CARACTERIZACIÓN DESDE UNA INTERVENCIÓN LÚDICO PRAXIOLÓGICA DE LAS ACCIONES MOTRICES QUE EMERGEN DE LAS EXPERIENCIAS DE OCIO Y RECREACIÓN EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA PARA LOS GRADOS 901 Y 902 DE LA JORNADA DE LA TARDE Y LOS APORTES AL CURRÍCULO DEL COLEGIO ESTANISLAO ZULETA.

JOSÉ LUIS HURTADO ORJUELA

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

ASESOR

FRANCISCO JAVIER FONSECA

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS DE AQUINO

MAESTRÍA EN ACTIVIDAD FISICA PARA LA SALUD

BOGOTÁ D.C.

2019

CONTENIDO

Lista de tablas 4

RESUMEN 5

ABSTRACT 6

1. ESTADO DEL ARTE 7

2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA 10

3. OBJETIVOS 15

4.1 Objetivo General 15

4.2 Objetivos Específicos 15

5. MARCO TEÓRICO 16

5.1 EDUCACIÓN FÍSICA EN EL COLEGIO ESTANISLAO ZULETA 16

5.2 CARACTERIZACIÓN DE LAS ACCIONES MOTRICES EMPLEADAS EN CLASE 17

5.3 METODOLOGÍAS EMPLEADAS EN CLASE DE EDUCACIÓN FISICA EN EL COLEGIO ESTANISLAO ZULETA 18

5.4 ACCIONES PEDAGÓGICAS EN EDUCACIÓN FÍSICA 20

5.5 PRAXIOLOGÍA MOTRIZ 21

5.6 ACCIÓN MOTRIZ 29

5.7 DIMENSIÓN LÚDICA 30

5.8 RECREACIÓN 32

5.9 OCIO 38

5.10 EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA Y DIDÁCTICA 41

6. METODOLOGÍA 44

6.1 CATEGORÍAS DE ANÁLISIS 46

6.2 FASES 47

6.3 TÉCNICAS DE ACCESO-RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN 48

6.4 CARACTERIZACIÓN INSTITUCIÓN EDUCATIVA 56

6.5 POBLACIÓN Y MUESTRA 58

6.6 CONSIDERACIONES ÉTICAS 59

6.7 PLAN DE ANÁLISIS 61

7 CRONOGRAMA GENERAL DE LA INVESTIGACIÓN 65

8 CRONOGRAMA TRABAJO DE CAMPO 66

9 RESULTADOS 67

10 ANÁLISIS DE RESULTADOS 73
CONCLUSIONES 82
DISCUSIÓN 87
RECOMENDACIONES 89
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 92
ANEXOS 98

Lista de tablas

Tabla 1. Gestemas y Praxemas

Tabla 2. Categorías de análisis de la información

Tabla 3. Fases del proceso investigativo

Tabla 4. Descripción taller cartográfico

Tabla 5. Elementos para representar en el mapa

Tabla 6. Cuadro de convenciones

Tabla 7. Esquema plan de análisis de la investigación

Tabla 8. Niveles de análisis

Tabla 9. Matriz general de resultados

RESUMEN

La investigación parte desde la necesidad de promover la educación física en el Colegio Estanislao Zuleta en los grados 901 y 902 de la jornada tarde, como una asignatura alejada de metodologías que distorsionan la verdadera intención de este importante espacio académico. Es por esto que se tomaron como variables de análisis la dimensión praxiológica y la dimensión lúdica, además, se identifica a través del juego, como herramienta pedagógica y didáctica, las manifestaciones de ocio y recreación al interior de ellas. El proceso metodológico se enmarca en la aplicación de dos herramientas de recopilación de información; una para el investigador que corresponde a un diario de campo estructurado con la variables ya nombradas y sus respectivas sub categorías; la otra, corresponde a la realización de un mapa cartográfico hecho por los estudiantes en los que plasman sus experiencias de ocio y recreación a partir de los juegos vivenciados durante el desarrollo de las actividades de clases que aportan a esta investigación.

Se reconocen como principales hallazgos del trabajo investigativo, la gran relevancia que tiene el ocio y la recreación como mediadores en la enseñanza de la educación física en cuanto a metodologías y estrategias didácticas (el juego); en la contribución que la praxiología y lúdica le dan a la educación física para la caracterización de las acciones motrices allí presentadas; y los aportes al currículo en relación a nuevas estrategias pedagógicas para un mejor desarrollo de las clases en la asignatura.

