiantes durante la sesión			Descripción detallada de la sesión		
Se describirán aquellos momentos donde la participación fue mayor y aquellos en que tal vez fue baja durante la sesión así mismo identificar si es una participación autónoma o guiada por el docente a cargo			En este punto se describirán aquellos momentos vivenciados en la sesión desde el calentamiento, hasta la fase final, escribiendo con gran detalle cada momento de la sesión.		
Avances evidenciados en la capacidad coordinativa			Observaciones de la docente a cargo		
A medida que va sucediendo la clase debemos ir analizando si se está dando una mejoría de esta habilidad con los niños, ya sea por facilidad, técnica, tiempo entre otros			En este apartado se realizará la transcripción de los comentarios del docente del curso hacia la actividad y el desempeño del investigador		
Resultados de la ludoevaluación					
En este apartado se deben describir los hallazgos encontrados al momento de realizar la socialización con los niños de su sentir durante la actividad y de sus emociones vivenciadas, cabe resaltar que se puede realizar por medios como dibujos, poemas, cartas, etc.					
Papel del juego durante la sesión			Aspectos de mejora		
De forma detallada explique cómo el juego interviene en la sesión			En este apartado es importante reconocer que aspectos durante la sesión deben mejorar ya sean del docente, estudiantes o técnicos ejemplo: grabar la clase, tiempo de ejecución, lenguajes, personificación, participación.		

Imagen 3. Formato de diario de campo utilizado para reunir la información vivenciada durante cada sesión.

La semana del 13 de octubre del año 2020 se iniciaron las intervenciones pertinentes durante 4 semanas con cada uno de los grupos aplicando los planes clase ya diseñados los cuales consistieron en 3 temáticas, **una aventura de otro mundo** la cual consiste en que los niños deben ayudar al capitán de una nave espacial a combatir unos aliens que quieren invadir la tierra junto a sus habilidades y destrezas lograron finalizar este enfrentamiento donde tuvieron que pasar por rayos

láser, carreras, ser estatuas y aprender un nuevo idioma para comunicarse con los aliens, **circo extraordinario** nace a partir del retiro de uno de sus más grandes cirqueros el cual quiere dejar un legado así que los niños van a ser los pupilos que continuarán el legado momento donde les enseña magia, pasar la cuerda floja y malabares finalizando con un show por parte de los niños para mostrar sus nuevas habilidades y **selva un paraíso increíble** en el cual los niños se convierten en exploradores los cuales se enteran que los animales no tienen agua para tomar y que si no actuamos pueden morir, por lo cual les vamos a llevar agua, es ahí donde comienza la misión arrojándose de un avión a la selva y pasando por distintos escenarios donde conoceremos animales y diferentes ecosistemas hasta poder llegar a donde nuestros animales que salvaremos de la sequía, al finalizar cada una de las misiones se diligenciaron diarios de campo, donde se recolectó información sobre lo que se evidenciaba en cada una de las sesiones, en ellos se describen tanto las actitudes de los niños como los avances evidentes que se iban teniendo del equilibrio de los niños y las niñas.

Al finalizar todas las intervenciones con cada uno de los grupos experimentales se aplicó nuevamente el test de equilibrio propuesto por Cabedo y Roca en 2008 tanto al grupo experimental como al grupo de control para poder comparar si se encontraron o no cambios en los resultados de la capacidad de equilibrio de los niños y niñas y si el programa basado en el juego como dispositivo lúdico tuvo alguna incidencia en estos resultados, además se realizaron nuevamente entrevistas tanto a las docentes como a los niños y niñas, estas se especifican a continuación:

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN POST-INTERVENCIÓN

DOCENTES

Preguntas relacionadas con el juego y la pedagogía:

1. De acuerdo con lo evidenciado ¿qué perspectiva tiene de la implementación del juego en el aula de clase?

2. ¿Cómo implementaría el juego en un programa pedagógico dentro de las clases de educación física?

Preguntas Relacionadas con las capacidades coordinativas en la educación primaria:

3. ¿En qué aspectos considera que el programa realizado con el grupo experimental fue exitoso?
4. ¿En qué aspectos considera que el programa realizado con el grupo experimental puede aportar al desarrollo general de las clases?
5. ¿Durante las intervenciones como considera que se fortalecen las capacidades coordinativas de los niños?

Preguntas relacionadas con la participación en el aula:

6. ¿Qué cambios pudo observar usted en cuanto a la participación de los alumnos durante la clase guiada por el programa pedagógico basado en el juego?

Preguntas relacionadas con el juego como dispositivo lúdico en la recreación pedagógica:

7. Después de evidenciar el programa lúdico implementado en el grupo experimental ¿Cómo podría implementar un programa lúdico basado en el juego para desarrollar las temáticas de la clase de educación física?
8. ¿Considera importante conectar su clase con la lúdica y la recreación pedagógica?

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN POST-INTERVENCIÓN

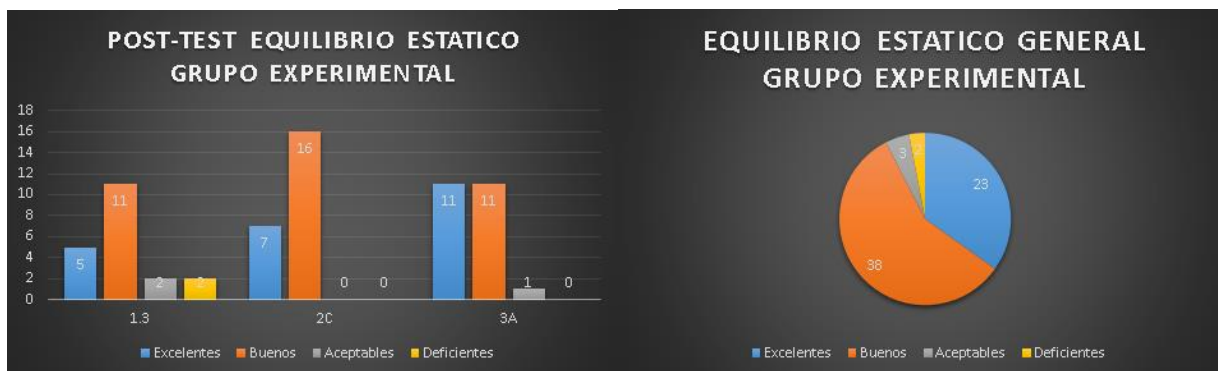
ESTUDIANTES

1. ¿Cómo estuviste durante las sesiones de clase de educación física donde utilizaste el juego para aprender?
2. ¿Qué fue lo que más te gustó de estas sesiones de clase de educación física?

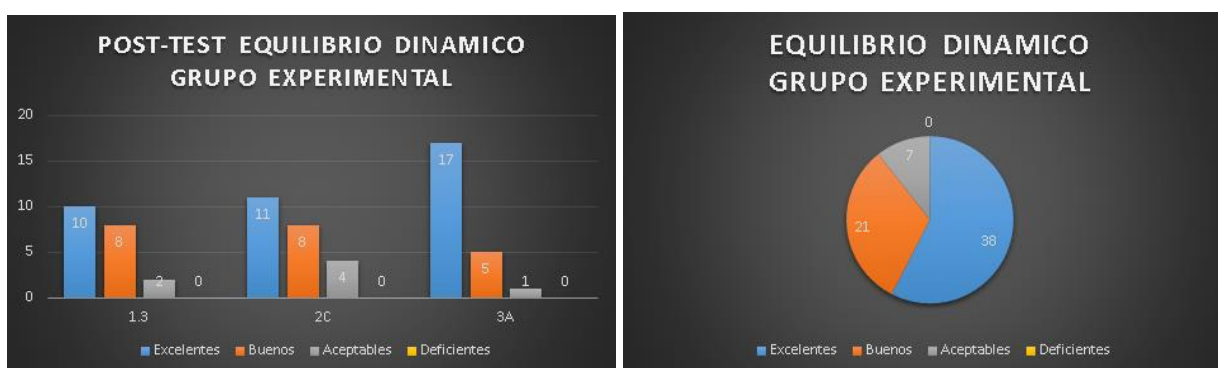
Al finalizar las 4 semanas de aplicación se recolectó un total de 9 diarios de campo y junto con la información de las entrevistas se procedió a realizar los análisis correspondientes para llegar a las conclusiones y dar respuesta completa a la pregunta de investigación ¿De qué manera un método de enseñanza aprendizaje basado en el juego como dispositivo lúdico, genera un mayor interés en la participación de la clase de educación física y promueve un mejor desarrollo de las capacidades coordinativas en el ámbito escolar?.

Hallazgos post

Al finalizar las intervenciones realizadas durante 4 semanas se procedió a realizar nuevamente la evaluación de equilibrio tanto estático, como dinámico con las pruebas del flamenco y del pica y pala. En esta ocasión se pudo evidenciar que los estudiantes pertenecientes al grupo experimental y quienes fueron partícipes del programa pedagógico basado en el juego tuvieron un incremento en los resultados de sus pruebas, mostrando así que el porcentaje de niños y niñas dentro de la categoría **buenos** aumentó significativamente igual que la categoría de excelentes, contrario a lo ocurrido en las categorías de aceptable y deficientes donde el porcentaje bajó significativamente. En cuanto al grupo de control en los resultados obtenidos en el post test tanto el de Flamenco como el de Pica y Pala se evidencio que no hubo un mayor avance ni diferencia significativa a los resultados del Pre-test, donde se evidencia que el juego como dispositivo lúdico permite el desarrollo y aprendizaje de manera más fácil, donde los niños tienen más participación y les permite a los docentes lograr cumplir y abarcar más temáticas y de esta manera obtener un mejor desarrollo de la capacidad de equilibrio.



Gráficos 13 y 14. Datos recolectados en el post-test de equilibrio estático realizado a los niños y niñas de los grupos experimentales.



Gráficos 15 y 16. Datos recolectados en el post-test de equilibrio dinámico realizado a los niños y niñas de los grupos experimentales.



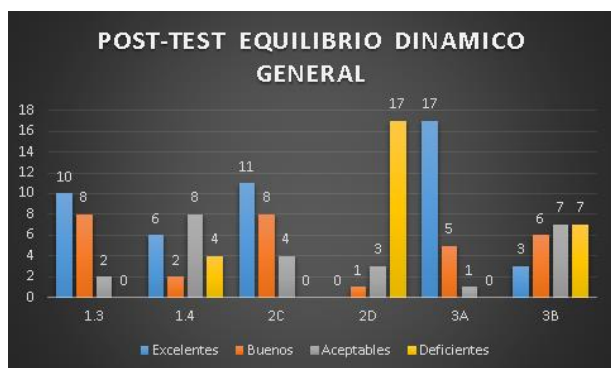
Gráficos 17 y 18. Datos recolectados en el post-test de equilibrio estático realizado a los niños y niñas de los grupos control.



Gráficos 19 y 20. Datos recolectados en el post-test de equilibrio dinámico realizado a los niños y niñas de los grupos control.



Gráficos 21 y 22. Datos recolectados en el post-test de equilibrio estático realizado a los niños y niñas de los grupos en general.



Gráficos 23 y 24. Datos recolectados en el post-test de equilibrio dinámico realizado a los niños y niñas de los grupos en general.

CATEGORÍA	RESUMEN RESPUESTAS
1. Juego y Pedagogía	Cuál es la perspectiva que el juego sea el medio, crearles un escenario como el circo, crearles un escenario para que los niños apliquen cierto tipo de actividades ha ayudado

	a que los niños se integren cada vez más o que se metan más en el cuento de la educación física. El juego es una herramienta didáctica que está presente en todas las mallas curriculares sobre todo en básica primaria y primera infancia. Es algo esencial que se tiene como herramienta para poder desarrollar las diferentes habilidades
2. Capacidades coordinativas en la educación primaria	Los niños identificaron cuál era la palabra equilibrio y la relación equilibrio tiempo, pienso que eso también los ha tenido ahí muy concentrados en el tema. Aparte del equilibrio también desarrollaron la creatividad, los niños cada vez entran más dinámicos como que hay que hacer profe, hoy que vamos a hacer, qué pasa con el circo, etc. Estas actividades ayudan a que los niños vayan memorizando y vayan interiorizando y desarrollando esa habilidad acorde con su desarrollo cronológico, la intervención ha sido muy positiva en ese aspecto ya que ha logrado que los niños vayan interiorizando esa habilidad y desarrollándola cada día más y más.
3. Participación en el aula	Este tiempo de educación remota ha sido difícil y ha sido algo nuevo mantener a los niños motivados y capturarlos con la clase es algo difícil, este tipo de intervenciones ha ayudado mucho a eso, a mantener los niños capturados por el aprendizaje, mantener los niños motivados, entonces les ha gustado mucho la clase, encienden sus cámaras, están participando, están activos, están más dispuestos, están más dinámicos, traen los materiales que se les indica, se integran en la actividad, es eso, como el cambio de actitud.
4. Juego como dispositivo lúdico en la recreación pedagógica.	Es algo muy importante para los educadores físicos conectar esas tres diferentes enfoques o dinámicas que se pueden implementar en la clase, las tres van de la mano y las tres deben reforzar cada uno de los aprendizajes que queremos lograr en los estudiantes.

Tabla 4. Resumen de la sistematización de la entrevista post-intervención a las docentes encargadas del área de educación física.

RESULTADOS LUDO EVALUACIÓN		
PRIMERO	SEGUNDO	TERCERO
En los cursos de Primero se pudo evidenciar que los niños y niñas optaron por realizar dibujos durante las preguntas orientadas, también algunos realizaron escritos sobre las cosas que les llamaban la atención. En los dibujos se encontró que los niños se esforzaban por darle mucho color a ese personaje principal y en una de las sesiones los niños se sintieron identificados con el desarrollo de la clase que ellos se dibujaban como guardabosques para proteger a los animales.	En los cursos de Segundo se obtuvo que la manera más utilizada por los niños y niñas para darnos a conocer lo que pensaban de las actividades, fue de manera escrita y mediante dibujos, donde encontramos que les gusto mucho mantener el equilibrio, o pasar diferentes obstáculos y de ser ese personaje principal, que tiene muchas funciones y que sin importar esto y las dificultades que se generaban durante las sesiones siempre lo dejaban de lado y aprendieron a cómo superar esto	En los grados terceros, al igual que en los primeros y segundos los niños y niñas utilizaron el dibujo como recurso para poder plasmar lo que sintieron o vivenciaron durante cada una de las sesiones. De esos dibujos se pudo interpretar que los niños y niñas sentían un gran disfrute durante las sesiones debido a que las caras en sus dibujos siempre estaban sonrientes, además ellos les agregan leyendas donde mencionaban todo lo que les había gustado de la clase y por qué. Por otro lado, y por medio de estas leyendas ellos también daban a conocer los aprendizajes adquiridos durante cada una de las intervenciones y es también gracias a esto que se pudo determinar que efectivamente los niños y niñas estaban sacando algo provechoso de cada una de las sesiones.

Tabla 5. Resultados de la ludo evaluación aplicada a los niños y niñas de los grados de 1 a 3 pertenecientes a los grupos experimentales.

Fase 3

Esta fase responde al desarrollo del tercer objetivo específico el cual cita “*Identificar la incidencia del juego como dispositivo lúdico de enseñanza-aprendizaje para desarrollar las capacidades*

coordinativas y mejorar la participación en clase de educación física.”, donde una vez recolectados todos los datos postintervención y tener claros todos los elementos recogidos a través de las intervenciones se puede realizar un contraste y una correlación entre las hipótesis planteadas y lo que verdaderamente se pudo observar en el campo.

Con los hallazgos post intervención se pudo evidenciar en los grupos experimentales el incremento en la habilidad para desarrollar la capacidad del equilibrio iniciando a reafirmar varias de las teorías que se habían citado a lo largo de toda la investigación, se comprueba que efectivamente los niños que se sometieron al programa pedagógico del juego como dispositivo lúdico aumentaron de una manera positiva los valores en sus evaluaciones, sin embargo cabe resaltar que el programa llevado a cabo fue en un tiempo muy corto y por ende las evaluaciones que se realizaron fue acorde a esto, ya que para poder hacer un análisis más detallado y profundo acerca del desarrollo de esta capacidad se necesita mucho más tiempo de aplicación y una evaluación más específica que abarque más aspectos del equilibrio y no solo el estático y dinámico, unido a esto cabe aclarar que las tomas de datos puede que no se realizarán de manera precisa ya que es muy difícil poder evaluar y corregir a los niños y niñas a través de la virtualidad, además al ser tanto en una sola sesión y al haber tan poco tiempo para poder evaluarlos, se pueden omitir detalles durante el desarrollo de la misma, es por esto que aunque los resultados fueron significativos se recalca el hecho de que sería viable realizar una nueva investigación de manera presencial para obtener datos más precisos.

Por otro lado, uno de los pilares de esta investigación también era la participación en el aula que fue la que obtuvo mejores resultados y desde el punto de vista de las docentes de educación física fue acá donde se vio el aporte más significativo del programa pedagógico basado en el juego y más aún dentro de la nueva normalidad virtual que se había estado trabajando, se tenía conocimiento de que los niños encontraban las clases por el medio virtual muy tediosas y aburridas,

perdían las ganas de estudiar y de convivir tanto con sus compañeros como con sus docentes, es acá donde el programa pedagógico logró aumentar el interés de los niños por participar durante la sesión de clase, compartir con sus otros compañeros, vivir nuevas experiencias, aprender temáticas nuevas, resolver problemas y lo más importante lograr sentirse sujetos activos e importantes durante toda la sesión de clase. Durante las intervenciones se empieza a evidenciar como poco a poco los que no prendían cámaras las empiezan a encender, los que no hablaban empiezan a interactuar más con los compañeros y a los que no les gustaba la clase de educación física empiezan a participar y proponer actividades.

Gracias a las intervenciones y a los cambios que se pudieron observar en los niños y niñas durante las clases es como las docentes encargadas del área de educación física, aunque ya tenían conocimiento de la importancia del juego y sus componentes, es después de la intervención que se logra que ellas interioricen este nuevo modelo pedagógico mediante el cual pueden trabajar todos los aspectos curriculares que se les exige desde la institución educativa. Ellas logran empezar a crear y formular nuevos planes temáticos para poder desarrollar durante las sesiones de clase y más aún en esta época de la virtualidad donde como lo mencionaron ellas es muy efectiva la utilización de esta metodología. Es gracias a lo anterior que se propone como beneficio fundamental obtenido de esta investigación el haber logrado diseñar y ejecutar una metodología de aprendizaje utilizando el juego como dispositivo lúdico a través de la virtualidad logrando una participación total y completa de todos los estudiantes que a su vez adquirieron nuevos conocimientos y generaron un aprendizaje significativo.

Resumen de diarios de campo

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS					
SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN MANIFESTACIONES SOCIALES DEL OCIO Y LA RECREACIÓN (MASOR)					
Numero de Sesiones:	12	Grupo:	1.3 - 2C - 3A	Docente a cargo:	Ivone Rocio Benavides y Lorena Aristizabal
Numero total de estudiantes:	66	Nombre del investigador:	Ricardo Castillo - Ivan Molina - Camila Tovar	Fecha	4 de Noviembre de 2020
Hora de inicio:	N.A	Hora de finalización:	N.A	Foco de observación:	Resumen diarios de campo
Componentes ludicos					
Ficción	Identidad	Alteridad	Placer		
Responsabilidad en gran parte del investigador donde durante todas las sesiones si se logro crear ese ambiente ludico en el cual los niños y las niñas iniciaron a explorar y vivenciar nuevas aventuras y nuevos mundos mediante los cuales lograron desconectarse un poco de la realidad y asi poder centrarse mas en la actividad y tener mayor disposición para la misma.	Durante todas las sesiones de intervención, este item fue de los mas esperados por los niños, ya que al poder convertirse en otra persona y realizar actividades distintas podian mostrar fasetas de ellos que normalmente ocultan pero que solo por ese momento pueden explotar y trabajar para mejorar cada dia mas. Ademas de haber sido una parte fundamental para poder generar todo el ambiente ludico que permitio que la experiencia y el aprendizaje fueran significativos.	El cambio de rol se observa en el cambio de profesión de los niños donde pasan a ser tripulantes o astronautas, malabaristas, cirqueros, acrobatas y exploradores. Pudiendo asi vivenciar profesiones totalmente unicas y nuevas que no se ven de manera cotidiana. Ademas aprendieron que cada una de ellas trae consigo un gran papel que ayuda a toda la vida que habita en el planeta y pudieron comprender la importancia de respetar a todo lo que nos rodea.	Los niños saltan y sonrien durante el juego, se impresionan ante la historia, se preocupan, piensan en distintas soluciones que puedan solventar la narrativa de la historia realizan las actividades con gran energia y proponen el desarrollo de mas actividades.		
Participación y actitud de los estudiantes durante la sesión			Descripción detallada de la sesión		
Durante todas las sesiones de intervención y en general en todos los grupos se pudo evidenciar una participación del 100% de los estudiantas. Cabe resaltar que al inicio del programa estaban un poco timidos sobre si participar o no en las actividades, sin embargo a medida que iba avanzando la tematica ellos se iban integrando poco a poco, logrando que al final compartieran por completo con sus compañeros de clase. Es importante resaltar que aunque se trabajaron las mismas actividades en todos los cursos, todos los niños participaron con mucho entusiasmo en cada una de las sesiones, sin importar que fueran de mas o menos edad ellos unicamente se concentraron en vivenciar cada uno de los mundos que se les proponia.			Se diseñan en general 3 mundos diferentes que son específicamente, una aventura de otro mundo, circo extraordinario y selva paraíso increíble mediante las cuales se trabajaron aspectos tanto del equilibrio dinámico como estático. Estas sesiones se aplicaron en los 3 grados variando unicamente un poco en la complejidad de los ejercicios dependiendo del grado en el que se estuviera realizando.		
Avances evidenciados en la capacidad coordinativa			Observaciones de la docente a cargo		
Para los grupos experimentales se evidencio que los niños y niñas lograron comprender e interiorizar lo que significaba el equilibrio y utilizaban las actividades aprendidas en las sesiones para poder desarrollar de la mejor manera la evaluación en el momento correspondiente, ademas se pudo demostrar que los niveles de mejoría en estos grupos aumentaron de manera significativa.			Se realizaron muy buenas actividades los niños se integran adecuadamente y creo que se ha logrado el objetivo que es realizar ciertas actividades específicas me parece que dentro de la dinamica que se desarrolla si debe haber algo mas específico en el manejo de las reglas dentro de clase para que no se convierta en desorden y se pueda adquirir o captar mejor la información necesaria.		
Resultados de la ludoevaluación					
Gracias a los dibujos recolectados se pudo evidenciar que los niños en su mayoría plasmaban el momento de cada una de las sesiones en el que mas se ubieran divertido o algunos hasta dibujaron el momento en donde tuvieron un aprendizaje, es de esta manera que se entiende que el objetivo que se tenia con cada una de las sesiones si se cumplió debido a que de igual manera en esos mismos dibujos ellos mencionaban el equilibrio como habilidad fundamental para haber logrado pasar todos los retos que cada mundo les proponia. Tambien se pudo interpretar de esos dibujos que ellos estuvieron felices durante las intervenciones y se llega a esta conclusión gracias a que en ninguno de los dibujos encontramos una cara triste o seria sino que todas las caras dibujadas por los niños tienen una gran sonrisa.					
Papel del juego durante la sesión			Aspectos de mejora		
El juego durante todas las intervenciones fue el elemento principal y central, comenzando desde la personificación y el cambio de escenario, momentos que permitieron que los niños y niñas se involucraran completamente en la actividad y asi poder dinamizar las acciones realizadas en la historia. Cabe resaltar que siempre estuvo de la mano con la lúdica pero este se convirtió en el medio por el cual los niños podian llegar al disfrute maximo y por ende al placer relacionado con la enseñanza de una nueva habilidad que es de suma importancia durante la vida diaria.			Mas que todo se considera para mejorar el revisar y planear bien cuales seran los elementos a utilizar durante cada una de las sesiones y tener en cuenta que deben ser de facil acceso ya que deben poder encontrarse en las casas de los niños en caso que se siga manejando la nueva normalidad virtual.		