Palabras clave: Praxiología, dimensión lúdica, recreación, ocio, educación física.

ABSTRACT

The research starts from the need to promote physical education at the Estanislao Zuleta School in grades 901 and 902 in the afternoon, as a subject far from methodologies that distort the true intention of this important academic space. For this reason, the praxiological dimension and the recreational dimension were taken as analysis variables. Furthermore, the manifestations of leisure and recreation within them are identified through play, as a pedagogical and didactic tool. The methodological process is framed in the application of two information gathering tools; one for the researcher that corresponds to a structured field diary with the variables already named and their respective sub categories; the other, corresponds to the realization of a cartographic map made by the students in which they capture their leisure and recreation experiences from the games experienced during the development of class activities that contribute to this research.

The main findings of the research work are recognized as the great relevance of leisure and recreation as mediators in the teaching of physical education in terms of teaching methodologies and strategies (play); in the contribution that praxiology and play give to physical education for the characterization of the motor actions presented there; and the contributions to the curriculum in relation to new pedagogical strategies for a better development of the classes in the subject.

Key words: praxiology, recreational dimension, recreation, leisure, physical education.

1. ESTADO DEL ARTE

La educación física se establece en los espacios educativos como una asignatura de gran nivel de integralidad, con grandes posibilidades de estudio y con aportes relevantes a esta importante área. Esta disciplina que se centra como una parte del proceso académico orientado en las instituciones educativas, permite abarcar varios terrenos que implican el movimiento humano y lo que enseña a la persona en formación, en este caso los estudiantes. De igual forma, esta amplia intención formativa que posee la educación física garantiza una inserción ideal a una sociedad reglada, con conductas específicas promovidas por valores que construyen personas que puedan vivir en comunidad.

Para la presente investigación se acude a la Praxiología Motriz que desde Parlebas (2001) quien la define como una ciencia que permite la indagación de las conductas y acciones motrices de las personas en un ambiente de práctica física, y que indudablemente aporta a la investigación en la educación física. Es por ello, que se referencian algunos autores que aportan al trabajo como antecedentes conceptuales.

En primera medida, se resalta el trabajo investigativo de Marques, Schmitz, Magno y Baggiotto (2017), que tiene por título ***El portero de fútbol: una visión a partir de la praxiología motriz***, que es una investigación de orden teórico, que realiza una indagación sobre el papel del portero y su desempeño dentro del propio contexto del fútbol, con un análisis del proceso de entrenamiento. Los autores acuden a tomar elementos de la praxiología motriz, los procesos comunicativos dentro del juego con sus compañeros y la necesidad de estudiar las acciones motrices específicas de la posición de portero. También se analizan factores adicionales como las interacciones con compañeros y adversarios, así como las situaciones impredecibles que el deportista experto en esa posición debe intuir.

En segunda instancia, es conveniente nombrar a Sáez de Ocaris (2011), que dio a conocer su investigación que tiene por título ***Conflictos y educación física a la luz de la praxiología motriz. Estudio de caso de un centro educativo de primaria***, en el que aborda un tema central desde la educación física y son los conflictos motores, pero desde una observación praxiológica. El objetivo fundamental de este trabajo se centra en realizar observación detallada de las situaciones conflicto que se dan en el marco de las clases de educación física en una institución de básica primaria, que utiliza instrumentos de recolección de información relacionada con identificar los rasgos distintivos de los conflictos motores en la ejecución de tareas motoras simples, en tareas de cooperación, en tareas de oposición, etc.

En tercera instancia, en la investigación de Primo y Araujo (2014), que titulan en su título traducido del portugués al español ***Juegos tradicionales saterémawe y la teoría de la praxiología motriz. Edificación de los vínculos culturales y la educación física***, que es una mirada casi de tipo cultural a una comunidad indígena en sus espacios de educación fisca de sus escuelas. Se establece una ruta de recolección de información sobre la contribución de los juegos a la preservación de la cultura popular, por medio de la utilización de varias ciencias entre ellas la praxiología motriz que permiten entrever los aportes no solamente en el contexto físico sino también intelectual, además de mantener la cultura del movimiento. En resumen, en esta investigación, la praxiología permitió verificar las constantes relaciones entre los integrantes del grupo o de aquellos que participan de los juegos, el aprendizaje de normas, libertades restricciones, nociones de cooperación y oposición, y su incidencia en la construcción de una identidad cultural.