Evaluación equilibrio post

Analizando los datos obtenidos a partir de la evaluación del equilibrio estático y dinámico se pudo evidenciar que los niños pertenecientes a los grupos experimentales si mejoraron el desarrollo de su capacidad de equilibrio, de esta manera se refuerzan las teorías planteadas a lo largo de la investigación donde se afirma que el juego promueve el aprendizaje significativo además que ayuda a que los niños interioricen más fácil los temas y se interesen más por el estudio. Durante la evaluación a estos grupos se pudo evidenciar que los niños cuando iban a realizar cada una de las pruebas solicitadas recordaban lo que vivenciaron durante las clases previas donde estaban utilizando la lúdica y el juego para aprender y así se les hizo más fácil poder culminar y cumplir con la tarea solicitada en la evaluación; también se pudo observar que gracias a lo vivenciado en dichas sesiones ellos adquirieron un gusto por seguir desarrollando actividades y juegos que mejoran su equilibrio y buscaban actividades de la vida diaria en las que pudieran realizarlo.

Contrario a todo lo anteriormente expuesto al momento de realizar nuevamente la evaluación en los grupos control donde los niños no vivenciaron en ningún momento una metodología basada en el juego, que ellos llegaron a sentir los ejercicios tediosos y fastidiosos, se cansaban mucho más rápido o preferían no realizarlos de manera correcta y consciente sino que por el contrario preferían ayudarse teniéndose de objetos o no realizando la actividad completamente, es por esto que se pudo ver que los resultados en estos grupos no variaron con respecto a los encontrados en el pre-test y en algunos casos hasta empeoraron los valores.

Entrevistas docentes pre y post - cuadro

CATEGORÍA	PRE	POST
1. Juego y Pedagogía	El juego es una de las mejores herramientas que se pueden	Cuál es la perspectiva que el juego sea el medio, crearles un

	implementar dentro del aula de clases, siempre y cuando se utilice con un objetivo específico ya que es de esta manera que se pueden desarrollar mejor los aprendizajes en los niños.	escenario como el circo, crearles un escenario para que los niños apliquen cierto tipo de actividades ha ayudado a que los niños se integren cada vez más o que se metan más en el cuento de la educación física. El juego es una herramienta didáctica que está presente en todas las mallas curriculares sobre todo en básica primaria y primera infancia. Es algo esencial que se tiene como herramienta para poder desarrollar las diferentes habilidades
2. Capacidades coordinativas en la educación primaria	En los niños se les dificulta más el aprendizaje o el trabajo de la motricidad fina, el equilibrio y la coordinación sin embargo se debe tener muy en cuenta las edades en las que se va a trabajar ya que acorde con la edad es que se deben realizar o planear los procesos o metodologías de enseñanza. De igual manera mencionan que durante estos tiempos de pandemia se ha podido evidenciar que los niños se han vuelto muy sedentarios por lo cual sus capacidades se han visto disminuidas y de igual manera se deben planear procesos adecuados para poder manejar esta situación de la nueva educación.	Los niños identificaron cuál era la palabra equilibrio y la relación equilibrio tiempo, pienso que eso también los ha tenido ahí muy concentrados en el tema. Aparte del equilibrio también desarrollaron la creatividad, los niños cada vez entran más dinámicos como que hay que hacer profe, hoy que vamos a hacer, qué pasa con el circo, etc. Estas actividades ayudan a que los niños vayan memorizando y vayan interiorizando y desarrollando esa habilidad acorde con su desarrollo cronológico, la intervención ha sido muy positiva en ese aspecto ya que ha logrado que los niños vayan interiorizando esa habilidad y desarrollándola cada día más y más.
3. Participación en el aula	Coinciden en que durante las clases utilizan distintas dinámicas como juegos, retos o actividades para mantener la	Este tiempo de educación remota ha sido difícil y ha sido algo nuevo mantener a los niños motivados y capturarlos

	clase entretenida y dinámica para que los niños no se aburran, porque consideran que la participación de los niños depende mucho de la motivación que se les dé hacia el tema.	con la clase es algo difícil, este tipo de intervenciones ha ayudado mucho a eso, a mantener los niños capturados por el aprendizaje, mantener los niños motivados, entonces les ha gustado mucho la clase, encienden sus cámaras, están participando, están activos, están más dispuestos, están más dinámicos, traen los materiales que se les indica, se integran en la actividad, es eso, como el cambio de actitud.
4. Juego como dispositivo lúdico en la recreación pedagógica	El juego es el medio, es una base fundamental para el desarrollo de la educación física y el desarrollo también de las capacidades y habilidades físicas que se quieren desarrollar en los niños y niñas siempre y cuando esté correctamente orientado por el docente con un objetivo específico.	Es algo muy importante para los educadores físicos conectar esas tres diferentes enfoques o dinámicas que se pueden implementar en la clase, las tres van de la mano y las tres deben reforzar cada uno de los aprendizajes que queremos lograr en los estudiantes.

Tabla 7. Comparación de las entrevistas pre-intervención y post-intervención realizadas a las docentes encargadas del área de educación física.

Comparando las respuestas dadas por las docentes antes de la intervención y después de la intervención se evidencia que lo que cambia en ellas principalmente es la profundidad del discurso, ya que antes de la intervención eran muy básicas y puntuales en sus respuestas, reconocían los beneficios del juego en el aula de clases pero sin embargo era algo que no lo tenían muy presente dentro de las mismas, ya después de la intervención se puede observar que ellas amplían muchísimo más el discurso acerca de los beneficios del juego y de cómo esto les aporta significativamente en sus clases y principalmente al aprendizaje de los niños y niñas, ellas comenzaron a hablar con más propiedad sobre lo que el juego significa dentro el ámbito escolar y

podieron aprender como poder implementarlo de una manera muy sencilla pero a la vez muy enriquecedora.

Matriz analítica

Categoría	Teoría	Hallazgos
Juego y pedagogía	El estudio del juego dentro del ámbito escolar deviene desde hace mucho tiempo, con bases bastante sólidas desde el siglo XX, en donde ya se consideraba fundamental para la educación infantil, de ahí en adelante se reafirmaron varias de las teorías y así mismo se fueron creando nuevas metodologías con resultados positivos donde se evidencia que el juego es el medio, o la herramienta en algunos, casos, más potente para poder generar un aprendizaje significativo en los niños y niñas. También se resalta que es el docente quien debe procurar diseñar sus sesiones de clase basadas en herramientas didácticas que posibiliten que el niño desarrolle su creatividad y su independencia. Finalmente, el común denominador es la afirmación de que ningún centro educativo debe dejar de lado el juego como un elemento obligatorio dentro del programa de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas (preescolar y primaria) ya que es por medio de este que los niños estimulan mucho más el gusto por aprender y aumentan la capacidad de recibir información.	El juego es la herramienta más potente para poder generar un aprendizaje significativo en los niños y niñas principalmente durante la educación preescolar y la educación primaria, ya que por medio de este se puede fomentar la independencia, la creatividad y además se pueden inculcar valores de convivencia entre los niños y niñas. Aunque sea el docente el que realiza la planeación de las sesiones de clase con énfasis en metodologías didácticas que incluyan el juego, durante el desarrollo de estas se logra que los estudiantes lleguen a un punto de participación tan alta que inician a proponer nuevas variantes o actividades que ni siquiera se le había ocurrido al docente y es así como también se fomenta la resolución de problemas Durante la contingencia sanitaria que se está viviendo y en la nueva normalidad, un programa pedagógico basado en el juego es la mejor alternativa para seguir con el mejor desarrollo del ámbito educativo en los niños y niñas.
Cap. coordinativas en la educación primaria	Las capacidades coordinativas son fundamentales para las personas ya que serán habilidades que les permitirán desarrollar actividades	Efectivamente entre las edades de 6 y 8 años se encuentra la fase sensible para el desarrollo del equilibrio en los niños y niñas, se

	de la vida diaria, la gran importancia de potenciar estas habilidades en la infancia radica en que son capacidades que tienen sus fases sensibles en la niñez y serán el punto de partida para las capacidades condicionales y el correcto desarrollo de las tareas motrices, donde una de las mayores falencias encontradas es el equilibrio, la agilidad y la metodología aplicada en los niños algunas veces con ausencia de un profesional en el área de la educación física. Para lograr comprender el desarrollo de estas capacidades coordinativas es necesario realizar evaluaciones donde se determine, cuál es el nivel de desarrollo en el que se encuentra el niño y hacérselo saber, de manera que el realice un compromiso y se empodere de su proceso, el cual predominantemente debe estar guiado, por juegos, actividades lúdicas, que generen una adherencia a la actividad física ya que aquellos programas beneficiados por la metodología del juego han presentado excelentes resultados, razón por la cual los docentes participantes en las distintas investigaciones manifiestan la importancia de realizar actualizaciones en el desarrollo de actividades recreativas para potenciar sus procesos de enseñanza y así brindar un mejor proceso a los niños.	entiende que el desarrollo de esta capacidad no es algo que se lleve a cabo de un día para otro o en un corto tiempo, sin embargo, se evidencio que el juego logró potenciar en primera medida el interés de los niños por desarrollar esta habilidad e ir participando en más y más actividades que les ayudaran a mejorar. Además, se cambió un poco el método tradicional de evaluación por uno en donde los niños procurarán cumplir con el máximo de la prueba sin rendirse ya que no lo veían como una evaluación sino como un reto que debían superar, pero que disfrutaban a su vez y de esta manera se logró que ellos se exigieran de manera positiva y poder explotar toda su capacidad.
Participación en el aula	Dentro de las aulas de clase el término de participación se enfoca primordialmente en las intervenciones orales que realizan los alumnos. Sin embargo, esta	Esta categoría fue la que obtuvo los mejores resultados durante esta investigación ya que se pudo reafirmar la tesis donde se menciona que la motivación es un

	participación está muy ligada al método de enseñanza que utilice el docente ya que el común denominador es un método conductista donde generalmente el docente tiene la última palabra y la razón sobre la temática a trabajar. Tres de los cinco artículos analizados bajo esta categoría proponen nuevas metodologías de enseñanza aprendizaje para implementar dentro del aula, fomentando la interacción de todos los actores participantes que se encuentren dentro del espacio académico. Las metodologías propuestas mostraron excelentes resultados en cuanto al aumento de la participación de los estudiantes durante las sesiones de clase, al igual que su habilidad para comprender interpretar y aprender las temáticas manejadas.	punto fundamental e impajaritable que logra que la participación dentro del aula aumente de una manera extraordinaria. Con el juego implementado como dispositivo lúdico se pudo lograr un aumento de la participación en un 100% ya que los niños se interesaban totalmente por todos los temas tratados durante las sesiones de clase además que se volvieron participativos y propositivos con las actividades y retos que se les planteaban y lograban resolver los problemas propuestos de una manera muy sencilla y creativa.
Juego como dispositivo lúdico en la recreación pedagógica.	Incorporar la lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje tiene un significado profundo y está presente en todos los momentos de la vida, permitiendo entender que el juego, por ejemplo, es uno de los primeros lenguajes del ser humano, que le permite conectarse con el mundo, con los otros y consigo mismo, de igual manera, la magia, la imaginación y la creatividad que desborda los límites de la normalidad son componentes de la lúdica que colaboran a detonar todos sus beneficios a través del juego. Es así como el juego es un facilitador para desarrollar la lúdica en su totalidad, siendo el uno para el otro un complemento, que, aunque no necesitan del otro para poder desarrollarse de manera exitosa, al juntarse crean un sistema	La lúdica consiguió posicionar a la recreación pedagógica como un campo activo y valioso dentro de la educación ya que se evidenciaron muchos cambios positivos en todos los ámbitos tocados durante la investigación. Una vez más se reafirmó la teoría que relata que el juego y la lúdica se complementan el uno con el otro porque, aunque puedan existir sin depender del otro cuando se juntan forman algo muy potente y beneficioso para la comunidad en la que se lleve a cabo que en este caso fue el ámbito escolar

	muy potente de enseñanza aprendizaje que puede ser aplicado en varios niveles de la educación. Por lo anterior la recreación pedagógica toma como herramienta principal el juego como dispositivo lúdico, por todos los amplios beneficios que trae al trabajar con cualquier tipo de población.	
--	--	--

Tabla 8. Comparación de los hallazgos en la matriz de categorías y lo recolectado con la investigación.

Fase 4

En esta última fase se desarrolla el último objetivo específico que refiere “*Generar un video informativo, acerca de los hallazgos de la presente investigación para el enriquecimiento de las prácticas pedagógicas de los docentes de educación física de básica primaria del colegio Jordán de Sajonia.*”, mediante el cual se busca que tanto los docentes del área de educación física como de las otras áreas de estudio puedan entender la aplicación de la recreación pedagógica dentro del ámbito escolar y al mismo tiempo se logre contribuir a su metodología de implementación ya que les brindará una herramienta muy potente como lo es el juego trabajado como dispositivo lúdico, para dinamizar sus clases y al mismo tiempo fomentar la participación y por ende el interés de sus alumnos, sin importar el nivel educativo que tengan, ya que como se mencionó anteriormente, el juego es muy poderoso en cualquier etapa de estudios siempre y cuando se encuentre bien enfocado y con un objetivo claro.

Esto se logra creando un video de 12 minutos en el cual los investigadores de la presente investigación describen los beneficios del programa pedagógico propuesto, al tiempo que dan una explicación de cómo implementarlo y finalmente realizan una invitación a todos los docentes a

que se involucren activamente en lo que es el inmenso campo de la recreación y a su vez todo lo que pueden conseguir en sus procesos educativos con la recreación pedagógica.

El video se graba en locaciones diferentes, específicamente en el parque zonal ciudad montes de la ciudad de Bogotá. Finalizadas las grabaciones se procede a editar el video con el fin de entregar un producto de muy buena calidad para que sea difundido por la comunidad educativa.

A continuación, se muestra el guion principal del video:

Escena 1 – Duración: 1 min
Introducción (Presentación)



Se realizará una toma de la cintura para arriba de los 3 investigadores y se dará la introducción y presentación al video.

Ricardo: ¡Hola! cómo están? ¿Alguna vez han oído hablar de algo llamado recreación pedagógica? y que supuestamente por medio del juego se puede aprender?

Iván: No, supuestamente no. En efecto, por medio del juego se puede crear un aprendizaje significativo y además de eso se puede fomentar el interés en los estudiantes y aumentar la participación durante las clases.

Camila: ¿Tienes toda la razón, (se dirige a la cámara y dice) y tú? ¿aún eres de los que piensa que el juego solo es risas sin un objetivo o sin ninguna enseñanza? ¿o sabes que el juego puede ser tu mejor amigo durante las clases, pero no sabes la manera correcta de implementarlo? Entonces quédate con nosotros porque te ayudaremos a comprender un poco mejor, como el juego utilizado como dispositivo lúdico puede convertirse en tu mejor amigo durante tus clases.

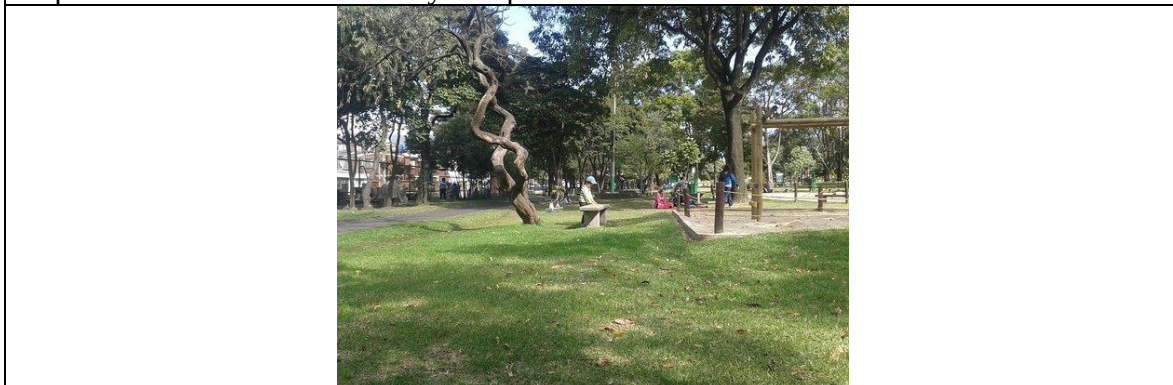
Escena 2 – Duración: 2 min
Explicación detallada de juego



Iván: El juego como herramienta de aprendizaje se ha manejado en los diferentes niveles académicos y aunque en las primeras teorías psicológicas lo consideraban como el resultado de un exceso de energía acumulada. El juego dirigido es utilizado para lograr un objetivo en campos como la recreación, la psicología y la educación poniendo siempre como primera instancia la intención del que desarrolla el juego, puede llegar a reflejar un carácter lúdico en un grupo social. Rogert Caillois determinó seis características: libre, separado, incierto, improductivo, reglamentado y ficticio. Pero con más estudios y más puntos de vista de diferentes autores se llegó a concluir que el juego desde la postura de reconocerlo como comportamiento natural del hombre es una actividad: Pura, espontánea, placentera, libre, delimitada, incierta, ficticia, ambivalente, de totalidad y reglamentada.

Escena 3 – Duración: 2 min

Explicación detallada de lúdica y componentes



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

La lúdica no va a representar exclusivamente juego sino como una educación sustentada en la interacción, comunicación y reconocimiento en comunidad y con las diferentes interacciones culturales por lo cual la lúdica no es solo una herramienta metodológica es una estrategia donde cobra el sentido el ser humano en todos los ámbitos de su vida e integrarlo con el proceso educativo potencializando los talentos de cada uno. Es una dimensión del ser y una actitud frente a la vida.

Dentro de ella vamos a encontrar 4 componentes principales que nos van a permitir entender y desarrollar la lúdica de la manera correcta: ficción, alteridad, disfrute e identidad. Cada uno de estos componentes posee características únicas y específicas que permitirán desarrollar un ambiente lúdico idóneo para llevar a cabo dentro del aula de clases.

Escena 4 – Duración: 3 min

¿Como incluir el juego y la lúdica en el aula de clase?



A medida que se van mencionando los componentes van a ir apareciendo imágenes (Dibujos) y frases alusivas a lo que se está mencionando, para hacerlo un poco más llamativo e interactivo.

Camila: Como ya conocimos más a profundidad lo que es el juego y la lúdica ahora vamos a incluir estos dos elementos dentro del aula de clase.

Primero debemos tener en cuenta que implementamos el juego con un objetivo y un fin específicos y este nos va a servir como dispositivo lúdico tanto para fomentar la participación en los niños y niñas como para crear un aprendizaje significativo de nuestras temáticas.

Como base vamos a utilizar los elementos de la lúdica:

1. En primer lugar, la ficción por medio de ella vamos a llevar a los niños a un mundo o aventura distinta a la realidad, vamos a recrear una historia, inventar nuestro propio universo o cuento, lo importante es que la historia que vayamos a narrar esté separada de la realidad en la que estamos en ese instante.
2. Luego que tengamos nuestro escenario vamos a pasar al ítem identidad, donde vamos a buscar que los niños se identifiquen con el mundo que creamos anteriormente, bien sea que ellos busquen algo con que disfrazarse o que se cambien en nombre o se pongan una habilidad única, lo importante es que ellos se sientan parte de esa historia que estamos contando.
3. Siguiendo con la construcción de nuestra metodología vamos con el ítem de alteridad donde por medio de ella es que los niños se pueden poner en los zapatos de otra persona, es decir, si estamos en un mundo de super héroes y cada uno de ellos representa a un superhéroe diferente entonces debemos buscar que el niño se apropie de ese personaje y se sienta como si en verdad lo fuera, de esta manera podemos aumentar más la emoción que tienen ellos al participar.
4. Por último, pero más importante tenemos el goce o disfrute ya que la finalidad de realizar todo este montaje fantástico es despertar felicidad y disfrute en los niños, debemos buscar que durante todo el desarrollo de la clase los niños estén

disfrutando ya que de esta manera están más receptivos a la información que se les está dando.

Una vez reunidos todos los elementos de la lúdica el juego como dispositivo lúdico, es nuestro apoyo durante toda la sesión ya que mediante este es que integraremos a los niños y niñas y de igual manera por medio de él es que enseñaremos las temáticas que queramos.

Escena 5 – Duración: 3 min

Explicación de resultados obtenidos con la intervención en el Colegio



Se van a ir mostrando imágenes recolectadas de las ludo evaluaciones

Ricardo: En el colegio Jordán de Sajonia tuvimos la oportunidad de implementar este programa de recreación pedagógica donde se utilizó el juego como dispositivo lúdico para el desarrollo del equilibrio, allí pudimos evidenciar de manera directa todos los beneficios mencionados anteriormente. Con ellos se crearon 3 ambientes de fantasía (Selva un paraíso increíble, circo extraordinario y una aventura de otro mundo) mediante los cuales se les trabajaron a los niños ejercicios para potenciar el desarrollo del equilibrio estático y dinámico.

Iván: Después de terminar con el programa y de entrevistar a las profesoras encargadas de los cursos partícipes de este, nos comentaron que encontraron muy beneficioso e interesante lo que habíamos realizado con los niños ya que ellos durante ese tiempo estuvieron más activos durante la clases eran más participativos y siempre estaban dispuestos a todo lo que se les propusiera, además mencionaron que ven este programa como una gran posibilidad para empezar a implementar de ahora en adelante en sus clases.

Camila: Pero no fueron las profesoras las únicas felices y agradecidas con el desarrollo de este programa, también lo fueron los niños y niñas, ya que ellos mencionan que se encontraban extremadamente felices con las nuevas dinámicas y la nueva forma de vivenciar la clase, les gusta imaginar, crear y proponer durante la misma y salir un poco del ambiente de exámenes y del aspecto rígido de la escuela, además durante todo el proceso ellos cada día se iban haciendo más conscientes que estaban trabajando su equilibrio por medio de todas las actividades y juegos que realizaban y es así como fueron extremadamente agradecidos por los nuevos espacios brindados.