En cuarta instancia, se resalta la tesis diseñada por Sierra (2000) ***Análisis praxiológico de la gimnasia rítmica deportiva: las situaciones motrices de conjunto***, fue desarrollada como

requisito para obtener su título de doctorado en la Universidad de la Coruña, en España, tiene una intencionalidad muy clara y es aplicar los diferentes conceptos y métodos que la praxiología motriz le aporta para el estudio de las diferentes disciplinas deportivas. El deporte escogido por la autora es la gimnasia ya que para ella fue evidente la falta de documentación investigativa sobre él, y que, según su experiencia, estaba en la capacidad de establecer algunas nuevas pautas de estudio y análisis de la gimnasia rítmica como disciplina deportiva.

Finalmente, en quinta instancia, se destaca la tesis doctoral presentada por Sampedro Molinuevo (1996), quien realiza su estudio llamado ***Análisis praxiológico de los deportes de equipo: una aplicación al fútbol sala***, en la que busca realizar una indagación desde la praxiología de la fundamentación de los parámetros que constituyen los deportes colectivos y su aplicación al fútbol sala. El autor resalta, mediante la observación directa las acciones de juego y su relación con el individuo que practica. De igual manera, realiza una propuesta de modificación de algunas de sus reglas con el objetivo de mejorar ciertos aspectos del juego. Los parámetros establecidos para su análisis fueron el espacio, el tiempo de juego, la comunicación, el reglamento, la técnica propia de la disciplina y la aplicación de la estrategia.

2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Los espacios de educación física han enfrentado a través de los años infinidad de desafíos en relación con su constante restructuración curricular. Es innegable que las condiciones de esta asignatura han cambiado gracias a la implementación de políticas que favorecen su desarrollo dentro de las instituciones educativas y que han sido importantes en el proceso educativo de los estudiantes. El Ministerio de Educación Nacional [MEN]. (2010), en sus orientaciones pedagógicas para la Educación Física, Recreación y Deporte en Colombia, propone:

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

Según Giraldo (2012), el Estado pretende que el área de Educación Física sea un espacio para el desarrollo integral del estudiante, donde se integren todas sus áreas de desarrollo y desde la cual pueda forjarse un mejor futuro en la sociedad y en su vida personal.

El mismo autor plantea que los aprendizajes considerados básicos el marco de la educación física, parten de la buena implementación de acciones pedagógicas claras, enlazadas con metodologías lógicas orientadas a generar conocimiento en los estudiantes no solo de forma inmediata, sino también con el objetivo que puedan ser incorporados a su vida adulta con aplicabilidad a futuro.

En este orden de ideas, se considera a la educación física como un área con responsabilidad de formación integral, para el colegio Estanislao Zuleta IED [CEZ IED] (2019a), y en concordancia con lo expuesto, la institución orienta su proyecto educativo institucional *"ciudadanos constructores de sueños"* direccionado a:

> La integralidad en todo su proceso educativo, y que la institución brinde al estudiante herramientas pedagógicas que lo lleven no solo la excelencia académica sino también la posibilidad de crecimiento como ciudadanos críticos, soñadores, con la posibilidad de establecer metas a corto, mediano y largo plazo con el objetivo fundamental de fortalecer su proyecto de vida personal y el de sus familias.

Partiendo de ello, los espacios académicos deberían ir de la mano con las premisas dadas por el PEI, pero se minimizan a partir de lo detallado en cada uno de los planes de estudio anuales en cada una de las asignaturas, esto se refleja en CEZ IED (2018b), actas que se realizan en las semanas institucionales de inicio de año. El espacio académico de educación física no es ajeno a esta situación. Así mismo, en CEZ IED (2019a) se deja constancia que la asignatura contiene una serie de contenidos que, en su mayoría, con excepción de los grados inferiores de bachillerato (sextos y séptimos), están ligados a una línea de práctica corporal guiada a partir de lo que teóricamente da el currículo.

Así mismo, los estudiantes de los grados 901 y 902 de la jornada tarde, CEZ IED (2018b) están presididos por un Plan de Estudios Anual que se enfoca hacia el análisis teórico-práctico de las capacidades físicas condicionales (velocidad, fuerza, flexibilidad y resistencia), lo que da a lugar a que las sesiones de clase se desvirtúen en su objetivo pedagógico y se trasformen en espacios de entrenamiento físico, orientándolas a series de ejercicios repetitivos en busca de una

posible evolución física corporal, sin la posibilidad de entrever el contexto recreativo y de ocio que la asignatura debe tener.