Escena 6 – Duración: 2 min

Beneficios del juego y la lúdica en el ambiente escolar



Ricardo: Te vamos a nombrar 6 beneficios que trae el implementar el juego y la lúdica dentro del ambiente escolar.

Tercero: Fortalece el trabajo en equipo y a la resolución de problemas

Sexto: Permite el descubrir intereses, aprendizajes, desarrollos y sus obstáculos en el proceso de enseñanza

Iván:

Primero: Fomenta la creatividad en los niños y niñas

Cuarto: Logra generar un placer y una experiencia donde surge un conocimiento para el futuro

Camila:

Segundo: Aumenta la participación durante las clases

Quinto: Desarrolla la iniciativa, la independencia y el igualitarismo

Escena 7 – Duración: 1 min

Invitación a incluir el juego como dispositivo lúdico en el aula de clase.



Ricardo: ¿Que estas esperando para implementar esta nueva metodología en tus clases y regalarles a tus estudiantes una manera auténtica y única de aprender?

Iván: Sabes cómo implementar el juego como dispositivo lúdico para incentivar la participación y generar un aprendizaje significativo en los niños y niñas

Camila: Ya conociste una gran parte acerca del juego y la lúdica dentro del aula de clases

Todos: Hay que entender que la recreación es más que un juego, es un campo social activo y saludable.

CONCLUSIONES

Gracias a todo lo encontrado, lo descrito y lo analizado durante todo el desarrollo de la investigación se pudieron obtener diferentes respuestas acerca de lo planteado al inicio de esta, es así como para dar respuesta a la pregunta de investigación que citaba *¿De qué manera un método de enseñanza aprendizaje basado en el juego, genera un mayor interés en la participación de la clase de educación física y promueve un mejor desarrollo de las capacidades coordinativas en el ámbito escolar?*, se determina que el método de enseñanza aprendizaje basado en el juego generó dentro de la comunidad tanto docente como estudiantil beneficios muy notables debido a que gracias a este programa implementado precisamente en época de pandemia, las docentes pudieron evidenciar que aunque tenían el conocimiento del poder tan grande que tiene el juego dentro del ámbito escolar no sabían cómo implementarlo en esta nueva normalidad, y es por medio de esta propuesta que ellas aprenden una manera eficiente y eficaz por medio de la cual se aumenta la participación en la clase y el interés de los niños por la misma casi que en un 100%; en cuanto a las capacidades coordinativas las docentes pudieron reconocer que los niños por medio del programa les fue más fácil identificar la habilidad o el tema que se estaba trabajando durante la sesión, lo que ocasiona que los niños y niñas empiecen a ser más conscientes de su aprendizaje y puedan apropiarse más de este.

Al inicio de esta investigación se plantearon un total de 5 objetivos precisos, concretos y alcanzables que se fueron resolviendo en distintos de los apartados ya expuestos en esta investigación sin embargo cabe resaltar que puntualmente para el objetivo general *Analizar la incidencia del juego en el desarrollo de las capacidades coordinativas y el interés en los procesos de enseñanza aprendizaje de la clase de educación física en los grupos de 1 a 3 de básica primaria, del colegio Jordán de Sajonia*, se pudo dar respuesta en su totalidad ya que gracias a la revisión

documental realizada y a la correlación realizada con los hallazgos encontrados en el campo se pudo analizar y discutir muchas de las incógnitas que surgieron al inicio de la investigación.

Al momento de *Indagar los beneficios del juego como método de enseñanza-aprendizaje en el ámbito escolar, correlacionándolos con la enseñanza de las capacidades coordinativas en la educación primaria*, se encontraron bastantes artículos de distintos países los cuales dieron un abrebocas hacia lo que ya se había venido desarrollando y discutiendo a lo largo de los años generando nuevas perspectivas apropiadas para poder incluir dentro de la investigación, se concluye que el juego es la herramienta más potente de la recreación que junto con la lúdica crean un ambiente de aprendizaje significativo y único que unido a un tema tan importante como lo son las capacidades coordinativas a esta edad, logran que el desarrollo tanto cognitivo como físico de los niños y niñas se realice de una manera óptima beneficiando así su futuro desarrollo.

Después de indagar y encontrar nuevas y distintas perspectivas como se mencionó anteriormente se planteó *Contrastar las percepciones de los estudiantes y docentes acerca del nivel de participación y desarrollo de capacidades coordinativas en la clase de educación física, posterior a la implementación de un programa de recreación pedagógica basado en el juego*, es acá donde se pudo determinar que el nivel de participación de los niños y niñas durante las clases, independientemente del tema, del docente y de la materia, depende mucho de la motivación que se les dé hacia lo que ellos están aprendiendo, es así como la propuesta de un programa pedagógico que utiliza el juego como dispositivo lúdico llegó a ampliar la perspectiva que tenían los docentes acerca de la recreación pedagógica y logró que ellos la adoptan dentro de sus currículos de enseñanza aprendizaje.

Continuando con las conclusiones resultantes de esta investigación y detallando en este momento el punto en el que se quiso *Identificar la incidencia del juego como dispositivo lúdico de*

enseñanza-aprendizaje para desarrollar las capacidades coordinativas y mejorar la participación en clase de educación física, y gracias al conocimiento que ya se tenía hasta este punto durante la investigación se pudo establecer que existen muchísimos estudios y muchas teorías acerca de los beneficios que trae implementar un programa pedagógico donde se incluya el juego, a pesar de ello, en el caso del colegio Jordán de Sajonia esto no era algo establecido estrictamente o que existiera un parámetro donde dijera que el juego debe estar incluido dentro de las clases, sin embargo eran las docentes las que tenían muy claro cuál debía ser el papel del juego durante la clase de educación física pero no lo ponían en práctica cotidianamente, ya que el colegio prioriza el cumplimiento de los objetivos planteados en el plan de estudio, en tiempos extremadamente cortos que obligaban prácticamente a las profesoras a centrarse en desarrollar lo que se les pedía e intentar cumplir con los tiempos establecidos, además con la contingencia de salud que está viviendo todo el mundo, el COVID 19, los maestros o docentes encontraron dificultades frente a la posibilidad de crear nuevas alternativas para innovar en sus clases y hacer el cambio de normalidad un poco más ameno, principalmente en los niños de las edades entre 6 y 8 años,, ellos manifestaron abiertamente que les gustaría que durante sus clases se pudiera implementar más el juego y menos evaluaciones o retos específicos de los deportes convencionales.

Finalmente y gracias a todo lo encontrado y analizado en los apartados anteriores es que se *Genera un video informativo, acerca de los hallazgos de la presente investigación para el enriquecimiento de las prácticas pedagógicas de los docentes de educación física de básica primaria del colegio Jordán de Sajonia*, mediante el cual se explique de forma muy explícita cuales son los beneficios de un programa pedagógico basado en el juego, pero que principalmente se centró en enseñar a los maestros como generar ambientes de aprendizaje innovadores teniendo de la mano la recreación pedagógica; aunque en un primer momento se consideró que este video debía ser para instruir a

los docentes de educación del colegio Jordán de Sajonia, finalmente se determinó que el video seria para toda la comunidad docente en general porque se debe iniciar a promover la implementación de la recreación pedagógica dentro de la educación en general para que de esta manera se pueda generar mayor interés hacia el estudio y hacia el adquirir conocimiento.

Una vez ya concluido el presente estudio se propone continuar con las investigaciones en el campo de la recreación pedagógica, en todos los niveles de educación como lo son, preescolar, básica primaria, básica secundaria y educación superior pero ahora se plantea realizar un análisis del pensamiento y postura tanto del gobierno nacional como del ministerio de educación acerca de la implementación de la recreación pedagógica y por ende del juego dentro de la aulas de clase de cualquiera de las aulas de estudio y luego así poder compararla con las posturas que se tengan en otros países de Latinoamérica, ya que es de vital importancia comenzar a darle un reconocimiento al campo de la recreación, posicionándolo como un eje fundamental en la vida del ser humano en cualquiera de sus etapas por medio de la investigación, de nuevas teorías, de nuevos planes y metodologías que aporten cada día más a engrandecer este gran campo.

ANEXOS

SESIONES DE CLASE

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN MANIFESTACIONES SOCIALES DEL OCIO Y LA RECREACIÓN (MASOR)					
Numero de Sesión:	Una aventura de otro mundo	Grupo:	1.3 - 2C - 3A	Docente a cargo:	Fecha:
Numero total de estudiantes:	20	Nombre del investigador:	Ricardo Andres Castillo Sichaca		
Hora de inicio:		Hora de finalización:		Objetivo de la sesión:	potenciar el equilibrio estatico y dinamico
Componentes ludicos					
Ficción	Identidad	Alteridad	Placer		
Todo comienza con la carta enviada por el capitán homerosky donde se les menciona a los niños que han sido seleccionados para ser tripulantes de la nave omega 345 por sus excelentes desempeños en los test realizados, sin embargo para poder abordar la nave deben enviar una carta por el chat donde le cuenten como les gustaria el manejo de la clase, que cosas les gusta y que no de la clase de educación física, antes de ingresar a la nave se les pide que traigan un objeto que represente un casco espacial y ropa alusiva al espacio, al ingresar se les dice que están en gravedad 0 por lo que empiezan a flotar hasta que mediante sonidos de teclas se les dice que ya esta la gravedad activada esto nos servira como calentamiento, luego se les cuenta que homerosky se como una gran hamburguesa de un planeta de estraterrestres dinosaurios y que la quieren de vuelta, para lo cual tenemos que defendernos, traen todos objetos que simulan un arma laser y comienza el enfrentamiento y ellos logran entrar en la nave en este momento deben quedarse estaticos porque los dinosaurios no los pueden ver sino se mueven y al final deben comunicarse con ellos mediante idioma dinosaurio "rawr" y regresamos a la tierra entonces se hace la simulación del descenso.	Cada niño buscara personificar a un astronauta principalmente con un casco el cual el investigador lleva consigo todo el tiempo y les permite identificar a los niños lo esperado en su casco el cual puede ser un gorro, cachucha, pañoleta, sombrero etc como mejor lo prefiera, siendo así los tripulantes de la nave y ya estarán listos para poder emprender con las aventuras donde mas adelante deberán tambien ubicar sus respectivas armas para el combate, al encontramos en la virtualidad se trabaja con el material que cuenten los niños en sus casas	se va a transformar la profesión de astronauta, buscando así que los niños traspolen ese conocimiento previo y puedan visualizarse como astronautas y tengan algunas vivencias de esta profesión	Al ser el espacio un lugar desconocido y pensandose en tantas posibilidades de vida extraterrestre y ayudados por la gran cantidad de películas que han salido con esta tematica, se busca que los niños estén tan inmersos en su papel, que sean capaces de imaginar este mundo increíble y a traves de la historia activen su dimensión ludica y realicen las diferentes tareas motrices que le permitan cumplir con la misión.		
Papel del estudiante			Papel del Investigador o docente		
En esta misión los niños serán tripulantes de la nave, encargados de defender al planeta tierra y buscar soluciones en el espacio			El docente será el encargado de la nave y de transmitir la información del capitán homerosky a los demás astronautas e informar de los acontecimientos que vayan sucediendo, teniendo constante motivación, empatía y buscando nuevos retos para cumplir la misión.		
Ambiente Ludico			Actitud ludica del docente y esperada de los niños		
El ambiente ludico será propuesto por el investigador quien a traves de su vestuario permitira encaminar la imaginación de los niños a sus propios vestuarios como los grandes astronautas que son, se utilizara musica espacial, la representación del capitán homerosky mediante un juguete y se mantendra en personaje tanto el docente como los niños en todo momento.			El docente investigador deberá motivar y lograr involucrar a los niños en la tematica del espacio durante todo el desarrollo de la clase, ademas de animarlos a completar los ejercicios y no rendirse, deberá motivarlos a que busquen otras soluciones cuando no puedan realizar algo. Se espera que los estudiantes estén integrados y motivados durante la clase, que sean participativos y activos durante toda la sesión		
Inicial	Central	Final			
En este instante lo primero que se realiza es una recolección de información mediante una carta la cual debe ser dirigida al capitán homerosky con los datos solicitados, posterior a esto se les pide traer los distintos materiales que ayudaran a la personificación y desarrollo de la historia y subiendo a la nave daremos inicio al calentamiento mediante distintos movimientos que al estar ubicados en el espacio deberan realizarse en gravedad 0 por lo cual deben simular que flotan y realizar movimientos algo lentos pero exagerados.	una vez comenzado este proceso se les contará a cerca de la curiosa travesia de homerosky donde se como la gran hamburguesa de los dinosaurios por lo cual debiamos prepararnos para la batalla, se les piden que preparen rapidamente sus pistolas laser, cuando recibimos un ataque continuo por parte de los dinosaurios por lo cual nos empezara a sacudir de un lado al otro haciéndonos apoyar solo en una pierna ya que por la gravedad no nos permite colocar los dos pies en la nave (equilibrio dinámico), se les pedirá que tomen de su bebida turbo hidratante espacial (agua) para recobrar energías y comenzar con el contra ataque, todos empiezan a disparar de un lado al otro defendiendonos con los rayos laser pero no es suficiente los alienígenas lograron entrar a la nave debemos escondernos aunque como ellos son dinosaurios si no nos movemos no nos pueden ver, así que todos quietos no muevan un solo músculo (equilibrio estático) los aliens al creer que la nave estaba vacía deciden apoderarse de la nave, así que solo nos queda una opción devolver la hamburguesa que homerosky se habia comido por lo cual cada tripulante debe dar la mejor hamburguesa a los dinos, sin embargo para llegar hasta donde están debemos caminar en puntas de pies para que no piensen que los vamos a atacar y comunicarnos a traves de su lenguaje especial "rawr" al entregarles la hamburguesa y solucionar este conflicto espacial	Despues de esa gran mision tenemos que volver al planeta tierra así que los dinos regresan a su planeta y nosotros al nuestro debemos ubicarnos en sentadilla y brazos en x mientras la nave se mueve a la derecha a la izquierda hasta aterrizar.			
Tarea Motriz	Aprendizaje Esperado	Ludoevaluación			
1. equilibrio dinamico sobre una pierna realizando pequeños saltos para cambiar de pierna equilibrio estatico al quedamos como estatuas	se espera que los niños comprendan el proceso que acaba de suceder que dimensionen la importancia del equilibrio y puedan mantenerse su equilibrio en distintas posiciones	Para cumplir con este criterio se le pedira a los niños que realicen un dibujo donde se retraten como astronautas y mostrando como se sintieron como se vieron ellos mismos, que cosas les gustaron mas y cuales no y cual fue su mayor aprendizaje. Este dibujo se guardara junto con los de las otras sesiones para poder ser presentados en la ultima de ellas.			



Numero de Sesión:	Una aventura de otro mundo	Grupo:	1.3 - 2C - 3A	Docente a cargo:		Fecha:	
Numero total de estudiantes:		Nombre del investigador:	Ricardo Andres Castillo Sichaca				
Hora de inicio:		Hora de finalización:		Objetivo de la sesión:	potenciar el equilibrio estatico y dinamico		
Componentes ludicos							
Ficción		Identidad		Alteridad		Placer	
Todo comienza con la carta enviada por el capitán homerosky donde se les menciona a los niños que han sido seleccionados para ser tripulantes de la nave omega 345 por sus excelentes desempeños en los test realizados, sin embargo para poder abordar la nave deben enviar una carta por el chat donde le cuenten como les gustaría el manejo de la clase, que cosas les gusta y que no de la clase de educación física, antes de ingresar a la nave se les pide que traigan un objeto que represente un casco espacial y ropa alusiva al espacio, al ingresar se les dice que están en gravedad 0 por lo que empiezan a flotar hasta que mediante sonidos de teclas se les dice que ya está la gravedad activada esto nos servirá como calentamiento, luego se les cuenta que homerosky se comió una gran hamburguesa de un planeta de estraterrestres dinosaurios y que la quieren de vuelta, para lo cual tenemos que defendernos, traen todos objetos que simulan un arma laser y comienza el enfrentamiento y ellos logran entrar en la nave en este momento deben quedarse estaticos porque los dinosaurios no los pueden ver sino se mueven y al final deben comunicarse con ellos mediante idioma dinosaurio "rawr" y regresamos a la tierra entonces se hace la simulación del descenso.		Cada niño buscara personificar a un astronauta principalmente con un casco el cual el investigador lleva consigo todo el tiempo y les permite identificar a los niños lo esperado en su casco el cual puede ser un gorro, cachucha, pañoleta, sombrero etc como mejor lo prefiera, siendo así los tripulantes de la nave y ya estarán listos para poder emprender con las aventuras donde mas adelante deberán también ubicar sus respectivas armas para el combate, al encontramos en la virtualidad se trabaja con el material que cuenten los niños en sus casas		se va a transformar la profesión de astronauta, buscando así que los niños traspolen ese conocimiento previo y puedan visualizarse como astronautas y tengan algunas vivencias de esta profesión		Al ser el espacio un lugar desconocido y pensandose en tantas posibilidades de vida extratereste y ayudados por la gran cantidad de películas que han salido con esta tematica, se busca que los niños estén tan inmersos en su papel, que sean capaces de imaginar este mundo increible y a traves de la historia activen su dimensión ludica y realicen las diferentes tareas motrices que le permitan cumplir con la misión.	
Papel del estudiante				Papel del Investigador o docente			
En esta misión los niños serán tripulantes de la nave, encargados de defender al planeta tierra y buscar soluciones en el espacio				El docente será el encargado de la nave y de transmitir la información del capitán homerosky a los demás astronautas e informar de los acontecimientos que vayan sucediendo, teniendo constante motivación, empatía y buscando nuevos retos para cumplir la misión.			
Ambiente Ludico				Actitud ludica del docente y esperada de los niños			
El ambiente ludico será propuesto por el investigador quien a traves de su vestuario permitira encaminar la imaginación de los niños a sus propios vestuarios como los grandes astronautas que son, se utilizara musica espacial, la representación del capitán homerosky mediante un juguete y se mantendra en personaje tanto el docente como los niños en todo momento.				El docente investigador deberá motivar y lograr involucrar a los niños en la tematica del espacio durante todo el desarrollo de la clase, ademas de animarlos a completar los ejercicios y no rendirse, deberá motivarlos a que busquen otras soluciones cuando no puedan realizar algo. Se espera que los estudiantes estén integrados y motivados durante la clase, que sean participativos y activos durante toda la sesión			
Inicial		Central			Final		
En este instante lo primero que se realiza es una recolección de información mediante una carta la cual debe ser dirigida al capitán homerosky con los datos solicitados, posterior a esto se les pide traer los distintos materiales que ayudaran a la personificación y desarrollo de la historia y subiendo a la nave daremos inicio al calentamiento mediante distintos movimientos que al estar ubicados en el espacio deberan realizarse en gravedad 0 por lo cual deben simular que flotan y realizar movimientos algo lentos pero exagerados.		una vez comenzado este proceso se les contará a cerca de la curiosa travesia de homerosky donde se comio la gran hamburguesa de los dinosaurios por lo cual debiamos prepararnos para la batalla, se les piden que preparen rapidamente sus pistolas laser, cuando recibimos un ataque continuo por parte de los dinosaurios por lo cual nos empezara a sacudir de un lado al otro haciéndonos apoyar solo en una pierna ya que por la gravedad no nos permite colocar los dos pies en la nave (equilibrio dinámico), se les pedirá que tomen de su bebida turbo hidratante espacial (agua) para recobrar energias y comenzar con el contra ataque, todos empiezan a disparar de un lado al otro defendiendonos con los rayos láser pero no es suficiente los alienigenas lograron entrar a la nave debemos escondernos aunque como ellos son dinosaurios si no nos movemos no nos pueden ver, así que todos quietos no muevan un solo músculo (equilibrio estático) los aliens al creer que la nave estaba vacía deciden apoderarse de la nave, así que solo nos queda una opción devolver la hamburguesa que homerosky se había comido por lo cual cada tripulante debe dar la mejor hamburguesa a los dinos, sin embargo para llegar hasta donde estan debemos caminar en puntas de pies para que no piensen que los vamos a atacar y comunicarnos a traves de su lenguaje especial "rawr" al entregarles la hamburguesa y solucionar este conflicto espacial			Despues de esa gran mision tenemos que volver al planeta tierra asi que los dinos regresan a su planeta y nosotros al nuestro debemos ubicarnos en sentadilla y brazos en x mientras la nave se mueve a la derecha a la izquierda hasta aterrizar.		
Tarea Motriz		Aprendizaje Esperado		Ludoevaluación			
1. equilibrio dinamico sobre una pierna realizando pequeños saltos para cambiar de pierna equilibrio estatico al quedamos como estatuas		2. se espera que los niños comprendan el proceso que acaba de suceder que dimensionen la importancia del equilibrio y puedan mantenerse su equilibrio en distintas posiciones		Para cumplir con este criterio se le pedira a los niños que realicen un dibujo donde se retraten como astronautas y mostrando como se sintieron como se vieron ellos mismos, que cosas les gustaron mas y cuales no y cual fue su mayor aprendizaje. Este dibujo se guardara junto con los de las otras sesiones para poder ser presentados en la ultima de ellas.			

 UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN MANIFESTACIONES SOCIALES DEL OCIO Y LA RECREACIÓN (MASOR) 							
Numero de Sesión:	Selva un paraíso increíble	Grupo:	1.3 - 2C - 3A	Docente a cargo:			
Numero total de estudiantes:		Nombre del investigador:	Ricardo Andres Castillo Sichaca				
Hora de inicio:		Hora de finalización:		Objetivo de la sesión:	Aumentar el control del equilibrio estatico y dinamico de los niños y niñas		
Componentes ludicos							
Ficción	Identidad		Alteridad		Placer		
La historia comienza en las instalaciones de la sociedad protectora de animales internacional, donde llega una misión solamente para los mejores exploradores de todo el mundo. Misión: Se nos ha informado que hay animales en peligro en distintas partes del mundo ya que no cuentan con el agua suficiente para poder sobrevivir, necesitamos de los mejores exploradores de la agencia para poder llevarles un vaso de agua a cada uno de estos animales. Si desean aceptar la misión deben ponerse ya mismo en camino al lugar de los hechos.	Para esta sesión de clase se les solicitará a los niños que se personifiquen como un explorador para ir a vivir aventuras a distintos ambientes del planeta, como lo son la selva, el desierto y el mar. Además deberán realizar un dibujo previo del animal que mas le guste o quieran conocer en su aventura.		En esta aventura se busca que los niños entiendan la importancia del cuidado de los animales, por medio de esta actividad ellos podran entender y vivenciar la importancia de que el ser humano tenga un buen papel dentro de la naturaleza para poder preservar la fauna a traves de la profesión de explorador		Al inculcarle a los niños el cuidado por los animales e incluir aventuras se busca crear un ambiente ludico mediante el cual ellos disfruten de un ambiente poco comun y al mismo tiempo puedan fomentar su creatividad		
Papel del estudiante			Papel del Investigador o docente				
En esta sesión de clase el estudiante sera un explorador, es decir, sera el encargado de desarrollar todas las actividades de lo contrario no se podra dar continuidad a la clase. Sera el protagonista principal			El investigador o docente sera el narrador de la historia que ira desarrollando la ficción y ayudara a los niños a que puedan resolver los problemas que sevan creando a lo largo de la historia				
Ambiente Ludico			Actitud ludica del docente y esperada de los niños				
De este se encargara el investigador o docente, ya que antes de que llegue el dia de la clase preparara a los niños para vivir esta aventura, mencionandoles como deben vestirse y dandoles un abrebocas de la aventura. El dia de la clase desde que los niños se conecten por la plataforma el docente o investigador debera estar dentro del papel de la tematica seleccionada.			El docente deberá entrar en el papel de narrador, personificandolo de la mejor manera posible con su vestimenta y su actitud, debera estar energico durante toda la sesión y ayudar a los niños a ir resolviendo la historia sin darles las soluciones de una vez. Los niños estaran participando activamente durante toda la sesión siendo proactivos y propositivos a medida que el cuento avanza.				
Inicial	Central				Final		
Como unos buenos exploradores vamos a alistar el elemento mas importante para la misión y sera el vaso de agua que debemos llevarle a los animales (debe ser u vasito de plastico no totalmente lleno y sin tapa). Luego de ya tener en vasito de agua se va a empezar a realizar un calentamiento muy rapido con un poco de movilidad articular.	En este momento vamos abordo de nuestro avión y debemos estar listo para saltar en paracaidas, a la cuenta de 3 todos vamos a tener nuestro vasito de agua en la mano y vamos a saltar un poquito sin derramar ni una sola gota de agua despues de que saltemos vamos a dar 3 vueltas porque el viento esta muy fuerte y nos quiere llevar pero luego de esas 3 vueltas vamos a intentar quedarnos lo mas quietos que podamos mientras tocamos tierra. Luego que ya estemos en la tierra nos tenemos que dirgir al lugar donde se encuentran los primeros animales, pero durante el camino nos encontramos con un río muy muy grande y la unica manera de pasar es por encima de un tronco caido de un arbol, entonces vamos a pasar sobre una de las lineas de la baldosa de la casa haciendo el punta-talon y con nuestro vaso en la mano, debemos pasar por esa linea 3 veces sin salirnos o nos caemos al agua y perdemos la misión. Cuando ya todos estemos del otro lado del rio debemos continuar nuestra aventura y pasar por un espeso pantano donde la unica manera de cruzar es saltando por unas rocas muy grandes pero en la roca solo nos cabe 1 pie, entonces debemos saltar de roca en roca en un solo pie intercalandolo en cada salto y recordando no derramar el agua que llevamos en el vasito. Ya casi llegamos a nuestro destino pero nuestro ultimo obstaculo es un bosque muy muy espeso donde unicamente podemos pasar dando pequeños saltos con los pies juntos, entonces vamos a pegar nuestras 2 piernas y vamos a dar pequeños saltos como canguros, sin derramar el agua, sin caernos y sin despegar las 2 piernas. Ya por fin todos logramos llegar al valle de los animales y le podemos entregar el vaso de agua a nuestro animal preferido.				Despues de terminar la aventura todos los exploradores vamos a tomar un poquito de agua tambien y vamos a empezar a estirar nuestros musculos para poder volver al comando y terminar nuestro dia de trabajo. Se ira realizando una reflexión sobre la protección de los animales y el cuidado del agua.		
Tarea Motriz	Aprendizaje Esperado			Ludoevaluación			
1. Saltos en un pie 2. Saltos a dos pies 3. Giros en el mismo lugar 4. Caminata a pico y pala	Se espera que los niños puedan tener un mayor control en cuanto a su equilibrio mientras desarrollan distintos retos, ademas de aprender la importancia de ayudar y cuidar a los animales y a uno de los recursos naturales mas preciados como lo es el agua.			Para cumplir con este criterio se le pedira a los niños que realicen un dibujo donde se restraten mostrando como se sintieron como se vieron ellos mismos, que cosas les gustaron mas y cuales no y cual fue su mayor aprendizaje. Este dibujo se guardara junto con los de las otras sesiones para poder ser presentados en la ultima de ellas.			

TABLAS DIARIOS DE CAMPO

Grado 1.3

 UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN MANIFESTACIONES SOCIALES DEL OCIO Y LA RECREACIÓN (MASOR) 					
Numero de Sesión:	2	Grupo:	1.3	Docente a cargo:	Ivone Rocio Benavides
Numero total de estudiantes:	23	Nombre del investigador:	Ricardo Andres Castillo Sichaca	Fecha:	14/10/2020
Hora de inicio:	8:40	Hora de finalización:	9:20	Foco de observación:	
Componentes ludicos					
Ficción	Identidad	Alteridad	Placer		
En este item es esencial recalcar el hecho de encontrarnos en una nave espacial la omega 345 lugar donde estaremos la gran cantidad de la actividad el otro lugar sera el planeta	Al solicitar a los niños la personificación y al ser llamados tripulantes y no niños permitio el desarrollo de esta identidad, motivo por el cual participaban y daban soluciones para lograr	El cambio de rol se observa en el cambio de profesión de los niños donde pasan a ser tripulantes o astronautas en la narrativa protectores de la tierra	Los niños saltan y sonrien durante el juego, se impresionan ante la historia, se preocupan, piensan en distintas soluciones que puedan solventar la narrativa de la historia realizan las actividades con gran energia y proponen el desarrollo de mas actividades.		
Participación y actitud de los estudiantes durante la sesión		Descripción detallada de la sesión			
Los niños de primero suelen ser un poco callados por lo que al entrar a la clase se limitaron a aceptar que ricardo castillo seria el docente a cargo y a comenzar con la clase, a medida que la clase trascurria y con la interacción docente-estudiante se evidencio la participación euforica de ellos a tal punto que era incomprensible lo que mencionaban por lo cual se buscaba ser moderador y darle la palabra a un solo niño, durante las actividades aquellas que mayor participación y entusiasmo mostraron fue la de las estatuas		Se realiza el saludo por parte del investigador, se les cuenta que el capitan les ha enviado una carta, se las leo y se realiza una recolección de información mediante la carta la cual en las instrucciones dice que debe ser dirigida al capitan homerosky con los datos solicitados, posterior a esto se les pide traer los distintos materiales que ayudaran a la personificación y desarrollo de la historia y subiendo a la nave daremos inicio al calentamiento mediante distintos movimientos que al estar ubicados en el espacio deberan realizarse en gravedad 0 por lo cual deben simular que flotan y realizar movimientos algo lentos pero exagerados. una vez comenzado este proceso se les contará a cerca de la curiosa travesia de homerosky donde se comio la gran hamburguesa de los dinosaurios por lo cual debiamos prepararnos para la batalla, se les piden que preparen rapidamente sus pistolas laser, cuando recibimos un ataque continuo por parte de los dinosaurios por lo cual nos empezara a sacudir de un lado al otro haciendonos apoyar solo en una pierna ya que por la gravedad no nos permite colocar los dos pies en la nave (equilibrio dinámico), se les pedirá que tomen de su bebida turbo hidratante espacial (agua) para recobrar energias y comenzar con el contra ataque, todos empiezan a disparar de un lado al otro defendiendonos con los rayos láser pero no es suficiente los alienigenas lograron entrar a la nave debemos escondernos aunque como ellos son dinosaurios si no nos movemos no nos pueden ver, así que todos quietos no muevan un solo músculo (equilibrio estático) y corriamos para cambiar de habitación hasta llegar a un lugar seguro los aliens al creer que la nave estaba vacía deciden apoderarse de la nave, así que solo nos queda una opción devolver la hamburguesa que homerosky se habia comido por lo cual cada tripulante debe dar la mejor hamburguesa a los dinos, sin embargo para llegar hasta donde estan debemos caminar en puntas de pies (equilibrio dinamico) para que no piensen que los vamos a atacar y comunicamos a traves de su lenguaje especial "rawr" se les enseña como decir en idioma dinosaurio, "perdon por que homerosky se comio su hamburguesa, acepten la de nosotros" al entregarles la hamburguesa y solucionar este conflicto espacial Despues de esa gran mision tenemos que volver al planeta tierra así que los dinos regresan a su planeta y nosotros al nuestro debemos ubicarnos en sentadilla y brazos en x mientras la nave se mueve a la derecha a la izquierda hasta aterrizar.			
Avances evidenciados en la capacidad coordinativa		Observaciones de la docente a cargo			
En esta primera fase los niños muestran una gran facilidad en la realización de las estatuas por lo cual aparentemente determina una mejoría en el equilibrio estatico por la facilidad con la que lo realizan y como el cambiar de estar dinamicos a estaticos no afecta la realización de la misma		Realizas muy buenas actividades los niños se integran adecuadamente y creo que has logrado el objetivo que es realizar ciertas actividades especificas me parece que dentro de la dinamica que desarrollas si debe haber algo mas especifico en el manejo de las reglas dentro de clase para que no se convierta en desorden la clase y puedas adquirir o captar mejor la información que necesitas. (se hizo una observacion conjunta correspondiente a la misma docente)			
Resultados de la ludoevaluación					
En los niños de primero encontramos una baja participación en la escritura, los niños primaron el dibujo sobre las preguntas orientadoras sin embargo algunos niños que si escribieron			Aspectos de mejora		
Papel del juego durante la sesión El juego durante esta sesión fue de gran importancia comenzando desde la personificación, el cambio de escenario, momentos que permitieron que el niño se involucrara completamente en la actividad y dinamizar las acciones realizadas en la historia entre las cuales destacan el calentamiento en gravedad 0, equilibrio dinamico en el ataque, equilibrio estatico en el momento			Se debe mejorar el desarrollo de participación en la clase debido a que muchos niños quieren hablar el tiempo, se pierde el audio y no se les entiende lo que desean transmitir, así mismo no escuchan las indicaciones del investigador		



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN MANIFESTACIONES SOCIALES DEL OCIO Y LA RECREACIÓN (MASOR)



Número de Sesión:	3	Grupo:	2C	Docente a cargo:	Ivone Rocio Benavides		
Número total de estudiantes:	23	Nombre del investigador:		Ricardo Andres Castillo Sichaca		Fecha:	22/10/2020
Hora de inicio:	8:40	Hora de finalización:	9:20	Foco de observación:			
Componentes ludicos							
Ficción	Identidad	Alteridad			Placer		
En este apartado nos encontramos en el circo hermanos jordan lugar donde realizaremos nuestras aventuras con cuerdas flojas a gran altura	Los niños se personificarán con sombreros coloridos y se encuentran haciendo pruebas para ser la nueva generación de cirqueros por lo cual demostraron todas sus habilidades y durante la ejecución de las habilidades	el cambio de rol se identifica en el punto donde los niños pasan a ser cirqueros y aprender las grandes habilidades de las personas que trabajan en estos lugares			Los niños saltan y sonríen durante el juego, se impresionan ante la historia, piensan en distintas habilidades que tengan y las presentan con base a la narrativa de la historia, realizan las actividades con gran energía y proponen el desarrollo de mas actividades y distintas situaciones, como que se les cayó la pelota al abismo		
Participación y actitud de los estudiantes durante la sesión				Descripción detallada de la sesión			
Al momento de ingresar en la clase se observa una mayor alegría por parte de los niños y la pregunta de un par de niños hoy que vamos a ser, al escuchar la musica del circo los niños comprenden rapidamente que se trata de una tematica de circo situación que los anima, durante el transcurso de la actividad los niños se muestran participativos, intentan realizar los retos propuestos sin variantes propuestos por ellos aun así tratan de hacer el truco lo mejor posible ya que el objetivo es hacer parte del circo por lo cual su truco debe ser muy bueno, al ser guiada la mayoría de las actividades permite que la participación de los niños sea mediada por el docente el cual busco que aquellos niños menos participativos mostraran sus trucos y contaran un poco de sus experiencias durante la clase.				Durante toda la sesión se deberá tener la personificación del personaje donde les cuentan la historia, para continuar con un calentamiento caudo cefálico, donde se enfoca en la parte del equilibrio estático para poder realizar los ejercicios los cuales se realizaron con malabares de una sola pelota, la cual nos permitio realizar la movilización de los distintos segmentos. se les cuenta a los niños que el mayor acrobata de todos los tiempos (yo) esta en busca de pupilos para poder dejar su legado en las mejores manos, es por esto que los postulados deben pasar por una serie de pruebas para demostrar que estan listos para seguir con este legado, ellos deberan pasar una serie de pruebas para luego presentarse frente al famoso acrobata, durante esas practicas tendran que caminar sobre la cuerda o el palo flojo donde los equilibristas deben pasar dos veces de manera adecuada sin caerse el palo de lado a lado como variante tambien se involucro los malabares realizados en la primera parte como factor distractor, luego se practicara con un balón desinflado o un cojin o almohada donde deben ponerse de pie y durar encima de el el mayor tiempo posible con una pierna, luego se alterna y finaliza con ambas piernas como variante se realizó equilibrio con distintos segmentos corporales, gluteos, abdamente, espalda encima del balón, a siempre recordando la seguridad del artista con la compañía de su instructor, ademas de esto deberan realizar una prueba en grupo donde todos deben darse apoyo entre todos y finalmente van a realizar la presentacion de su mejor truco de los aprendidos en clase para poder ser escogidos para continuar con el legado. Al finalizar la presentacion los cazadores de talento (yo) dan sus opiniones y le dan su reconocimiento como el mejor equilibrita y sus recomendaciones para seguir mejorando como personas y artistas como era de suponerse todos fueron contratados decisión que alegro a los niños.			
				Avances evidenciados en la capacidad coordinativa			
se observa un buen trabajo en el desarrollo de equilibrio dinamico con balón donde los niños son capaces de generar un equilibrio con los distintos segmentos que se les mencionan				Se observa un trabajo mas ordenado en la participación de los niños, les gusta mucho estas actividades, se les vio muy felices y participativos			
Resultados de la ludoevaluación							
Tal como se menciono anteriormente los niños primaron el dibujo rescatando algunos textos en los dibujos rescatamos el ellos del disfrute en los roles presentados donde nos							
Papel del juego durante la sesión				Aspectos de mejora			
El juego se vio involucrado desde el rol desempeñado por los niños, donde desde el primer momento en el calentamiento hasta la fase final fueron personajes del circo, este cambio de escenario y el factor imaginativo del niño fue la clave para que desarrollara las distintas actividades.				La participación de los niños esta siendo liderada por unos cuantos niños, pero la mayoría no interactúa a menos que el docente se los indique, hay que prestar mayor atención a estos casos			



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN MANIFESTACIONES SOCIALES DEL OCIO Y LA RECREACIÓN (MASOR)



Numero de Sesión:	4	Grupo:	2C	Docente a cargo:	Ivone Rocio Benavides		
Numero total de estudiantes:	23	Nombre del investigador:	Ricardo Andres Castillo Sichaca			Fecha:	27/10/2020
Hora de inicio:	10:30	Hora de finalización:	11:10	Foco de observación:			
Componentes ludicos							
Ficción	Identidad	Alteridad			Placer		
En este punto se llevará al niño por distintas situaciones desde montar en un avión, lanzarse en paracaídas, rios, bosques, pantanos y la interacción con animales salvajes	como miembros de la sociedad protectora de animales tendran como misión transportar el vaso con agua y entregarlo a los animales, al darles esta tarea especifica permite la apropiación de la historia	El rol en el cual se encuentran los niños es el de exploradoras quienes deben proteger la naturaleza y su ecosistema actividad que nos permite generar una conciencia ambiental			Los niños saltan y sonrien durante el juego, se impresionan ante la historia, piensan en distintas soluciones a los obstaculos que encuentran antes de llegar a donde estan todos los animales esperando el agua, realizan las actividades con gran energia y proponen el desarrollo de mas actividades y distintas situaciones como que los		
Participación y actitud de los estudiantes durante la sesión				Descripción detallada de la sesión			
La participación en esta actividad estuvo a la altura de las otras intervenciones los niños permitian el planteamiento de actividades y se sumergian en la ficción de la historia y así mismo proponían dinámicas, situaciones mediante las cuales pudieran o facilitar la llegada a donde los animales o hacerla aun mas difícil y/o retante esto permitio una comunicación ambivalente entre el investigador y los estudiantes, las situaciones donde mayor participación hubo fue en el lanzamiento de paracaídas, pasar a oscuras el bosque mientras los animales dormían y el entregarle el agua a su animal favorito.				Como unos buenos exploradores vamos a alistar el elemento mas importante para la misión y sera el vaso de agua que debemos llevarle a los animales (debe ser u vasito de plastico no totalmente lleno y sin tapa). Luego de ya tener en vasito de agua se va a empezar a realizar un calentamiento muy rapido con un poco de movilidad articular. En este momento vamos a abordar de nuestro avión se les menciona que el avión no tiene asientos por lo cual debemos realizar una sentadilla estática mientras tomamos altura y debemos estar listo para saltar en paracaídas, a la cuenta de 3 todos vamos a tener nuestro vasito de agua en la mano y vamos a saltar un poquito sin derramar ni una sola gota de agua despues de que saltamos vamos a dar 3 vueltas porque el viento esta muy fuerte y nos quiere llevar pero luego de esas 3 vueltas vamos a intentar quedarnos lo mas quietos que podamos mientras tocamos tierra. Luego que ya estemos en la tierra nos tenemos que dirigir al lugar donde se encuentran los primeros animales, pero durante el camino nos encontramos con un rio muy muy grande y la unica manera de pasar es por encima de un tronco caído de un arbol, entonces vamos a pasar sobre una de las lineas de la baldosa de la casa haciendo el punta-talon y con nuestro vaso en la mano, debemos pasar por esa linea 3 veces sin salimos o nos caemos al agua y perdemos la misión. Cuando ya todos estemos del otro lado del rio debemos continuar nuestra aventura y pasar por un bosque muy oscuro donde los animales duermen por lo que debemos pasar en puntas muy despacio y sin realizar ruido, pasamos por un espeso pantano donde la unica manera de cruzar es saltando por unas rocas muy grandes pero en la roca solo nos cabe 1 pie, entonces debemos saltar de roca en roca en un solo pie intercalandolo en cada salto y recordando no derramar el agua que llevamos en el vasito. Ya casi llegamos a nuestro destino pero nuestro ultimo obstaculo es un bosque muy muy espeso donde unicamente podemos pasar dando pequeños saltos con los pies juntos, entonces vamos a pegar nuestras 2 piernas y vamos a dar pequeños saltos como canguros, sin derramar el agua, sin caerlos y sin despegar las 2 piernas. Ya por fin todos logramos llegar al valle de los animales y le podemos entregar el vaso de agua a nuestro animal preferido el cual será escrito en el chat . Despues de terminar la aventura todos los exploradores vamos a tomar un poquito de agua tambien y vamos a empezar a estirar nuestros musculos para poder volver al comando y terminar nuestro dia de trabajo. Se ira realizando una reflexión sobre la protección de los animales y el cuidado del agua.			
Avances evidenciados en la capacidad coordinativa				Observaciones de la docente a cargo			
se observo una gran facilidad al momento de realizar el paso por el pantano donde debían saltar de una roca a la otra utilizando un solo pie en esta acción así mismo como el desarrollo de pasar el tronco en pica y pala esto apoyados en la prueba realizada anteriormente y en la cual ya tienen conocimiento de como ejecutar el movimiento				mejoro la participación de los niños que no participaban tanto, te agradezco por esto creo que esto te permitira tener mayor cobertura en la información que quieres recolectar			
Resultados de la ludoevaluación							
Al igual que en las demas intervenciones primo el hecho de realizar dibujo sobre lo escrito sin embargo rescatamos la importancia que genero para ellos y el aprendizaje del							
Papel del juego durante la sesión				Aspectos de mejora			
El juego se vivio desde el mundo ficticio donde la gran importancia de los mundos y sus distintas situaciones permitieron el desarrollo de distintas vivencias en las cuales son de gran importancia los animales y el ecosistema esto con un objetivo que era llevarle agua a los animales que no tenían el liquido preciado.				No usar vasos con agua para evitar que el agua pudiera caer en el equipo, o en el piso y generara un accidente, se utilizo un botilo o botella en la que por lo general los niños toman agua durante la clase.			

 UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN MANIFESTACIONES SOCIALES DEL OCIO Y LA RECREACIÓN (MASOR) 			
Numero de Sesión:	3	Grupo:	2C
Docente a cargo:	Ivone Rocio Benavides		
Numero total de estudiantes:	23	Nombre del investigador:	Ricardo Andres Castillo Sichaca
Fecha:	16/10/2020		
Hora de inicio:	9:20	Hora de:	10:00
Foco de observación:			
Componentes ludicos			
Ficción	Identidad	Alteridad	Placer
En este apartado nos encontramos en el circo hermanos jordan lugar donde realizaremos nuestras aventuras con cuerdas flojas a gran altura	Los niños se personificaran con sombreros coloridos y se encuentran haciendo pruebas para ser la nueva generación de cirqueros por lo cual demostraron todas sus habilidades y durante la ejecución de las habilidades ellos mostraban trucos extra a los mencionados por el investigador	el cambio de rol se identifica en el punto donde los niños pasan a ser cirqueros y aprender las grandes habilidades de las personas que trabajan en estos lugares	Los niños saltan y sonrien durante el juego, se impresionan ante la historia, piensan en distintas habilidades que tengan y las presentan con base a la narrativa de la historia, realizan las actividades con gran energia y proponen el desarrollo de mas actividades y distintas situaciones, como que se les cayó la pelota al abismo
Participación y actitud de los estudiantes durante la sesión		Descripción detallada de la sesión	
Al momento de ingresar en la clase se observa gran alegría por parte de los niños con comentarios donde mencionan lo divertido que son las clases con el profesor Ricardo Castillo, al escuchar la musica del circo los niños comprenden rapidamente que se trata de una tematica de circo situación que los hace sonreir y preguntar que haremos hoy, durante el transcurso de la actividad los niños se muestran participativos, intentan realizar nuevos retos ya que el objetivo es hacer parte del circo por lo cual tanto sus retos como su personificación debe ser increíble, al ser guiada la mayoría de las actividades permite que la participación de los niños sea mediada por el docente con algunas intervenciones autonomas por parte de los estudiantes		Durante toda la sesión se deberá tener la personificación del personaje donde les cuentan la historia, para continuar con un calentamiento caudo cefálico, donde se enfoca en la parte del equilibrio estático para poder realizar los ejercicios los cuales se realizaron con malabares de una sola pelota, la cual nos permitio realizar la movilización de los distintos segmentos. se les cuenta a los niños que el mayor acrobata de todos los tiempos (yo) esta en busca de pupilos para poder dejar su legado en las mejores manos, es por esto que los postulados deben pasar por una serie de pruebas para demostrar que estan listos para seguir con este legado, ellos deberan pasar una serie de pruebas para luego presentarse frente al famoso acrobata, durante esas practicas tendran que caminar sobre la cuerda o el palo flojo donde los equilibristas deben pasar dos veces de manera adecuada sin caerse el palo de lado a lado como variante tambien se involucro los malabares realizados en la primera parte como factor distractor, luego se practicara con un balon desinflado o un cojin o almohada donde deben ponerse de pie y durar encima de el el mayor tiempo posible con una pierna, luego se alterna y finaliza con ambas piernas como variante se realizó equilibrio con distintos segmentos corporales, gluteos, abdamente, espalda encima del balon, a siempre recordando la seguridad del artista con la compañía de su instructor, ademas de esto deberan realizar una prueba en grupo donde todos deben darse apoyo entre todos y finalmente van a realizar la presentacion de su mejor truco de los aprendidos en clase para poder ser escogidos para continuar con el legado. Al finalizar la presentacion los cazadores de talento (yo) dan sus opiniones y le dan su reconocimiento como el mejor equilibrista y sus recomendaciones para seguir mejorando como personas y artistay como era de suponerse todos fueron contratados decisión que alegro a los niños.	
Avances evidenciados en la capacidad coordinativa		Observaciones de la docente a cargo	
Al realizar las distintas actividades se observa una facilidad por parte de los niños principalmente en los desplazamientos por la cuerda floja, sin embargo al agregar un objeto distractor (malabares con una pelota) los niños reducian significativamente el equilibrio		me gustan las actividades que realizas y muy bien por corregir el tema las intervenciones con los niños es importante que lo mantengas para que no se dificulte tu proceso en lo que queda de las intervenciones y en lo profesional.	
Resultados de la ludoevaluación			
En el circo el componente de habilidades fue muy importante y queda constatado en los dibujos donde nos mencionan que lo que mas les gusto fue los malabares, la cuerda floja y el pararse en el balon las cuales fueron nuestras tres actividades base, entre las cuales nacieron distintas profesiones, ya que teniamos los magos, en uno de los casos una niña deseo ser el conejo del sombrero del mago, teniamos los malabaristas, los de la cuerda floja entre otros, lo cual era muy interesante ya que cada uno de los niños se identifico con un caso en especifico en cuanto a cosas que pudieron no gustarle a los niños nos mencionan que todo les gusto ya que aprendieron distintos trucos.			
Papel del juego durante la sesión		Aspectos de mejora	
El juego se vio involucrado desde el rol desempeñado por los niños, donde desde el primer momento en el calentamiento hasta la fase final fueron personajes del circo, este cambio de escenario y el factor imaginativo del niño fue la clave para que desarrollara las distintas actividades.		No aplica	



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN MANIFESTACIONES SOCIALES DEL OCIO Y LA RECREACIÓN (MASOR)



Numero de Sesión:	4	Grupo:	2C	Docente a	Ivone Rocio Benavides
Numero total de estudiantes:	23	Nombre del investigador:	Ricardo Andres Castillo Sichaca		Fecha
Hora de inicio:	2:00	Hora de	2:40	Foco de	22/10/2020
Componentes ludicos					
Ficción	Identidad	Alteridad		Placer	
En este punto se llevará al niño por distintas situaciones desde montar en un avión, lanzarse en paracaídas, rios, bosques, pantanos y la interacción con animales salvajes	como miembros de la sociedad protectora de animales tendran como misión transportar el vaso con agua y entregarlo a los animales, al darles esta tarea especifica permite la apropiación de la historia	El rol en el cual se encuentran los niños es el de exploradoras quienes deben proteger la naturaleza y su ecosistema actividad que nos permite generar una conciencia ambiental		Los niños saltan y sonrien durante el juego, se impresionan ante la historia, piensan en distintas soluciones a los obstaculos que encuentran antes de llegar a donde estan todos los animales esperando el agua, realizan las actividades con gran energia y proponen el desarrollo de mas actividades y distintas situaciones como que los animales estan durmiendo en el bosque, que toca ser muy silenciosos entre otras.	
Participación y actitud de los estudiantes durante la		Descripción detallada de la sesión			
La participación en esta actividad estuvo a la altura de las otras intervenciones los niños permitian el planteamiento de actividades y se sumergian en la ficción de la historia y así mismo proponian dinamicas, situaciones mediante las cuales pudieran o facilitar la llegada a donde los animales o hacerla aun mas difícil y/o retante esto permitio una comunicación ambivalente entre el investigador y los estudiantes, las situaciones donde mayor participación hubo fue en el lanzamiento de paracaídas, pasar a oscuras el bosque mientras los animales dormían y el entregarle el agua a su animal favorito.		Como unos buenos exploradores vamos a alistar el elemento mas importante para la misión y sera el vaso de agua que debemos llevarle a los animales (debe ser u vasito de plastico no totalmente lleno y sin tapa). Luego de ya tener en vasito de agua se va a empezar a realizar un calentamiento muy rapido con un poco de movilidad articular. En este momento vamos a abordar de nuestro avión se les menciona que el avión no tiene asientos por lo cual debemos realizar una sentadilla estática mientras tomamos altura y debemos estar listo para saltar en paracaídas, a la cuenta de 3 todos vamos a tener nuestro vasito de agua en la mano y vamos a saltar un poquito sin derramar ni una sola gota de agua despues de que saltemos vamos a dar 3 vueltas porque el viento esta muy fuerte y nos quiere llevar pero luego de esas 3 vueltas vamos a intentar quedarnos lo mas quietos que podamos mientras tocamos tierra. Luego que ya estemos en la tierra nos tenemos que dirigir al lugar donde se encuentran los primeros animales, pero durante el camino nos encontramos con un rio muy muy grande y la unica manera de pasar es por encima de un tronco caído de un arbol, entonces vamos a pasar sobre una de las lineas de la baldosa de la casa haciendo el punta-talon y con nuestro vaso en la mano, debemos pasar por esa linea 3 veces sin salirnos o nos caemos al agua y perdemos la misión. Cuando ya todos estemos del otro lado del rio debemos continuar nuestra aventura y pasar por un bosque muy oscuro donde los animales duermen por lo que debemos pasar en puntas muy despacio y sin realizar ruido, pasamos por un espeso pantano donde la unica manera de cruzar es saltando por unas rocas muy grandes pero en la roca solo nos cabe 1 pie, entonces debemos saltar de roca en roca en un solo pie intercalandolo en cada salto y recordando no derramar el agua que llevamos en el vasito. Ya casi llegamos a nuestro destino pero nuestro ultimo obstaculo es un bosque muy muy espeso donde unicamente podemos pasar dando pequeños saltos con los pies juntos, entonces vamos a pegar nuestras 2 piernas y vamos a dar pequeños saltos como canguros, sin derramar el agua, sin caeremos y sin despegar las 2 piernas. Ya por fin todos logramos llegar al valle de los animales y le podemos entregar el vaso de agua a nuestro animal preferido el cual será escrito en el chat . Despues de terminar la aventura todos los exploradores vamos a tomar un poquito de agua tambien y vamos a empezar a estirar nuestros musculos para poder volver al comando y terminar nuestro dia de trabajo. Se ira realizando una reflexión sobre la protección de los animales y el cuidado del agua.			
Avances evidenciados en la capacidad coordinativa		Observaciones de la docente a cargo			
se observan significativas mejoras en el equilibrio dinamico ya que al tener un objeto en la mano como era la botella o el vaso con agua debian mantener el equilibrio en mayor medida y lograron superar estos retos con objeto distractor		Muy buenas actividades considero que la participación de los niños ha mejorado mucho, ya es un cambio completo cuando tu llegas y estan ahí preparados para saber que y como lo van a realizar, es muy interesante ver como encaminas las actividades al objetivo del equilibrio			
Resultados de la ludoevaluación					
Se considera que se cumplio el mensaje del cuidado animal y del ecosistema ya que entre sus dibujos encontramos mensajes como que fue genial conocer a su animal favorito,el poder darle de su agua a ese animal fue muy importante para ellos entre las cosas que nos mencionan que mejorarian para otra mision aparece el hecho de poder llevar mas agua para que mas animalitos puedan tomar en cuanto a las actividades de equilibrio salen a flote las actividades como lo fueron pasar por el tronco en pica y pala, el lanzamiento del avion y el bosque oscuro así mismo en sus representaciones graficas queda constatado aquel animal favorito que los acompañara en su misión.					
Papel del juego durante la sesión		Aspectos de mejora			
El juego se vivio desde el mundo ficticio donde la gran importancia de los mundos y sus distintas situaciones permitieron el desarrollo de distintas vivencias en las cuales son de gran importancia los animales y el ecosistema esto con un objetivo que era llevarle agua a los animales que no tenian el liquido preciado.		Dificultades con la plataforma teams la cual presentaba fallas tecnicas ese día			

Grado 3A

 UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN MANIFESTACIONES SOCIALES DEL OCIO Y LA RECREACIÓN (MASOR) 					
Numero de Sesión:	2	Grupo:	3A	Docente a cargo:	Lorena aristizabal
Numero total de estudiantes:	23	Nombre del investigador:	Ricardo Andres Castillo Sichaca	Fecha:	14/10/2020
Hora de inicio:	8:00	Hora de finalización:	8:40	Foco de observación:	
Componentes ludicos					
Ficción	Identidad		Alteridad		Placer
En este item es esencial recalcar el hecho de encontramos en una nave espacial la omega 345 lugar donde estaremos la gran cantidad de la actividad el otro	Al solicitar a los niños la personificación y al ser llamados tripulantes y no niños permitio el desarrollo de esta identidad, motivo por el cual participaban y daban		El cambio de rol se observa en el cambio de profesión de los niños donde pasan a ser tripulantes o astronautas en la narrativa protectores de la tierra		Los niños saltan y sonrien durante el juego, se impresionan ante la historia, se preocupan, piensan en distintas soluciones que puedan solventar la narrativa de la historia realizan las actividades con gran energia y proponen
Participación y actitud de los estudiantes durante la sesión			Descripción detallada de la sesión		
Los estudiantes permanecieron en una posición receptiva expectantes a ver que era lo que se tenía preparado, al leer la carta los niños se meocionan y empiezan a activar el microfono para preguntar acerca de la carta y de homerosky, siguiendo con la misión en la personificación buscaron lograr un buen dizfrs con sus sombreros alguno de ellos incluso tenían cascos de star wars e implementos de la película, durante las distintas actividades estuvieros realizandolas en sus casas y estaban entregados con la historia, fue una participación mixta ya que fue guiada por el docente y así mismo en distintos momentos proponian soluciones para resolver las actividades			Se realiza el saludo por parte del investigador, se les cuenta que el capitán les ha enviado una carta, se las leo y se realiza una recolección de información mediante la carta la cual en las instrucciones dice que debe ser dirigida al capitán homerosky con los datos solicitados, posterior a esto se les pide traer los distintos materiales que ayudaran a la personificación y desarrollo de la historia y subiendo a la nave daremos inicio al calentamiento mediante distintos movimientos que al estar ubicados en el espacio deberán realizarse en gravedad 0 por lo cual deben simular que flotan y realizar movimientos algo lentos pero exagerados. una vez comenzado este proceso se les contará a cerca de la curiosa travesía de homerosky donde se comio la gran hamburguesa de los dinosaurios por lo cual debíamos prepararnos para la batalla, se les piden que preparen rápidamente sus pistolas laser, cuando recibimos un ataque continuo por parte de los dinosaurios por lo cual nos empezara a sacudir de un lado al otro haciéndonos apoyar solo en una pierna ya que por la gravedad no nos permite colocar los dos pies en la nave (equilibrio dinámico), se les pedirá que tomen de su bebida turbo hidratante espacial (agua) para recobrar energías y comenzar con el contra ataque, todos empiezan a disparar de un lado al otro defendiendonos con los rayos láser pero no es suficiente los alienígenas lograron entrar a la nave debemos escondernos aunque como ellos son dinosaurios si no nos movemos no nos pueden ver, así que todos quietos no muevan un solo músculo (equilibrio estático) y corrimos para cambiar de habitación hasta llegar a un lugar seguro los aliens al creer que la nave estaba vacía deciden apoderarse de la nave, así que solo nos queda una opción devolver la hamburguesa que homerosky se había comido por lo cual cada tripulante debe dar la mejor hamburguesa a los dinos, sin embargo para llegar hasta donde están debemos caminar en puntas de pies (equilibrio dinámico) para que no piensen que los vamos a atacar y comunicamos a través de su lenguaje especial "raw" se les enseña como decir en idioma dinosaurio, "perdon por que homerosky se comio su hamburguesa, acepten la de nosotros" al entregarles la hamburguesa y solucionar este conflicto espacial Despues de esa gran misión tenemos que volver al planeta tierra así que los dinos regresan a su planeta y nosotros al nuestro debemos ubicarnos en sentadilla y brazos en x mientras la nave se mueve a la derecha a la izquierda hasta aterrizar.		
Avances evidenciados en la capacidad coordinativa			Observaciones de la docente a cargo		
En esta primera sesión se observa una facilidad en la			en primer lugar me gusto mucho el documento acerca de la actividad de los		
Resultados de la ludoevaluación					
Se presentan dibujos con las características solicitadas, tanto el dibujo como la parte escrita donde nos mencionan el gusto por combatir con los dinosaurios momentos que se vivieron en gran parte de la historia, nos cuentan que no les gusto que homerosky se comiera la hamburguesa de los dinosaurios y en sus dibujos se muestran situaciones distintas, en las que ellos están combatiendo con los dinos, con una nave, la vestimenta de astronauta planetas, lunas, estrellas todos estos factores que nos permite el comprender como la ficción esta presente en ellos capaces de incentivar esa creatividad y plasmar distintos mundos					
Papel del juego durante la sesión			Aspectos de mejora		
El juego durante esta sesión fue de gran importancia comenzando desde la personificación, el cambio de escenario, momentos que permitieron que el niño se involucrara completamente en la actividad y dinamizar las acciones realizadas en la historia entre las cuales destacan el calentamiento en gravedad 0, equilibrio dinámico en el ataque, equilibrio estático en el momento de hacer estatuas cuando los dinos nos invadieron y el caminar en puntas al entregar las hamburguesas y el idioma dino			comunicación entre la docente y el investigador y manejo de tiempo durante las actividades		

 UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN MANIFESTACIONES SOCIALES DEL OCIO Y LA RECREACIÓN (MASOR) 					
Numero de Sesión:	2	Grupo:	3A	Docente a cargo:	Lorena aristizabal
Numero total de estudiantes:	23	Nombre del investigador:	Ricardo Andres Castillo Sichaca	Fecha	22/10/2020
Hora de inicio:	8:00	Hora de finalización:	8:40	Foco de observación:	
Componentes ludicos					
Ficción	Identidad	Alteridad	Placer		
En este apartado nos encontramos en el circo hermanos jordan lugar donde realizaremos nuestras aventuras con cuerdas flojas a gran altura	Los niños se personificaran con sombreros coloridos y se encuentran haciendo pruebas para ser la nueva generación de	el cambio de rol se identifica en el punto donde los niños pasan a ser cirqueros y aprender las grandes habilidades de las personas que	Los niños saltan y sonrien durante el juego, se impresionan ante la historia, piensan en distintas habilidades que tengan y las presentan con base a la narrativa de la historia, realizan las actividades con gran energia y proponen el desarrollo de mas actividades y distintas situaciones, como que se les		
Participación y actitud de los estudiantes durante la sesión			Descripción detallada de la sesión		
Al realizarse esta sesión se observa mayor alegría y gusto por parte de los niños, a la profe mencionar que la clase la daría ricardo castillo los estudiantes empezaron a preguntar que haríamos hoy, dudas que quedaron disipadas al verlo con sombrero de arlequin y la musica de circo, aumentando la interacción con el docente al enseñarle las diferentes habilidades como trucos de magia, malabares, cuerda floja los niños iban mencionando que conocían otros trucos y los presentaban a la clase con gran dinamismo y emoción esta participación ambivalente permitio un mejor desarrollo de la clase y permite que los niños se empoderen de sus procesos			Durante toda la sesión se deberá tener la personificación del personaje donde les cuentan la historia, para continuar con un calentamiento caudo cefálico, donde se enfoca en la parte del equilibrio estático para poder realizar los ejercicios los cuales se realizaron con malabares de una sola pelota, la cual nos permitio realizar la movilización de los distintos segmentos. se les cuenta a los niños que el mayor acrobata de todos los tiempos (yo) esta en busca de pupilos para poder dejar su legado en las mejores manos, es por esto que los postulados deben pasar por una serie de pruebas para demostrar que estan listos para seguir con este legado, ellos deberan pasar una serie de pruebas para luego presentarse frente al famoso acrobata, durante esas practicas tendran que caminar sobre la cuerda o el palo flojo donde los equilibristas deben pasar dos veces de manera adecuada sin caerse el palo de lado a lado como variante tambien se involucro los malabares realizados en la primera parte como factor distractor, luego se practicara con un balon desinflado o un cojin o almohada donde deben ponerse de pie y durar encima de el el mayor tiempo posible con una pierna, luego se alterna y finaliza con ambas piernas como variante se realizó equilibrio con distintos segmentos corporales, gluteos, abdomen, espalda encima del balon, a siempre recordando la seguridad del artista con la compañía de su instructor, ademas de esto deberan realizar una prueba en grupo donde todos deben darse apoyo entre todos y finalmente van a realizar la presentacion de su mejor truco de los aprendidos en clase para poder ser escogidos para continuar con el legado. Al finalizar la presentacion los cazadores de talento (yo) dan sus opiniones y le dan su reconocimiento como el mejor equilibrista y sus recomendaciones para seguir mejorando como personas y artistay como era de suponerse todos fueron contratados decisión que alegro a los niños.		
Avances evidenciados en la capacidad coordinativa			Observaciones de la docente a cargo		
En la ejecución de las distintas capacidades coordinativas			Me gusto mucho la actividad de hoy se nota el trabajo y el empeño que le pones		
Resultados de la ludoevaluación					
En los resultados de la ludoevaluación se observo el gusto que tuvieron los niños en realización de este mundo y de sus actividades ya que en sus dibujos se ven representados distintos momentos de las vivencias como lo son los malabares, la magia, la cuerda o palo flojo situaciones que fueron de gran disfrute para los niños y en los cuales buscaron identificarse ya que entre ellos determinaban que dentro del circo iban a ser los magos, los malabaristas entre otros dentro de las situaciones por mejorar cuentan con aprender mas trucos y habilidades que les permita ser mejores cirqueros en un futuro					
Papel del juego durante la sesión			Aspectos de mejora		
El juego se vio involucrado desde el rol desempeñado por los niños, donde desde el primer momento en el calentamiento hasta la fase final fueron personajes del circo, este cambio de escenario y el factor imaginativo del niño fue la clave para que desarrollara las distintas actividades.			Objeto inestable		

 UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN MANIFESTACIONES SOCIALES DEL OCIO Y LA RECREACIÓN (MASOR) 					
Numero de Sesión:	2	Grupo:	3A	Docente a cargo:	Lorena aristizabal
Numero total de estudiantes:	23	Nombre del investigador:	Ricardo Andres Castillo Sichaca	Fecha	26/10/2020
Hora de inicio:	8:40	Hora de finalización:	9:20	Foco de observación:	
Componentes ludicos					
Ficción	Identidad	Alteridad	Placer		
En este punto se llevará al niño por distintas situaciones desde montar en un avión, lanzarse en paracaídas, rios, bosques, pantanos y la interacción con animales salvajes	como miembros de la sociedad protectora de animales tendran como misión transportar el vaso con agua y entregarlo a los	El rol en el cual se encuentran los niños es el de exploradoras quienes deben proteger la naturaleza y su ecosistema actividad	Los niños saltan y sonrien durante el juego, se impresionan ante la historia, piensan en distintas soluciones a los obstaculos que encuentran antes de llegar a donde estan todos los animales esperando el agua, realizan las		
Participación y actitud de los estudiantes durante la sesión			Descripción detallada de la sesión		
En esta ultima sesión se observo como los niños llegaron con toda la actitud a pesar de ser una de las primeras clases del día estuvieron muy emocionados al realizar la actividad planteada al contarles que salvaríamos animales empezaron a contar cual era su animal favorito, que tenían mascotas en las casas algunos pasaban el perrito en pantalla, se observo un gran compromiso en el rol de los niños y su interacción con el mundo ya que al estar sorteando los distintos escenarios como lo son el pantano, donde pasamos y nos cubrimos de fango salíamos y nos limpiábamos por lo cual hacían gestos de estoy sucio o decían que ahora se tendrán que bañar de nuevo, durante el paso al bosque oscuro también surgió mucha participación ya que después de estar en silencio y como estatuas en el bosque al salir nos contaban cuantos animales habían visto, y el mejor momento fue el de darles el agua a nuestros animales favoritos y comentar con ellos la importancia de cuidar el agua, a los animales y el ecosistema			Como unos buenos exploradores vamos a alistar el elemento más importante para la misión y será el vaso de agua que debemos llevarle a los animales (debe ser un vasito de plástico no totalmente lleno y sin tapa). Luego de ya tener en vasito de agua se va a empezar a realizar un calentamiento muy rápido con un poco de movilidad articular. En este momento vamos a abordar de nuestro avión se les menciona que el avión no tiene asientos por lo cual debemos realizar una sentadilla estática mientras tomamos altura y debemos estar listo para saltar en paracaídas, a la cuenta de 3 todos vamos a tener nuestro vasito de agua en la mano y vamos a saltar un poquito sin derramar ni una sola gota de agua después de que saltamos vamos a dar 3 vueltas porque el viento está muy fuerte y nos quiere llevar pero luego de esas 3 vueltas vamos a intentar quedarnos lo más quietos que podamos mientras tocamos tierra. Luego que ya estemos en la tierra nos tenemos que dirigir al lugar donde se encuentran los primeros animales, pero durante el camino nos encontramos con un río muy muy grande y la única manera de pasar es por encima de un tronco caído de un árbol, entonces vamos a pasar sobre una de las líneas de la baldosa de la casa haciendo el punta-talón y con nuestro vaso en la mano, debemos pasar por esa línea 3 veces sin salirnos o nos caemos al agua y perdemos la misión. Cuando ya todos estemos del otro lado del río debemos continuar nuestra aventura y pasar por un bosque muy oscuro donde los animales duermen por lo que debemos pasar en puntas muy despacio y sin realizar ruido, pasamos por un espeso pantano donde la única manera de cruzar es saltando por unas rocas muy grandes pero en la roca solo nos cabe 1 pie, entonces debemos saltar de roca en roca en un solo pie intercalándolo en cada salto y recordando no derramar el agua que llevamos en el vasito. Ya casi llegamos a nuestro destino pero nuestro último obstáculo es un bosque muy muy espeso donde únicamente podemos pasar dando pequeños saltos con los pies juntos, entonces vamos a pegar nuestras 2 piernas y vamos a dar pequeños saltos como canguros, sin derramar el agua, sin caernos y sin despegar las 2 piernas. Ya por fin todos logramos llegar al valle de los animales y le podemos entregar el vaso de agua a nuestro animal prefiriendo el cual será escrito en el chat. Después de terminar la aventura todos los exploradores vamos a tomar un poquito de agua también y vamos a empezar a estirar nuestros músculos para poder volver al comando y terminar nuestro día de trabajo. Se irá realizando una reflexión sobre la protección de los animales y el cuidado del agua.		
Avances evidenciados en la capacidad coordinativa			Observaciones de la docente a cargo		
En las capacidades coordinativas buscamos presentarles gran			Agradecerte mucho por el acompañamiento realizado estas		
Resultados de la ludoevaluación					
Durante la última ludo evaluación se observó mucho esfuerzo por parte de los niños en sus dibujos ya que en estos serían 2 personajes principales ellos y sus animales favoritos, por lo que encontramos distintos animales en estos dibujos y aun más importante logrando que uno de los espacios con más disfrute para ellos fue el darle el agua a sus animales favoritos aquellos que tanto les gusta, otro de los momentos que también llamó mucho su atención fue el de paracaidismo y el pasar el río por el tronco, en sus dibujos observamos un gran sentido por recrear los paisajes naturales por lo que dibujan árboles, agua, el sol, las nubes y entre las cosas que no les gusta de la clase mencionan que todo les gusta lo que es un gran motivante para continuar con intervenciones de este índole					
Papel del juego durante la sesión			Aspectos de mejora		
El juego se vivió desde el mundo ficticio donde la gran importancia de los mundos y sus distintas situaciones permitieron el desarrollo de distintas vivencias en las cuales son de gran importancia los animales y el ecosistema esto con un objetivo que era llevarle agua a los animales que no tenían el líquido preciado.			involucrar a los niños menos participativos y problemas con la plataforma teams		

Evolución del equilibrio estático y dinámico desde los 4 hasta los 74 años

JOSEP CABEDO I SANROMÀ*

Profesor de la Facultat de Ciències de l'Esport, Blanquerna. Universitat Ramon Llull.