De igual forma las acciones motrices presentadas en los espacios de educación física son susceptibles de análisis en cuanto a la posibilidad de indagar las conductas de los estudiantes en una situación de movimiento determinada y sus formas de comunicación que reflejan sentimientos y emociones.

A partir de ello surge la siguiente pregunta problema:

¿Cuáles son las características desde una intervención lúdico - praxiológica de las acciones motrices que emergen de las experiencias de ocio y recreación en las clases de educación física para los grados 901 y 902 de la jornada de la tarde y sus aportes al currículo del colegio Estanislao Zuleta?

JUSTIFICACIÓN

La propuesta investigativa pretende caracterizar la presencia de la lúdica y la recreación en las actividades realizadas en los espacios escolares, en este caso en las clases de Educación Física, y busca comprender cómo su presencia aporta también al desarrollo integral de los estudiantes como un proceso social que posibilita la mejoría de otros procesos como el cognitivo, con mejoras de su rendimiento académico. Con cita a Valduga (2011), se afirma que:

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

La pertinencia de indagar las acciones pedagógicas, motrices y las metodologías dadas a partir de las experiencias de la recreación y el ocio en un espacio académico como el de educación física, debe estar dirigida a incrementar su conocimiento e importancia para que desde allí permita transformar y profundizar en el objetivo de aprender con disfrute.

Entonces, desde la experiencia del investigador en el desarrollo de las clases de educación física, se ha podido entender que esta asignatura se establece como un espacio práctico formativo orientado a promover capacidades del ser humano a partir de una intención educativa, que se manifiesta con la vivencia de nuevas experiencias de alegría y regocijo, elementos que siempre deben estar presentes en la orientación de dicha asignatura.

De acuerdo a lo expuesto en CEZ IED (2018b):

> La asignatura de educación física orientada en la sección del bachillerato en el Colegio Estanislao Zuleta, se constituye como un área que brinda la posibilidad de incluir en su desarrollo una serie de información que puede ser interpretada y organizada por los estudiantes, con el uso de estrategias desde lo práctico que garantizan el aprendizaje. Lo experimentado desde la recreación, ocio y tiempo libre en este espacio, permite caracterizar las acciones pedagógicas, las metodologías y las acciones motrices vivenciadas por los estudiantes y reflexionar sobre sus prácticas al interior de las sesiones de clase (p. 5).

Con el proceso de investigación y posteriores resultados se busca invitar a los docentes a establecer nuevas posibilidades metodológicas de clase alrededor de las experiencias que pueden brindar las experiencias del ocio y la recreación dentro del espacio de la asignatura de educación física en los grados novenos, con una observación desde la praxiología como ciencia que permite la comprensión del fenómeno fin. Esta indagación, permite proporcionar al docente una mayor dinámica del proceso de enseñanza-aprendizaje en búsqueda de una mejora significativa de la manera como los estudiantes disfrutan de la clase, sin dejar a un lado la apropiación del conocimiento específico estipulado en el plan de estudios.

El campo investigativo en recreación y ocio en el contexto escolar, específicamente en la asignatura de educación física y sus experiencias, reviste de gran interés ya que será un aporte a los quehaceres de la profesión docente, así mismo al campo de la recreación pedagógica y será un punto de partida para que la institución educativa valore la pertinencia de estas vitales prácticas educativas y las refleje en otros espacios académicos en los que ellas puedan hacer presencia.

3. OBJETIVOS

4.1 Objetivo General

Caracterizar desde una intervención lúdico praxiológica las acciones motrices que emergen de las experiencias de ocio y recreación en las clases de educación física para los grados 901 y 902 de la jornada tarde para hacer aportes al currículo del colegio Estanislao Zuleta.

4.2 Objetivos Específicos

- Diseñar sesiones de clase con acciones motrices desde la experiencia del ocio y la recreación en concordancia con el plan de estudios de educación física de los grados 901 y 902 de la jornada de la tarde para su posterior aplicación y caracterización.
- Aplicar las acciones lúdico praxiológicas desde las acciones motrices emergentes de las experiencias de ocio y recreación en sesiones de las clases de educación física de los grados 901 y 902 de la jornada de la tarde.
- Contrastar los mapas cartográficos con los diarios de campo, desde la acción participación en las vivencias de las acciones motrices lúdicas de los estudiantes en el espacio académico de educación física.
- Identificar los beneficios y posibles aportes al currículo de las acciones motrices lúdicas en el proceso de formación de educación física.

5. MARCO TEÓRICO

5.1 EDUCACIÓN FÍSICA EN EL COLEGIO ESTANISLAO ZULETA

En esta institución, se orienta la asignatura de educación física que hace parte del área integrada junto con las asignaturas de artes y tecnología. A partir del plan anual de estudios CEZ IED (2018b) del área de educación física, se disponen una serie de objetivos que van dirigidos hacia la formación de niños y jóvenes saludables, con una apropiación de habilidades físicas y cognitivas aplicables en los diferentes contextos de su vida, entre ellos están:

- Respetar a las demás personas, con tolerancia que promueven la cooperación y la solidaridad con buenas habilidades de comunicación.
- Crear y mantener hábitos de disciplina que faciliten el trabajo individual y grupal, como contribución al crecimiento personal del estudiante.
- Identificar el funcionamiento corporal propio, con conductas de cuidado y salud.
- Reconocer la expresión corporal y el movimiento como un medio efectivo de comunicación.

La implementación de valores éticos y morales en el entorno de las clases de educación física define al estudiante como un ser respetuoso, solidario, honesto y responsable con su propio ser y con sus compañeros. La propuesta por parte del área de educación física se resume en desarrollar en el estudiante, la conciencia corporal propia del movimiento y la conciencia ética que garantiza su relación con sus compañeros y el colegio, con un control ideal sobre sus propios hábitos de vida saludable.

5.2 CARACTERIZACIÓN DE LAS ACCIONES MOTRICES EMPLEADAS EN CLASE

El movimiento, por lo general se manifiesta como acciones corporales voluntarias e intencionales para lograr un fin en una actividad o juego en la clase de educación física. Estas acciones están presentes en los espacios de clase de educación física específicamente para el grado noveno en la jornada tarde, parten desde lo establecido CEZ IED (2018b), que define las capacidades físicas como temática central a través del año escolar. El documento marca en el apartado de *Metodología y Recursos,* que el estudiante de grado Noveno debe procurar aprender de manera teórica lo referente a capacidades físicas (velocidad, fuerza, resistencia y flexibilidad) y su aplicabilidad en la parte práctica de la clase. Las acciones motrices más comunes a partir de los contenidos orientados son los desplazamientos entendidos como la progresión de un punto a otro con el movimiento corporal total o parcial. Se realizan acciones que se relacionan con la marcha y la carrera. También trabajos de fuerza con peso corporal y en ocasiones con balón medicinal.

En el mismo apartado de *Metodología y Recursos* para grado Noveno, se emplea la acción de salto como modificaciones de la carrera y la marcha, que según Collado (2003):

> Se da un despegue del suelo a consecuencia de un impulso con los miembros inferiores, que implica factores como fuerza, equilibrio y coordinación que va en desarrollo a la par del crecimiento. Por lo general se aplican actividades motrices que implican no solamente saltos verticales sino también horizontales o combinados con una fase previa de carrera.

De igual manera, según Fernández (1991), los giros que se emplean como alternativa de desarrollo de habilidades de percepción espacial y temporal, capacidad de orientación,

coordinación dinámica general y control postural, y que implica una acción motriz de rotación a través del eje vertical del estudiante.

Además, los lanzamientos o proyecciones se emplean como acciones motrices propios de los juegos realizados en clase. Según Wickstrom (1983), la utilización de móviles proporciona la posibilidad al niño a la obtención de un mayor control de su cuerpo, el control de sus habilidades de manipulación y la coordinación óculo manual, entre otros.

Todas estas acciones motrices ya enunciadas, se globalizan a través de la estrategia del juego como eje central de las sesiones de clase, obviamente sin dejar de lado las temáticas centrales establecidas en el plan de estudios.

En relación la percepción que la recreación y el ocio desde el apartado de *Metodología y Recursos*, se busca que las sesiones de clase estén direccionadas a que los estudiantes experimenten actividades creativas para la construcción permanente de su propia conciencia y sus emociones, con la necesidad de una reflexión propia de su desarrollo integral, promoviendo cambios de actitud con una evolución evidente del estado emocional, mental y social de los estudiantes.

Lo anterior, se realiza bajo la exploración recreativa que genera en el estudiante, de manera agradable el desarrollo de habilidades y competencias para su propia transformación y la del mundo que le rodea.