Investigador principal del GRICMEE

(Grup de Recerca Interdisciplinària del Comportament Motor de l'Esport i Educació)

JOSEP ROCA I BALASCH**

Catedrático de INEFC de Psicología de la Actividad Física y el Deporte

Correspondencia con autores

* *josepcs@blanquerna.url.edu*

** *jroca@gencat.cat*

Resumen

La investigación que presentamos proporciona una descripción del equilibrio durante el ciclo vital –desde los 4 hasta los 74 años–, y tiene como objetivo principal el análisis, la valoración y la reflexión, sobre su evolución en dos pruebas: una de equilibrio estático y otra de dinámico.

En el apartado de metodología quedan detallados los protocolos de administración y condiciones de observación necesarios para utilizar estos dos tests, por parte de los diferentes profesionales de la actividad física y de otros profesionales que los puedan necesitar. Al mismo tiempo, y con una vocación de ofrecer un servicio social, adjuntamos los baremos por edades de las pruebas de equilibrio estático y dinámico.

Los datos expuestos denotan un aumento exponencial del rendimiento en las primeras edades, hasta llegar a los 18 años; los mejores resultados se alcanzan de los 19 a los 23 años y se mantienen hasta los 30. A partir de los 33 años, la curva describe una involución hasta el final del ciclo, con un punto de inflexión más acentuado a los 53 años.

Palabras clave

Equilibrio estático y dinámico, Ciclo vital, Psicología diferencial y evolutiva.

Prueba de equilibrio estático

Descripción

Este test consiste en aguantar el equilibrio con una pierna durante el máximo tiempo posible. La persona tiene que intentar estar quieta, con las manos en la cintura, y la otra extremidad flexionada a la altura de la rodilla contraria. Durante el tiempo que dure la prueba el sujeto mantendrá siempre los ojos abiertos de forma obligatoria (véase *figura 1*).

Para administrar la prueba se redactó un protocolo, que se siguió en todo momento con el máximo rigor. Esta normativa describía los siguientes apartados:

Condiciones de realización

“Descalzo sobre el suelo (si es posible, sobre una superficie de madera), manos en la cintura y de cara a la pared”.

- *Descalzo*: el sujeto podía escoger si quería realizarlo con o sin calcetines. Con el fin de asegurarnos que todos los participantes estuvieran en igualdad de condiciones, no se permitía realizar la prueba con zapatillas de deporte.
- *Superficie de madera*: esta base era una chapa y tenía la función de evitar el frío del suelo, sensación muchas veces desagradable para el sujeto. Así garantizábamos que esta variable no influía negativamente en el rendimiento.
- *Manos en la cintura*: si durante la ejecución el par-

ticipante retiraba las manos, no se detenía la prueba, pero se anotaba en las observaciones de la hoja de registro.

- *Cara a la pared*: esta condición tenía el objetivo de evitar descuidos durante la realización de la prueba y al mismo tiempo facilitar la máxima concentración.

Instrucciones y demostración

A todos los sujetos se les daba siempre la misma instrucción

“Tienes que estar todo el tiempo que puedas sobre un pie, flexionando la otra pierna así”

- *Así*: esta palabra se pronuncia en el momento de hacer la demostración por parte del administrador, insistiendo en el hecho de que esta pierna no podía ni tocar el suelo ni apoyarla en la otra extremidad. Además, se tenía que mantener el pie a la altura de la rodilla contraria.

Registro

El sujeto podía realizar una prueba antes de anotar el mejor de los tiempos conseguidos en los dos intentos. Los resultados, registrados en minutos y segundos (por ejemplo: 2 minutos y 31 segundos), se escribían en la hoja de registro. El cronómetro se detenía cuando se ponía el pie en el suelo, cuando la pierna flexionada se apoyaba en la extremidad contraria o cuando se superaban los 3 minutos manteniendo el equilibrio. Por lo tanto, el tiempo máximo que se podía conseguir era 180 segundos.

Condiciones de realización

"Descalzo con las manos en la cintura y si puede ser de cara a la pared".

- *Descalzo*: el sujeto podía escoger si quería realizarlo con o sin calcetines. Con el fin de asegurarnos que todos los participantes estuvieran en igualdad de condiciones, no se permitía realizar la prueba con zapatillas de deporte.
- *Manos en la cintura*: si durante la ejecución el participante retiraba las manos, no se detenía la prueba, pero se anotaba en las observaciones de la hoja de registro.
- *Cara a la pared*: esta condición tenía como objetivo evitar descuidos durante la realización de la prueba y al mismo tiempo facilitar la máxima concentración.

Instrucciones y demostración

A todos los sujetos se les explicaban siempre las normas de la misma manera:

"Tienes que andar por encima de esta barra tan rápido como puedas de esta manera. Si tocas en el suelo con los pies tienes que continuar hasta llegar a la plataforma del final"

- *De esta manera*: quiere decir que se tiene que andar normal, poniendo un pie delante del otro, sin andar de lado (véase figura 2).

Registro

El sujeto podía realizar una prueba antes de registrar el mejor de los tiempos conseguidos en los dos intentos. El sujeto empezaba la prueba con los dos pies en contacto en una de las plataformas. El cronómetro se ponía en funcionamiento cuando se realizaba el primer contacto con la barra y se detenía en el momento que ponía el pie en la plataforma. Los resultados se anotaban en segundos y centésimas de segundo (por ejemplo: 3'38''). En caso de que durante la ejecución el participante pusiera una o varias veces el pie en el suelo, se penalizaba con dos segundos cada uno de los contactos realizados. El tiempo total era el resultado del tiempo alcanzado más el número de contactos producidos.

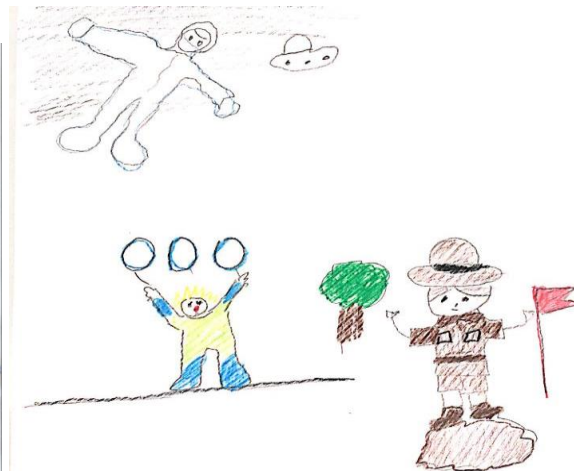
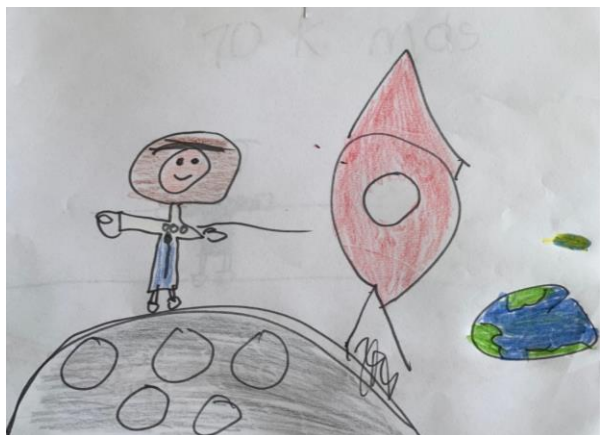
Prueba de equilibrio dinámico

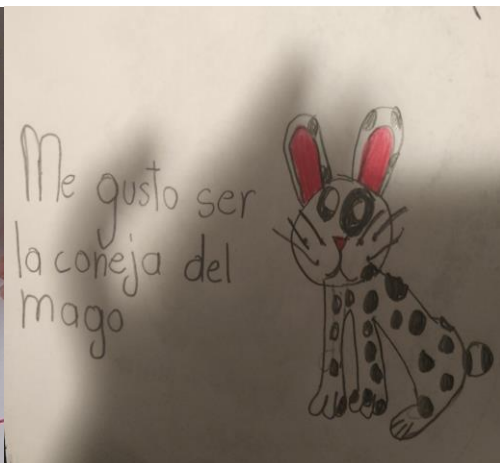
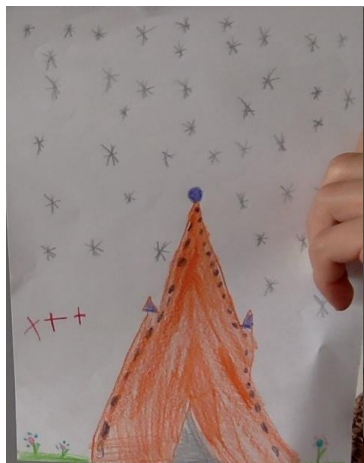
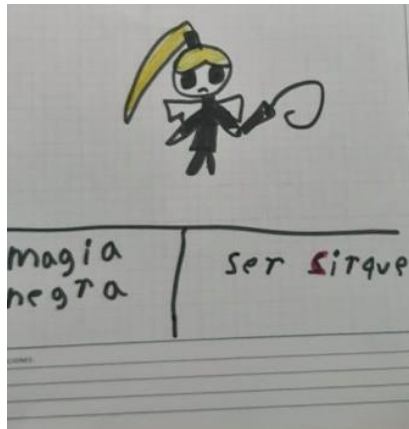
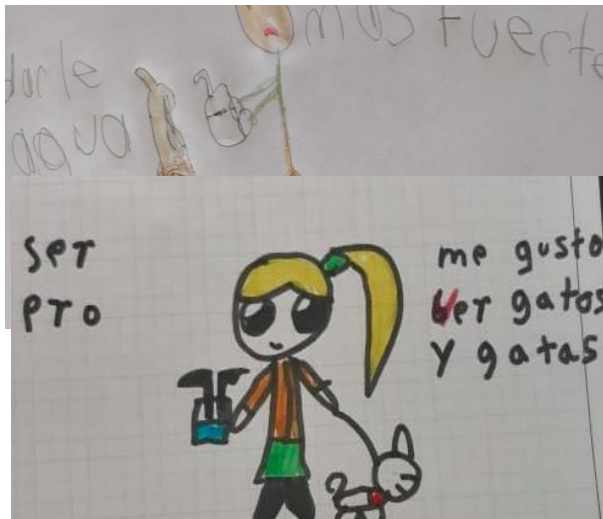
Descripción

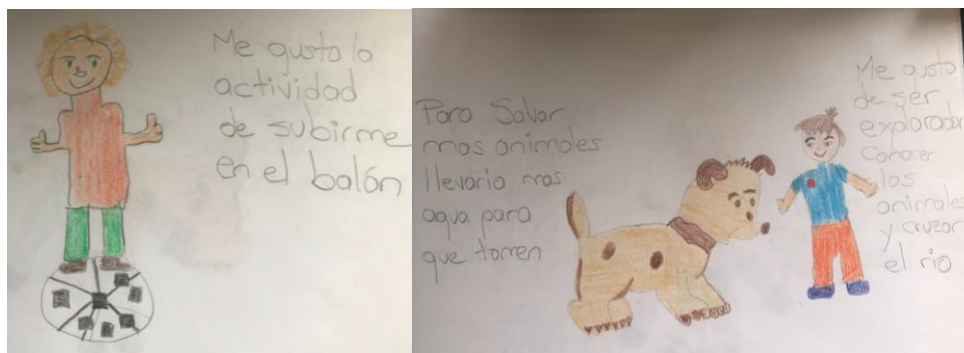
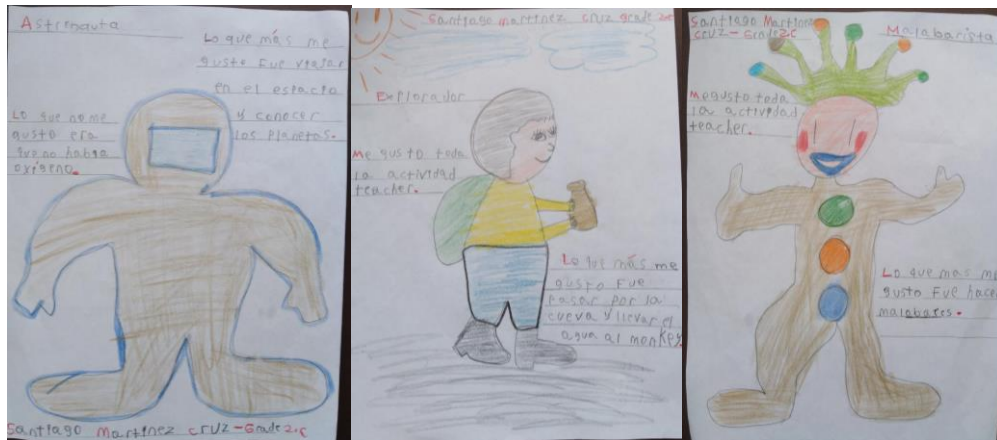
En relación al segundo test administrado se utilizó como material la barra de equilibrio de Gesell (véase figura 2). La prueba consistía en pasar caminando lo más rápido posible y sin caerse de un lado a otro de la barra.

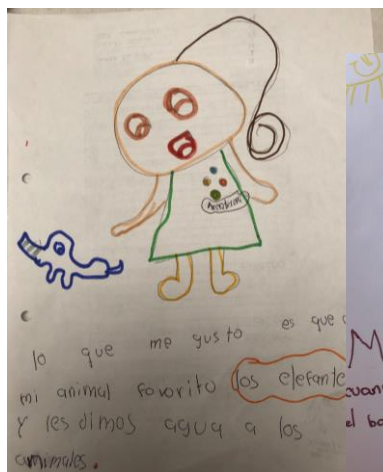
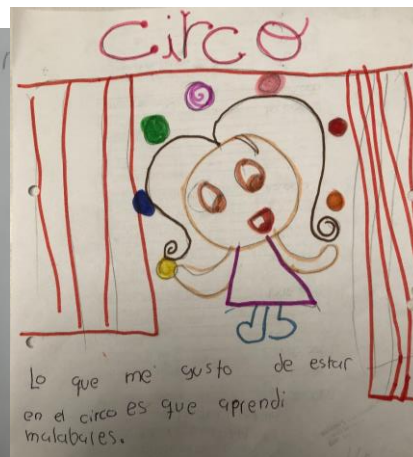
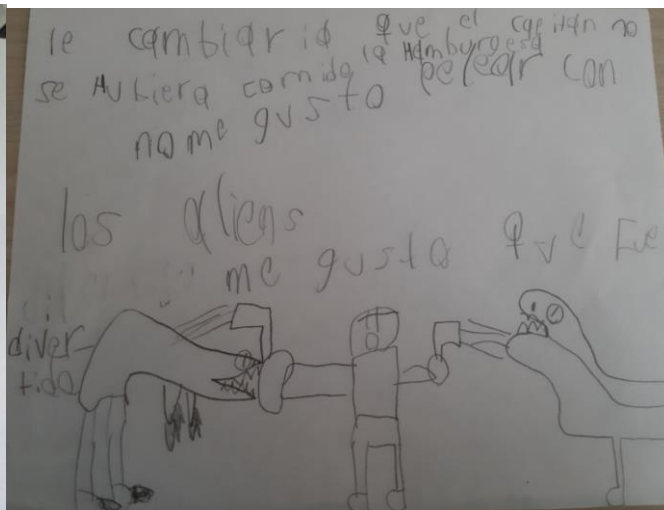
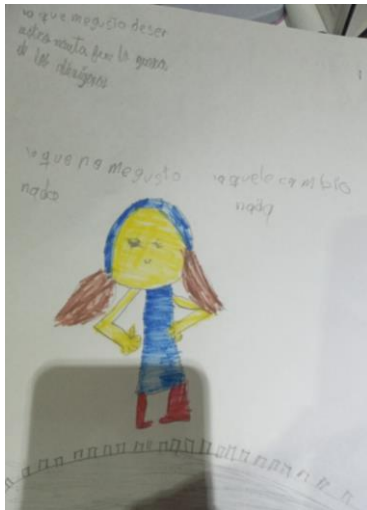
De la misma manera que en la prueba de equilibrio

LUDO EVALUACIÓN









TRANSCRIPCIÓN ENTREVISTAS

CATEGORIA	PREGUNTA PRE	DOCENTE	
		IVONE ROCIO BENAVIDES CASTILLO	JOHANNA LORENA ARISTIZABAL
	EDAD Y PROFESIÓN	39 años - Licenciada en Educación Física y especialista en gerencia educativa	30 años - Administradora Deportiva y magister en educación
	TIEMPO COMO DOCENTE	17 años	10 años
Juego y Pedagogia	Como docente en el área de educación física, ¿De qué manera utiliza o incluye el juego?	El juego siempre debe estar presente en clase, pienso que es el medio por el cual el niño puede aplicar aquellos temas topicos específicos que uno quiere aplicar. El juego es el medio y el fin que debemos aplicar como docentes para aplicar todo aquello que querramos hacer en tanto desde pequeños hasta grandes.	El juego es una de las herramientas principales dentro de la didactica que tenemos los docentes de educación física, creo que es una manera muy efectiva para que los niños desarrollen de una mejor manera sus aprendizajes y sus habilidades tambien y puedan adquirir las capacidades tambien de relaciones interpersonales.
	¿Cuál es su perspectiva en cuanto al aprendizaje guiado mediante el juego?	El juego no se debe generar desde un espacio libre sin tener un objetivo, el juego siempre debe estar guiado por un docente, debe estar guiado por la persona que coloca un objetivo claro, es ahí cuando el juego se vuelve el medio, es decir, si no le colocamos un objetivo claro el juego siempre va a ser un juego donde nunca se va a lograr un objetivo. En mis clases trato de siempre colocar esos juegos o esas actividades ludicas donde el niño sepa que a traves de eso o a traves de esa actividad o a traves de ese momento de esparcimiento esta logrando algo, esta logrando lanzar, esta logrando patear, esta logrando cierto tipo de actividades. Si no hay un objetivo no es un juego guiado.	El aprendizaje mediante el juego es una de las principales herramientas que debemos tener al interior de todas las clases, no solamente en educación física, realmente cuando se logra motivar al niño bastante para el aprendizaje es cuando se logran desarrollar mejores resultados en los niños y aprendizajes mas significativos para ellos tambien.

CATEGORIA	PREGUNTA PRE	DOCENTE	
		IVONE ROCIO BENAVIDES CASTILLO	JOHANNA LORENA ARISTIZABAL
	EDAD Y PROFESIÓN	39 años - Licenciada en Educación Física y especialista en gerencia educativa	30 años - Administradora Deportiva y magister en educación
	TIEMPO COMO DOCENTE	17 años	10 años
Capacidades coordinativas en la educación primaria	¿Mediante qué estrategias, programas y/o actividades fomenta el desarrollo de las capacidades coordinativas en los niños?	Hay que distribuir muy bien y tener claro que debemos saber con que grupo de niños vamos a trabajar, si trabajamos con un grupo pequeño debemos tener estrategias muy ludicas muy de juego muy de competencia de lanzar de ganar puntos para que ellos puedan motivarse y lograr el objetivo. Cuando son mas grandes la competitividad es mas clara y mas visible en los grupos de mayor edad, ellos siempre piden el trabajo grupal, el trabajo de competencia de puntos o cierto tipo de cosas para lograr el objetivo. Esa es mi estrategia mas que todo en las clases, lo importante es que los niños a traves de el logro de cierta puntuación puedan lograr aplicar o que yo logre aplicar cierto tipo de temas o topicos especificos.	Bueno digamos que el desarrollo de las capacidades coordinativas es un proceso bastante largo que realmente en el colegio se ha venido haciendo un trabajo de aproximación a el durante todas las clases, obviamente se tiene en cuenta dentro de nuestra secuencia didactica para el desarrollo de las clases, el desarrollo de algunas dinamicas bajo el acercamiento a algunos procesos de familiarización deportiva y obviamente bajo las ludicas y juegos en algunas oportunidades.
	¿Cuáles son las capacidades coordinativas que tienen mayor dificultad y facilidad de aprendizaje en los estudiantes entre 5 y 8 años?	El lanzar y atrapar es bastante complejo, para ellos lanzar y atrapar pero elementos pequeños es mas complejo que elementos grandes, la motricidad fina es mas compleja para ellos en esa edad. La motricidad gruesa se les facilita mucho mas como le patear como el lanzar y atrapar pero objetos mas grandes, el utilizar ambas manos, pero cuando la motricidad de vuelve fina de una sola mano por ejemplo solo utilizar la mano derecha para lanzar y atrapar es bastante complejo para ellos, porque apenas estan desarrollando y ahi viene la intervención de nosotros, tratar de estimular esta parte para que la logren.	Bueno yo creo que todas tienen un grado de dificultad y de proceso de aprendizaje dentro de los niños, considero que de pronto las de mayor duración, que se trabajan durante mas tiempo es la coordinación, el equilibrio, bueno de pronto las mas faciles son los procesos locomotrices caminar, reptar, bueno todo este tipo de cosas, correr de pronto, correr es la mas dificil dentro de estas, pero bueno creo que en general estas son las mas faciles y las mas dificiles.
	¿Durante el proceso pedagógico que fortalezas y deficiencias ha observado en las capacidades coordinativas de los niños?	Bueno este proceso nos ha hecho ver o esta etapa que estamos viviendo de virtualidad ha sido bastante complejo para los niños, ellos han ganado mucha independencia y autonomia en sus procesos pero tambien han perdido mucha condición fisica, pienso que se han vuelto un poco mas sedentarios, ellos ahora son mas tiesos, mas de estar pegados a la tecnologia, entonces fortalecer ese tipo de cosas es complejo, claro algunos de ellos ya tienen adquirido ciertas habilidades coordinativas como lanzar y atrapar, como diferentes posiciones, cambio de lateralidad, cambio de velocidad; pero si han perdido su condición. Que han fortalecido, su autonomia, su independencia, pero si han perdido condición fisica.	Una de las dificultades que mas vemos ahorita actualmente con nuestros niños es la falta de tiempos para la practica afuera, son niños que se la pasan mucho tiempo encerrados en casa que casi no tienen tiempo de salir al parque porque muchas veces sus papas no los pueden acompañar, entonces digamos que esa parte de exploración solo la viven en la clase de educación fisica por lo cual algunos llegan con un desarrollo un poco mas atrasado que otros y el proceso de aprendizaje pues obviamente es diferente para todos los niños, todos los niños aprenden a ritmos diferentes y con procesos diferentes por eso es que muchas veces en clase nos toca identificar cuales son los niños que mas tienen dificultades y tratar de apoyarlos, muchas veces con trabajos en padres, muchas veces con actividades extra o cosas asi para poder nivelarlos al grupo y asi puedan alcanzar los objetivos de la clase.

CATEGORIA	PREGUNTA PRE	DOCENTE	
		IVONE ROCIO BENAVIDES CASTILLO	JOHANNA LORENA ARISTIZABAL
	EDAD Y PROFESIÓN	39 años - Licenciada en Educación Física y especialista en gerencia educativa	30 años - Administradora Deportiva y magister en educación
	TIEMPO COMO DOCENTE	17 años	10 años
Participación en el aula	Según su experiencia, ¿Cómo considera que se genera mayor participación dentro del aula de clase?	Pienso que se genera mayor participación teniendo actividades enfocadas dependiendo de la edad o sea tu sabes que vas a trabajar con un grupo de 5 a 8 años tienes que ser muy ludico muy participativo, muy pendiente de ellos, hablandoles, dandoles la palabra, colocando actividades muy adecuadas hacia ellos, ahí logra uno que ellos esten enfocados en la actividad, y que haya un constante cambio, tu no puedes dejar una actividad que dure 20 minutos, es un constante cambio de actividades donde ellos van centrando su atención, la atención de ellos no es muy larga, entonces tratamos de cambiar de actividades de manera continua para que los niños vuelvan a enfocarse cada vez que tratan de dispersarse.	Bueno en cuanto a la participación va todo muy ligado a la motivación, los niños del Jordan son muy participativos, son niños que quieren aprender, son niños que les gusta y disfrutan mucho la clase de educación física, la esperan realmente durante su horario de clase y son niños que estan siempre como atentos al aprendizaje, entonces es cuestión de plantearles actividades divertidas, de saber capturar su atención y motivarlos y ellos van a estar dispuestos a realizar los ejercicios y las actividades.
	¿Qué estrategias o actividades realiza para generar mayor participación?	Siempre mi clase tiene 3 partes, el calentamiento, la parte principal y la parte final, durante la parte principal trato de que los niños o aplicar varios tiempos de ejercicios siempre hay un ejercicio de condición física, siempre hay un ejercicio coordinativo, siempre hay un juego, al final hay un reto siempre se le coloca una tarea un poco mas difícil o un poco mas de nivel para que los niños centren su atención y traten de lograrlo, constantemente estoy cambiando de actividades, trato de variar durante la clase los tipos de actividades para que ellos esten enfocados.	Yo los empodero a ellos haciendo retos, tambien los hago participar en diferentes dinamicas o en a veces juegos, en cosas que tienen que completar, mostrar como de su aprendizaje delante de sus compañeros. Bueno como empoderarlos a ellos de su proceso de aprendizaje creo que es algo muy importante tambien.
Juego como dispositivo ludico en la recreación pedagogica	¿Cómo considera usted que un programa pedagógico basado en el juego pueda contribuir positivamente al desarrollo de las capacidades coordinativas de los niños?	El juego es el medio, todos los profes ya no solo de mi materia, sino de todas las areas si utilizan el juego para lograr cumplir objetivos claros lo pueden lograr siempre y cuando este orientado. Entonces es claro que el juego permite contribuir y centrar la atención del niño para cumplir algo. Entonces eso depende del profe, si tu centras la atención, si tu centras la atención si tu centras el objetivo y se es claro cual es el objetivo del juego se logra cualquier tipo de meta en los niños.	Obviamente es una base fundamental para el desarrollo de la educación física y el desarrollo tambien de sus capacidades y habilidades físicas que queremos desarrollar en nuestros niños, dentro de los programas de formación física y en la primera infancia el juego es, yo diria que una de las herramientas principales que tenemos como docentes para poder acercarnos a esas habilidades que queremos lograr en nuestros estudiantes de una manera mas facil y de una manera mas efectiva tambien.
	¿Cómo involucra en sus clases la lúdica o la recreación pedagógica?	Trato de aplicar retos, de colocar actividades donde el niño cumpla con un determinado tiempo o logren cierta cantidad de puntos cuando la completan, obviamente por este medio es un poco mas complejo porque el juego tiene el objetivo de integrar pero pues en este momento a traves de la virtualidad es el estar frente a una pantalla entonces trato que los juegos sean de manera individual y muy faciles de hacer pero que los niños completen de una manera muy rapida y eficaz la actividad y logren cierta cantidad de puntos.	Bueno yo creo que nosotros como docentes y mas en esta epoca de pandemia nos ha tocado ser muy creativos y pensar en las diferentes maneras de como llegar a nuestros estudiantes, de como llamar su atención, como seguirlos motivando, como crear diferentes escenarios, diferentes ambientes de aprendizaje optimos para desarrollar esos objetivos que nosotros tenemos planteados desde nuestro plan de estudios de educación física.

CATEGORIA	DOCENTE		
	PREGUNTA POST	IVONE ROCIO BENAVIDES CASTILLO	JOHANNA LORENA ARISTIZABAL
	EDAD Y PROFESIÓN	39 años - Licenciada en Educación Física y especialista en gerencia educativa	30 años - Administradora Deportiva y magister en educación
	TIEMPO COMO DOCENTE	17 años	10 años
Juego y Pedagogia	De acuerdo a lo evidenciado ¿que perspectiva tiene de la implementación del juego en el aula de clase?	Primero felicitarte haz utilizado muy buenas herramientas para que los niños se integren y entren en la dinamica como tal de la creatividad, mas que todo es eso. Cual es la perspectiva que el juego sea el medio y pienso que lo haz utilizado adecuadamente, creo que crearles un escenario como el circo, crearles un escenario para que los niños apliquen cierto tipo de actividades ha ayudado a que los niños se integren cada vez mas o que se metan mas en el cuento de la educación fisica, el juego y empeicen a relacionar cierto tipo de ambientes a la educación física.	Bueno yo creo que las actividades que se han programado desde el proyecto de intervención han sido muy buenas, porque ademas de verificar o de hacer un diagnostico de como estan los niños tambien se ha trabajado como que la retroalimentación y la mejora.
	¿Cómo implementaría el juego en un programa pedagógico dentro de las clases de educación física?	Yo creo que dependiendo de la tematica crearia un mundo para cada tema, es decir, si trabajo equilibrio como lo estas trabajando en algun momento lo trabajaria con circo, si trabajo coordinación visopedica trabajaria un partido de futbol o un estadio o la dinamica de un estadio, si trabajaria por ejemplo baloncesto trabajaria por ejemplo o crearia un unda donde los niños tuvieran que vivir en la ciudad lanzando cosas, entonces es como yo tendria en cuenta el tema y el subtema para crear ese mundo.	Digamos que le juego es una herramienta didactica que esta presente en todas nuestras mallas curriculares sobretodo en basica primaria y primera infancia. Es algo esencial que nosotros tenemos como herramienta para poder desarrollar las diferentes habilidades y poder hacer la familiarización deportiva que nosotros queremos desde el area.
Capacidades coordinativas en la educación primaria	¿En qué aspectos considera que el programa realizado con el grupo experimental fue exitoso?	Motrizmente creo que los niños identificaron cual era la palabra equilibrio y la relación equilibrio tiempo, pienso que eso tambien los ha tenido ahí muy concentrados en el tema. Aparte del equilibrio siento yo que tambien la creatividad, los niños cada vez que entras, entran dinamicos a como que hay que hacer profe, hoy que vamos a hacer, que pasa con el circo, etc. Pienso que los niños en la creatividad estan totalmente dispuestos, la actitud tambien cambia cuando tu entras, los niños ya estan dispuestos, preguntan recuerdan, eso me parece que ha sido fundamental, la actitud de los niños frente a la clase.	Bueno yo creo que la forma en la que se plantearon las dinamicas ha sido muy exitosa porque ha motivado mucho a los niños y ese es uno de los puntos mas importantes cuando uno quiere tener unas enseñanzas significativas, es lograr motivar a los niños, captar su atención para que ellos atiendan la practica constante.
	¿En qué aspectos considera que el programa realizado con el grupo experimental puede aportar al desarrollo general de las clases?	Pienso que el gran aporte que le haz hecho a la clase es relacionar cada espacio con la educación física, con cada tema, ese ha sido un aporte grandisimo el establecer esa relación entre cada aspecto.	Digamos que esto reafirma muchas de las tesis en cuanto a la implementación del juego para el desarrollo de habilidades físicas, para el desarrollo y la implementación de la familiarización deportiva y las habilidades que deben desarrollar los niños en sus niveles de aprendizaje.
	¿Durante las intervenciones como considera que se fortalecen las capacidades coordinativas de los niños?	Pienso yo que las pruebas y los test que aplicaste sirvieron para que los niños empezaran a fortalecer ese manejo del equilibrio.	Eso es algo que es un proceso de desarrollo, no de una sola clase o no de poco tiempo, es algo que va transversal en diferentes niveles y a traves del tiempo, siento que en este caso estas actividades ayudan a que los niños vayan memorizando y vayan interiorizando y desarrollando esa habilidad acorde con su desarrollo cronologico y siento que la intervención ha sido muy positiva en ese aspecto que ha logrado que los niños vayan interiorizando esa habilidad y desarrollandola cada día mas y mas.

CATEGORIA	PREGUNTA POST	DOCENTE	
		IVONE ROCIO BENAVIDES CASTILLO	JOHANNA LORENA ARISTIZABAL
	EDAD Y PROFESIÓN	39 años - Licenciada en Educación Física y especialista en gerencia educativa	30 años - Administradora Deportiva y magister en educación
	TIEMPO COMO DOCENTE	17 años	10 años
Participación en el aula	¿Qué cambios pudo observar usted en cuanto a la participación de los alumnos durante la clase guiada por el programa pedagógico basado en el juego?	Estan mas dispuestos, estan mas dinamicos, traen los materiales que tu les indicas, se integran en la actividad, me parece que es eso, como el cambio de actitud y eso.	Digamos que este tiempo de educación remota para todos ha sido difícil y ha sido algo nuevo mantener a los niños motivados y digamos capturados con la clase es algo difícil y siento que este tipo de intervenciones ha ayudado mucho a eso, a mantener los niños capturados por el aprendizaje, mantener los niños motivados, entonces ellos siento que les ha gustado mucho la clase, encienden sus camaras, estan participando, estan activos, estan todo el tiempo queriendo desarrollar mas y mas la habilidad.
Juego como dispositivo ludico en la recreación pedagogica	¿Considera importante conectar su clase con la lúdica y la recreación pedagógica?	Si, es basico, lo que pasa es que estamos en este momento pasando por un nivel de educación donde es a traves de una pantalla y es aveces complejo integrarlos en ese juego, es super importante itener la ludica integrada pero creo que a veces me enfoco mas en el desarrollo de las tematicas, en fortalecer ese tipo de habilidades coordinativas y a veces dejo un poco a un lado, porque pienso que el juego tiene que estar interactivo entonces a veces me concentro mas en hacer asi en temas y subtemas y dejo un poco al lado eso.	Claro que si por supuesto, es algo muy importante para nosotros como educadores fisicos conectar esas tres diferentes pero que para mi son muy importantes digamos que enfoques o dinamicas que podamos implementar en la clase, yo siento que las tres van de la mano y las tres deben reforzar cada uno de los aprendizajes que queremos lograr en los estudiantes

MATRIZ DE CATEGORÍAS 1 NIVEL

MATRIZ DE CATEGORIAS NIVEL 1					
CATEGORIAS	AUTORES				
	Castro y Teran (2015)	Estévez (2015)	Lianza (1990)	Chacon (2008)	Rico (2013)
Juego y Pedagogía	Se realiza un estudio en el cual se quiere revisar las diferentes posturas existentes sobre el tema del juego como estrategia para el fortalecimiento de los valores humanos, y su aplicación en el proceso enseñanza aprendizaje, dentro de este mismo se contempla que educar jugando es el ideal pedagógico, siempre que logra producir la enseñanza, reuniendo estas cuatro fundamentales exigencias: placer, libertad, belleza y utilidad moral. Así mismo afirma que el juego, como ejercicio pedagógico, es una esperanza llamada a transformarse en realidad inmejorable y precisa el día que la ciencia y el arte de la educación puedan conocer y desarrollar con acierto las facultades del niño, encaminándolas a la producción útil y moral con el menor esfuerzo posible. Se reconoce que la mayoría de personas utilizan el juego sin ninguna finalidad sino que lo utilizan de forma activa y lo que se busca con ese proyecto es dar a conocer la importancia de que cada juego que se aplique en el ámbito escolar tenga un debido proceso de enseñanza-aprendizaje. Hablando más a profundidad sobre la pedagogía se plantea que e conjunto de saberes que se aplican a la educación como fenómeno típicamente social y específicamente humano. Es por tanto una ciencia de carácter psicosocial que tiene por objeto el estudio de la educación con el fin de conocerla, analizarla y perfeccionarla. La pedagogía es una ciencia aplicada que se nutre de disciplinas como la sociología, la economía, la antropología, la psicología, la historia, la filosofía o la medicina.	En este artículo se quiere mirar la importancia que tiene para las maestras implementar el juego en las clases comparado con su disposición para realizarlo, es por esto que toma el juego como una herramienta ya que promueve el aprendizaje, experiencias, análisis, resultados, mediante una fórmula agradable y placentera. Según el autor, esta es la razón por la que el juego es buscado por las personas, en especial, por los niños: a través del aprendizaje se adquieren muchas experiencias y conocimientos que se introducen en la vida. El juego está relacionado con el aprendizaje en la infancia y en la edad adulta. El juego es inevitable en la infancia, y puede ser un elemento de adquisición de muchas competencias que se utilizarán en el resto de la vida de un niño. Se debe procurar que el maestro adapte el contenido con propuestas lúdicas e igualmente modificarlas de acuerdo a las necesidades del grupo o a las propias según lo que se desea realizar. Dentro de esta metodología el docente debe ser un facilitador únicamente mientras que el alumno pasa a ser el protagonista para poder obtener un aprendizaje significativo. La relación entre el juego y el aprendizaje se utiliza para alternar lo rutinario y tedioso que por momentos plantea una tarea escolar con situaciones lúdicas que tiendan a recuperar moviidades e intereses infantiles. Los juegos se deben convertir en un instrumento didáctico para la apropiación de los objetivos curriculares. Finalmente se concluye que el juego es un recurso didáctico, el cual es utilizado en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños, siendo un medio para introducir y evaluar los diferentes aprendizajes en niños de 0 a 6 años.	Juego y aprendizaje no son términos opuestos. Hay importantes adquisiciones que se logran en la infancia a través de situaciones lúdicas. La escuela no debe ignorar la importancia que el juego ocupa en la vida de los niños. Es un aliado en la labor educativa.	El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad. Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica, socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica. Así como también es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos. Una vez conocida la naturaleza del juego y sus elementos es donde el docente se pregunta cómo elaborar un juego, con qué objetivo crearlo y cuáles son los pasos para realizarlo, es allí cuando comienza a preguntarse cuáles son los materiales más adecuados para su realización y comienzan sus interrogantes. La diversión en las clases debería ser un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia, bien sea para cualquier área que se desee trabajar. Los juegos requieren de la comunicación y provocan y activan los mecanismos de aprendizaje. La clase se impregna de un ambiente lúdico y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. Con el juego, los docentes dejamos de ser el centro de la clase, los "sabios" en una palabra, para pasar a ser meros facilitadores-conductores del proceso de enseñanza-aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas.	Una afirmación que es todavía más cierta si cabe en los primeros años de nuestra existencia, en los cuales dedicamos gran parte del tiempo a jugar. El juego se convierte así en un medio de aproximación, contacto, apropiación y aprendizaje de nuestro entorno más próximo, enriqueciéndose en un extraordinario instrumento de educación integral. El juego ha transitado a lo largo del siglo XX por diferentes etapas que van desde algunas experiencias aisladas de renovación pedagógica, hasta la consolidación del juego como herramienta ideal en las aulas de infantil, pasando por la utilización del mismo para reforzar y potenciar la educación en los centros de materiales, párvulos y preescolar. Finalmente después de realizar todo el recorrido histórico del juego durante el siglo XX se concluye que es difícil o casi imposible encontrar una escuela infantil que no valore, permitiese y estimulase el uso del juego, pues la actividad lúdica se había enigido y consolidado como la actividad principal de la educación infantil. Una afirmación que, y este es el mejor ejemplo de ello, en la actualidad ningún educador español cuestiona ni pone en duda, empleando el juego con total normalidad en las aulas de infantil y conformando el grueso de las programaciones didácticas de esta etapa.
Capacidades coordinativas en la educación primaria	Quiceno, B. H., Sánchez, W. G. V., Gómez, D. A. G., & Ramos, J. A. E. (2020) La practica del patinaje requiere la adquisición perfeccionamiento de distintas habilidades y conceptos que permiten al sujeto dominar los elementos basicos del deporte, para conseguir esto se requiere de una periodicidad y progresión de las distintas habilidades con el fin de mejorar el rendimiento deportivo, se observa una deficiencia en las capacidades coordinativas sobre las condicionales por lo que los investigadores Proponen la implementación de un pre-entrenamiento con una escalenilla realizando un estímulo coordinativo, ya que la practica repetitiva trae consigo la mejora en el desempeño coordinativo en tempranas edades (6-8 años) considerada una etapa de desarrollo intenso de estas capacidades ya que la correcta tecnica esta conectada con estas capacidades, el estudio se realizo con patinadores, 2 grupos, 1 grupo realizo el trabajo de escalenilla mientras el otro realizo entrenamiento convencional los datos estadísticos no fueron significativos ya que en el estímulo de velocidad el dato fue de $p=0.180$ sin embargo en una contrareloj este dato puede significar la victoria, este pequeño dato fue de mucha importancia para los investigadores consideran que al ser un deporte donde es crucial reducir los tiempos sin importar cuan poco o mucho pueda ser estos datos pueden ser la diferencia entre una medalla de oro o una de plata.	Cárdenas, M., Burbano, V., & Espitia, E. (2019) Los bajos niveles de coordinación diagnosticado en niños puede afectar su desarrollo motriz a futuro y su rendimiento académico por lo cual es de vital importancia que el profesorado intervenga en estos aspectos del niño ya que las capacidades coordinativas son requeridas por el ser humano para cumplir con las tareas de la vida cotidiana de forma ordenada y regulada, estas capacidades se pueden mejorar con la ejecución de actividades asociadas con el esquema corporal por lo cual se propone un programa pedagogico-recreativo con 64 estudiantes mixto con edades entre 6-7 años se les realizo un pre-test y post test para evaluar sus capacidades coordinativas, donde ambos grupos tuvieron datos similares siendo la clasificación regular la predominante se realizo un programa enfocado en actividades, juegos, rondas infantiles posterior a esta intervención el grupo experimental obtiene resultados de bueno y muy bueno siendo esto un punto de partida muy importante para interpretar que el programa realizado tiene grandes beneficios para los niños, al ser una investigación de corte cuantitativo sus resultados estan encasillados en su mejora a traves del test de capon, donde se concibe que la realizacion de un programa recreativo tendra grandes beneficios para la población de niños en la basica primaria.	Flores Rodriguez, A. (2003). Las tendencias actuales de la evaluación en la educación física requieren mas que solo datos o estadísticas, requieren que el alumando reconozca sus capacidades y su falencias para poder tomar conciencia de ellas, reconocer esto permite tomar un plan de accion para enfrentar esta dificultad, por lo cual se Se realizó una investigación en 2 colegios con la participación de 80 niños de segundo y tercer grado, 1 de estos colegios tenia profesor de educación física y el otro no se evaluaron mediante baterias de test donde se observo que los niños tenían mejores resultados sobre las niñas, tuvieron mejores resultados quienes tenían profesor del área, los niños de segundo tuvieron mejores resultados que los de tercero en equilibrio, aun cuando los resultados de los sujetos no son ideales para su edad es importante reconocer que las habilidades motrices van mejorando con el paso del tiempo el contemplar que hay una deficiencia es lo que nos va a permitir actuar sobre ellos, por lo cual el autor recomienda continuar esta investigación con la necesidad de saber que ocurre con esta deficiencia en edades de 3 a 6 años.	Caiza Sandoval, J. A., & Pijal Ortega, L. A. (2013). Resulta de gran importancia para los investigadores el evaluar a los niños para determinar fortalezas y deficiencias de los niños principalmente en deportes colectivos donde potenciar las habilidades coordinativas y condicionales va verse reflejado en el campo de juegosse realizo una evaluación con niños de 10-12 años de un club de futbol donde se observa una deficiencia coordinativa por parte de ellos, momento en el cual se procede a realizar una validación por medio de test donde se llega a la conclusión que los niños tienen un bajo nivel en equilibrio y agilidad las cuales resultan fundamentales en el futbol, en relación al dominio de balón con tren inferior y cabeza presentan niveles bajos, los datos arrojan que la mayoría de niños tienen deficiencias viso motrices estas afectaciones coordinativas conllevan a que los patrones de movimiento en el futbol no se desarrollen con la adecuada tecnica y por lo cual el rendimiento de los niños disminuye es importante presentar actividades de juegos ludicos que permitan el desarrollo del equilibrio y la agilidad, planificar dichos ejercicios para lograr una consecución de objetivos ante el profesorado que utilicen una metodologia dinamica al enseñar gestos tecnicos y fortalecer los ejercicios de cabeceo donde involucren situaciones de ataque-defensa.	Petrou, O., & Henríquez, A. (2006) La educación física en la primaria busca brindar al niño una atención depagógica, integral y de calidad en función a sus áreas de desarrollo y el contexto social en el que se desenvuelve, para que este conocimiento base le permita ir escalando en los futuros y grados y universidad y en la educación física es importante generar un habito, donde el sujeto disfrute de la actividad física, en pro de su beneficio personal y comunitario, por lo cual la investigación fue destinada para la primera etapa de educación básica con la necesidad de concientizar a los docentes del área de educación física en la importancia de los juegos para potenciar el desarrollo de habilidades coordinativas en niños entre 6-8 años para elegir los juegos se llevaron encaminados con los contenidos planificados y en concordancia al tiempo de clase, los docentes concluyeron que es importante la implementación de juegos motrices afirmando que es de gran beneficio para los niños y niñas, así mismo la importancia de realizar una actualización curricular para fortalecer estos aspectos, estas situaciones resultan de vital importancia al generar una adherencia a la actividad física, el generar un disfrute en el niño permittira que a futuro piense en el ejercicio físico como una actividad de disfrute y no una obligación.

MATRIZ DE CATEGORIAS NIVEL 1					
CATEGORIAS	AUTORES				
	Camacaro (2008)	Villalobos (2003)	Esteban (2005)	Roman (2003)	Raynaudo y Borgobello (2018)
Participación en el aula	"El docente limita la participación de sus interlocutores (alumnos) y por tanto la interacción con éstos, para no dar cabida en situaciones en las que se vea comprometida su autoridad. Razón por la que hace uso discrecional de las estrategias argumentativas de aproximación y de distanciamiento". En este artículo Camaraco realiza un estudio de caso para mirar diferentes relaciones que pueden tener el docente y el alumno dentro del aula de clase, realiza su estudio de caso con 120 estudiantes repartidos en 3 grupos diferentes y un solo maestro. Los resultados amojaron que en los 3 grupos la intervención del docente abarcaba mucho mas tiempo de la clase que el tiempo que interenian los alumnos en todos los grupos, ya que las clases se realizan de una manera mas catedrática y casi no se da la opción a los estudiantes para opinar, preguntar o expresar sus inquietudes.	Propone el aula-taller como una herramienta pedagógica mediante la cual todos los actores dentro del aula participen, logrando que el maestro se considere a sí mismo como coordinador de grupos basados en la autogestión, cedan el protagonismo al grupo, faciliten todos los medios que les permitan a los estudiantes acceder a la máxima información posible para la selección y solución de los problemas a trabajar. Por otra parte los estudiantes deben sentirse actores principales de las diferentes actividades que se realicen, demostrar curiosidad por la realidad circundante, participar activamente de las actividades organizadas, comprometerse con los proyectos de trabajo que se realicen y responsabilizarse personalmente de las acciones que estén a su cargo. El desarrollo del aula-taller se basa en promover la participación siendo una herramienta de aprendizaje, esta se divide en tres momentos de clase principales que son, la actividad inicial, el desarrollo del marco teórico y las actividades de afianzamiento, integración y extensión. La actividad inicial es el punto más fuerte de esta herramienta ya que es en ella donde se centra la atención en el estudiante y en el tema a trabajar y de esta manera se permite la aparición de los intereses del estudiante por el tema. Una de las conclusiones de esta investigación fue: "En el aula-taller el estudiante debe reemplazar la obediencia ciega y, por lo tanto anticientífica, por el espíritu crítico, el razonamiento lógico y la responsabilidad personalizada".	"Esta participación, elemento básico del funcionamiento de una comunidad de aprendizaje, se fomenta en aquellos ámbitos, tanto académicos como de decisión, que normalmente han sido protagonizados por los profesionales de la educación." Durante este artículo el autor propone la estrategia metodológica de los grupos interactivos, para fomentar la participación general de todos los actores que se encuentren dentro del aula, estos se describen como una organización flexible del aula en la que el grupo clase se divide en grupos de trabajo pequeños, cada uno de los cuales está tutorizado por una persona adulta. Los grupos se constituyen heterogéneamente, tanto en cuestión de género como en cuestión de aprendizaje y de origen cultural. Menciona la aceleración del aprendizaje como una técnica utilizada por las escuelas convencionales para poder acelerar los procesos de aprendizaje de los alumnos. Una comunicación activa dentro de la comunidad educativa permite que los procesos de aprendizaje sea mucho más rápidos y eficaces.	El tema de la participación educativa es uno de los núcleos básicos de la educación de calidad; así, se proclaman diversas posturas y niveles de responsabilidad en el funcionamiento de la institución escolar. En Bretones (1993, 1996) se encuentra considerada la participación desde la perspectiva de uno de sus agentes y ámbitos principales, el del alumnado en el aula y, de manera aún más específica, desde la idea que tiene el futuro maestro, maestra o profesorado de la participación discente y cómo ésta se proyecta en su práctica. Durante este artículo se quiso estudiar la participación de estudiantes de magisterios para poder describir su punto de vista sobre la importancia para el aprendizaje una mayor participación dentro del aula de clases ya que se quiere evidenciar si la palabra participar únicamente tendría que ver con el hecho de hablar durante la clase o si la toma de decisiones harían parte de esta participación. Finalmente se determinó que la participación tiene muchas más directrices además de las 2 anteriormente mencionadas y serán estudiadas en una futura investigación.	El estudio de la interacción docente-estudiante permite dar cuenta de las estrategias que despliegan los enseñantes para dar sus clases en esas situaciones de interacción que tienen lugar en las aulas (Coll y Sánchez, 2008). En este estudio se planteó analizar las diferentes estrategias que han utilizado profesores reconocidos para promover la participación en sus aulas de clase situada como un espacio social de enseñanza y aprendizaje, analizando la interacción sociocognitiva a partir de observaciones naturales de clases en educación superior. Se analizaron las clases de diferentes maestros en distintas asignaturas y finalmente se concluyó que cada uno de los docentes al contar con basta experiencia en la docencia universitaria tienen un muy buen manejo de grupo además que un común denominador fue que todos los docentes tomaban en cuenta la palabra de sus estudiantes y sus propuestas para mejorar la clase.
Juego como dispositivo lúdico en la recreación pedagógica	Andrade y Vitoria (2013) Se realiza un programa de intervención en un colegio con niños y niñas de 5-6 años clase económica media alta y alta se manejan 2 grupos uno control y el otro experimental, este último se le aplica el programa de movimientos lúdicos globalizados no competitivo mientras que el primero continúa con sus clases normales durante 6 semanas al final de la intervención se observó que quienes habían tenido mayores progresos eran aquellos niños con mayores deficiencias en el pre test, además este programa genera cambios significativos entre un 90% y 95% se hace la observación de generar programas a largo plazo para continuar con el proceso ya formulado.	Salazar (2018) Se formula un programa de intervención lúdico con el objetivo de combatir la timidez excesiva y potenciar las habilidades sociales de niños de primer grado con una población total de 18 sujetos, para conocer sus habilidades sociales se aplicó un pre test y un post test al finalizar el programa de actividades lúdicas recalando el juego como la base para el desarrollo de habilidades y destrezas contribuyendo al desarrollo integral de niños y niñas, de esta forma se comprobó que después de la intervención realizada los niños obtuvieron mejores resultados en el post test y así mismo sus relaciones personales mejoraron.	García y Mora (2020) Hay que darle un lugar importante al juego como elemento esencial dentro de la educación al tener una relación recíproca con el aprendizaje. Además, el juego fortalece el desarrollo personal de sus diversas dimensiones, el trabajo en equipo y los distintos ambientes de aprendizaje. Los estudiantes que juegan varias veces el mismo juego son quienes refuerzan y amplían el vocabulario aprendido. En este artículo se realiza un estudio con jóvenes universitarios donde se quiere demostrar que el juego funciona como una propuesta pedagógica para potenciar, desde la recreación, el aprendizaje de lengua extranjera en la Onda Bilingüe, finalmente concluyen que el juego es la herramienta más potente para poder potenciar cualquier tipo de aprendizaje y además que esa propuesta pedagógica se puede aplicar en distintos grupos poblacionales siempre y cuando se realicen las modificaciones pertinentes acorde a los objetivos de la población.	Andreu y García (2000) En un enfoque comunicativo entendemos por juegos didácticos o lúdico educativos aquellas actividades incluidas en el programa de nuestra asignatura en las que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad lúdico-educativa. Podemos simular en el aula o en una pantalla de ordenador una situación real que precise de los conocimientos lingüísticos de los alumnos para llevarla a cabo. Los juegos requieren de la comunicación y provocan y activan los mecanismos de aprendizaje de la lengua. Contienen en su dinámica un mecanismo paralelo a la adquisición de la lengua materna por el niño. Las normas del juego se negocian en la clase o se incluyen en el programa informático que se haya creado o comprado previamente. La clase se impregna de un ambiente lúdico y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. Finalmente plantean el uso del juego como herramienta, no como actividad exclusiva o dominante. En nuestra opinión la clase idónea no es aquella que utiliza un mayor número de actividades lúdico-educativas, sino aquella que tiene unos objetivos docentes muy concretos y utiliza el juego didáctico para mejorar e incentivar en el momento adecuado.	Ordoñez y Trujillo (2011) Los aportes de la lúdica y el juego, como desencadenantes de procesos pedagógicos, por medio de una metodología constructiva dialógica y metacognitiva. La educación lúdica es inherente al niño, adolescente, joven y adulto y aparece siempre, como una forma transaccional con vistas a la adquisición de algún conocimiento, que se redefine en la elaboración permanente del pensamiento individual en continuo intercambio con el pensamiento colectivo. Este proceso ha sido desarrollado y estudiado en los últimos años, por la Recreación que, desde su perspectiva pedagógica, la activación de las manifestaciones que van de lo popular a lo culto y viceversa; en la puesta en juego de procesos de resignificación conscientes de los productos culturales. En el espacio de la lúdica, la persona entra en juego con lo diferente, con la magia, la imaginación, la creatividad que desborda los límites de la normalidad (impuesta por el sistema y la cultura), es capaz de alcanzar niveles de anticipación, inversión de la realidad y, en ese contexto, le es posible deducir y movilizar una multiplicidad de transformaciones, que enriquecen al niño y al hombre en general, transformaciones que se traducen en aprendizajes.

PONENCIA EN EL IX ENCUENTRO NACIONAL DE LA RED DE UNIVERSIDADES FORMADORAS EN OCIO Y RECREACIÓN DE COLOMBIA. (RUFROC)



RUFROC PA2

para mí ▾

📧 lun., 19 oct. 10:22 ☆ ↻ ⋮

Estimados estudiantes

RICARDO ANDRES CASTILLO SICHACA

IVÁN FELIPE MOLINA ROMERO

MARIA CAMILA TOVAR VILLARRAGA

Con agrado una vez finalizada la revisión en comité académico, les comunicamos que su ponencia ha sido **ACEPTADA**, por lo que les invitamos a gestionar la presentación correspondiente y/o el pregrabado, adjunto remitimos documento para tal fin, así como el formato resumen que hará parte de las memorias del evento. Por lo que agradecemos el envío de su archivo entre el 19 y 20 de Noviembre a este mismo correo encuentroocioyrecreacionrufroc@gmail.com.

Les recordamos que la ponencia debe tener una duración máxima de 15 minutos, luego se habilitarán 5 minutos para preguntas y/o comentarios de los asistentes. Todos los Ponentes deben estar registrados en el formulario de inscripción, así que quienes no lo han realizado es requerido su diligenciamiento.

IX ENCUENTRO NACIONAL RED DE UNIVERSIDADES FORMADORAS EN OCIO Y

RECREACIÓN DE COLOMBIA RUFROC

Cátedra Juan Manuel Carreño Cardozo

Recreación, ocio y sociedad

Encuentro de semilleros de investigación "La producción en conocimiento desde la academia, aventurándonos a crear"

"UNA MIRADA ENDÓGENA DE LA RECREACION"

DIA 3 - VIERNES, OCTUBRE 23 DE 2020			
HORARIO	UNIVERSIDAD	PONENCIA	PONENTES
9:00 am	Equipo organizador	ENCUADRE DIA 3 – IX ENCUENTRO NACIONAL RED DE UNIVERSIDADES FORMADORAS EN OCIO Y RECREACIÓN DE COLOMBIA RUFROC Encuentro de semilleros de investigación "La producción en conocimiento desde la academia, aventurándonos a crear"	Equipo organizador
9:10 - 9:30	Universidad Tecnológica de Pereira	La recreación integrada: Relación de la Recreación y el Ocio con la salud mental y la vida cotidiana	Norman Jairo Pachón Villamil
9:30 - 9:40	Universidad de Cundinamarca - UDEC	Aportes de la Recreotk itinerante a la nueva realidad.	Jesus Maria Cardona Zapata Samuel Eduardo Pulido Marroquin Jose Esteban Moreno López Dairo Stevens Rodriguez Salamanca

9:40 - 10:00	Universidad Santo Tomás - USTA	Incidencia del juego como dispositivo lúdico para el desarrollo de las capacidades coordinativas y la participación en los procesos de enseñanza aprendizaje de la clase de educación física en los grupos de 1 a 3 de básica primaria, del Colegio Jordán de Sajonia.	Ricardo Andres Castillo Sichaca Iván Felipe Molina Romero Maria Camila Tovar Villarraga
--------------	--------------------------------	--	---

RUFROC
Red de Universidades Formadoras en Ocio y Recreación

IX ENCUENTRO NACIONAL RED DE UNIVERSIDADES FORMADORAS EN OCIO Y RECREACION DE COLOMBIA RUFROC

Cátedra Juan Manuel Carreño Cardozo

Recreación, ocio y sociedad

Encuentro de semilleros de investigación "La producción en conocimiento desde la academia, aventurándonos a crear"

"UNA MIRADA ENDOGENA DE LA RECREACION"

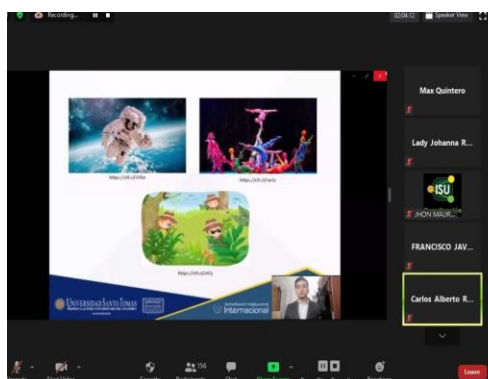
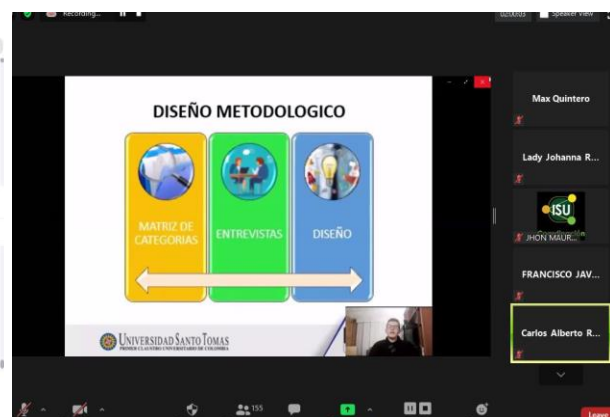
Universidad	
Universidad Santo Tomas	
Docente (s)	
Nombre y Apellidos Ponentes (s)	
Grupo de investigación	
Estudiante (s)	
Nombre y Apellidos Ponente (s)	Ricardo Andrés Castillo Sichaca Iván Felipe Molina Romero María Camila Tovar Villarraga
Semillero de Investigación	Manifestaciones sociales del ocio y la recreación
Título de la Ponencia	
Incidencia del juego como dispositivo lúdico para el desarrollo de las capacidades coordinativas y la participación en los procesos de enseñanza aprendizaje de la clase de educación física en los grupos de 1 a 3 de básica primaria, del colegio Jordán de Sajonia.	
Correo electrónico ponente	ricardo.castillo@usantotomas.edu.co ivan.molina@usantotomas.edu.co maria.tovar@usantotomas.edu.co
Numero Telefonico ponente	3506038011 3208937658 3058163267
Palabras clave:	
Juego – Lúdica – Capacidades Coordinativas – Equilibrio – Participación – Educación	
RESUMEN	

RUFROC
Red de Universidades Formadoras en Ocio y Recreación

La presente investigación en reúne distintas posturas sobre el juego como herramienta para potenciar el aprendizaje dentro del aula de clase específicamente en el área de educación física y sobre el desarrollo de las capacidades coordinativas en la educación primaria, es por ello que se realiza una revisión documental de distintos artículos y autores para poder definir las categorías de análisis, a partir de esto se realizó una matriz relacional para encontrar las diferencias y similitudes entre las categorías a través del análisis de esta información surge la información necesaria para construir los instrumentos de recolección de información entre los cuales encontramos entrevistas y grupos focales.

El estudio se realizó en el Colegio Jordán de Sajonia con los grupos de 1 a 3 de primaria, se tomaron en cuenta 2 grupos por cada uno de los grados, es decir, dos grupos de primero, dos grupos de segundo y dos grupos de tercero, donde para cada uno de los grados, uno de los grupos sería el grupo control guiado por la docente de educación física del colegio y el otro el grupo experimental guiado por uno de los investigadores. Los niños y niñas se encontraban dentro de las edades de 6 y 8 años y el criterio de inclusión del estudio se basó en estar inscritos y activos en el colegio dentro de uno de estos grupos, por lo cual se integraron al estudio un total de 130 niños de los cuales 61 son mujeres y 69 son hombres.

Se inició un programa de 4 semanas donde se utilizó el juego como dispositivo lúdico para el desarrollo de las capacidades coordinativas especialmente el equilibrio y para fomentar el interés en los procesos de enseñanza aprendizaje de la clase de educación física mediante el desarrollo de un pretest y posttest en el cual se evaluó la capacidad de equilibrio dinámico y estático, nos permitió descubrir si el desarrollo de esta capacidad se ve beneficiado por la intervención de los 3 ambientes: Salva un paraíso increíble, circo extraordinario y una aventura de otro mundo, mediante estos mundos ficticios se lleva a los niños y niñas a desarrollar su equilibrio estático y dinámico con diferentes tareas motrices y situaciones que se les van presentando a medida que se cuenta una historia en la cual ellos son los protagonistas y por lo cual la personificación es un factor importante que nos permite apuntar al desarrollo del propósito de esta investigación, analizar la incidencia del juego en el desarrollo de las capacidades coordinativas mediante la indagación de sus beneficios como método de enseñanza aprendizaje y contrastar la información acerca de la percepción de estudiantes y docentes acerca de la participación en el aula durante la virtualidad, buscando así su utilidad para los docentes y sus futuras intervenciones.



REFERENCIAS

Artículo 52. Constitución Política de Colombia, Bogotá, Colombia, 1991.

Artículo 67. Constitución Política de Colombia, Bogotá, Colombia, 1991.

Abella, M. A.; Fonseca, F. J.; Piratova, D. A. & Ruiz, L. J. (2018) Módulo de profundización en recreación y manejo del tiempo libre. Ediciones Usta, 1 (1), 1-70.

Almanza, N. J. R. (2020). Trascendencia de la lúdica como dimensión psicoespiritual en el proyecto de vida de los actantes educativos. *Revista Oratores*, (8), 31-44.

Andrade, J. F., & Vitoria, R. V. (2013). Impacto de actividades lúdicas no competitivas sobre las habilidades motoras gruesas en niños y niñas preescolares. *Revista Ciencias de la Actividad Física*, 14(1), 31-37.

Arboleda, C., & Guarín, M. L. (2019). La recreación como herramienta pedagógica en la aplicación de las habilidades básicas del grado pre escolar de la Institución Educativa Ciudadela Nuevo Occidente del corregimiento San Cristóbal.

Borjas, M. P., Navarro-Lechuga, E., Puentes-Ospino, D., De la cruz-García, J., Yepes-Martínez, J., Muñoz-Alvis, A., ... & Polo, J. D. (2019). Experiencias ludoevaluativas en el contexto universitario: la evaluación desde una comunidad de aprendizaje. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 10(1), 177-190.

Cabedo, J., & Roca, J. (2008). Evolución del equilibrio estático y dinámico desde los 4 hasta los 74 años. *Apunts. Educación física y deportes*, 2(92), 15-25.

Campo, G. E. (2004) El juego en la educación física básica. Juegos pedagógicos y tradición. Kinesis.

- Cárdenas, M., Burbano, V., & Espitia, E. (2019). Efectos de un programa recreativo-pedagógico en las capacidades coordinativas en escolares. *Revista UDCA Actualidad & Divulgación Científica*, 22(1).
- Chamorro, I. L. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), 19-37.
- Díaz, L., Torruco, U., Martínez, M., & Varela, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en educación médica*, 2(7), 162-167. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/3497/349733228009.pdf>
- Física, E. Recreación y Deporte, (2000) Serie lineamientos curriculares. Ministerio de Educación Nacional, Bogotá DC.
- Fuentes, C. N. (2008). El componente lúdico en las clases de ELE. marcoELE. *Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, (7), 1-14.
- Funlibre (2002) Red distrital de recreación. Recuperado de: <http://www.redcreacion.org/reddistrital/sector/rcomunitaria.html>.
- Guzmán, L. A., González, F. V., Jorquera, I. A., Oyaneder, H. F., Campoverde, M. S., & Bornand, C. M. (2014). Diferencias en equilibrio estático y dinámico entre niños de primero básico de colegios municipales y particulares subvencionados. *Revista Ciencias de la Actividad Física*, 15(1), 17-23.
- Ley 115 de 1994. Artículo 5. Constitución Política de Colombia, Bogotá, Colombia, 1991.
- Ley 115 de 1994. Artículo 2. Constitución Política de Colombia, Bogotá, Colombia, 1991.
- Ley 115 de 1994. Artículo 16. Constitución Política de Colombia, Bogotá, Colombia, 1991.
- Ley 115 de 1994. Artículo 21. Constitución Política de Colombia, Bogotá, Colombia, 1991.
- López, N. E. L., & Valencia, J. C. G. (2011). La lúdica como dimensión de la Educación Corporal. El juego del deseo y el placer. *Educación física y deporte*, 30(2), 563-568.

- Lorenzo Caminero, F. (2009). Diseño y estudio científico para la validación de un test motor original, que mida la coordinación motriz en alumnos/as de educación secundaria obligatoria.
- Lleixà, T. (2017). Didáctica de la Educación Física: Nuevos temas, nuevos contextos. *Didacticae: Revista de Investigación en Didácticas Específicas*, (2), 2-5.
- Medina, M., Quintero, M., y Valdez, J. (2013). El enfoque mixto de investigación en los estudios fiscales. *Tlatemoani Revista académica de investigación*. 13, 1-25. Recuperado de <http://www.eumed.net/rev/tlatemoani/13/estudios-fiscales.pdf>
- Plan Nacional de Recreación 2013-2019 (2015) Ministerio del Deporte. Recuperado de: https://www.mindeporte.gov.co/recursos_user/2015_Doc/Planeacion/Documento-Plan-Nacional-de-Recreacion%202013-2019.pdf
- Saldarriaga, P. J., Bravo, G. D. R., & Llor, M. R. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significado para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las Ciencias*, 2(3 Especial), 127-137.