5.3 METODOLOGÍAS EMPLEADAS EN CLASE DE EDUCACIÓN FISICA EN EL COLEGIO ESTANISLAO ZULETA

La conveniencia de establecer rutas para la planificación de las sesiones de clase es fundamental para llevar los objetivos que brindan los contenidos a orientar por parte del profesor. Según CEZ IED (2019b), se afirma que por lo general la metodología de clase empleada por ellos

parte de la temprana organización de las tareas, las actividades, los recursos, los tiempos y el espacio de trabajo para llevar a cabo las sesiones de clase. Entre las estrategias metodológicas empleadas en las clases de educación física está que, independientemente de la temática abordada, se debe mantener el sentido de individualización en el que el profesor adapta el proceso de aprendizaje según las diferencias y particularidades de cada estudiante, con variación en el criterio de evaluación, según los alcances y evolución por parte de ellos.

Se procura que las actividades planificadas en el área se hagan de manera global en las que se garantice la participación activa de todos. Además, las actividades motrices se estructuran desde un aprendizaje básico hasta llegar de manera progresiva a un aprendizaje más específico, según lo que se quiera enseñar. Estas actividades por lo general se plantean para que el estudiante pueda acceder fácilmente a ellas con un grado de dificultad que pueda tolerar, sin presiones, pero con un buen nivel de exigencia, motivado por la recompensa que da el esfuerzo y por la apropiación de nuevos conocimientos aplicables al movimiento corporal. Las actividades también son de completa participación de los estudiantes, no se planifica para que se dé alguna forma de discriminación o segregación ya sea por dificultades en sus habilidades de movimiento o por simple temor a la burla. Se promueve la sana competencia, ya que esta genera motivación para superar retos dentro de la clase, sin muchas normas para que el estudiante genere posibilidades varias para su propia superación.

Por otra parte, desde la percepción de la recreación y el ocio, el espacio académico de educación física permite a los estudiantes alejarse de la cotidianidad de la jornada académica que puede aburrir y disgustar; ellos claramente asocian las clases a diversión, placer y felicidad, ya que en ningún otro espacio académico en el colegio pueden sentir estas emociones.

Asimismo, la clase es un espacio en el que se consolidan relaciones y actitudes que facilitan al estudiante su accionar dentro de un espacio compartido con otros, desarrollando valores y emociones que garantizan unas buenas relaciones interpersonales.

Igualmente, las manifestaciones de recreación y ocio que surgen de las clases de educación física han llevado a crear una identidad con el colegio como un lugar de desarrollo personal y de encuentro con sí mismo.

También la intención de la educación física que se orienta en el colegio Estanislao Zuleta es que desde la recreación y el ocio pueda contribuir a que los estudiantes tengan un buen desarrollo de la personalidad, que fomenten la imaginación y la creatividad a través de las actividades prácticas de clase, y que desarrollen un sentido de autonomía en su vida personal que le permita decidir con buen criterio.

Finalmente, las sesiones de clase están medidas por recomendaciones contantes sobre la importancia de la práctica continua de actividad física como un favor para la salud y bienestar en general. Se expone cuáles son los beneficios que conlleva el ejercicio de manera física, psicológica y social, y como ellos generan hábitos de vida saludable para tener una mejor calidad de vida.

5.4 ACCIONES PEDAGÓGICAS EN EDUCACIÓN FÍSICA

Es preciso definir el concepto de *acción pedagógica* antes de establecer su desarrollo durante las clases de educación física. Para ello se enuncia a Moles (1983) quien afirma que:

> Es una actividad de intercambio de información que utiliza diferentes medios, desde lo corporal hasta lo electrónico para lograr propósitos enculturizadores, cuyo objetivo es enseñar y aprender conocimientos, habilidades, destrezas y competencias para operar y

actuar en los mundos biológicos sociales y culturales. Implica un acto de enseñar y un acto de aprender mediado por información (p. 53)

Entre las acciones pedagógicas que se emplean en los espacios de educación física, está motivar a los estudiantes; que lo allí experimentado y aprendido debe ir mucho más allá de la recompensa que significa la nota, es cuestión de asumir ese nuevo conocimiento para sus vidas personales. Así mismo, se procura no abandonar de ninguna manera la formación personal del estudiante, que potencia no solo sus capacidades físicas o de movimiento, sino también las habilidades de comunicación asertiva, las aptitudes éticas frente al trabajo en clase consigo mismo y con sus compañeros, y sobre todo el respeto que representa la figura del maestro.

Otra acción pedagógica empleada es garantizar que algunas actividades se realizan de forma grupal cooperativa, para propiciar la interacción con sus compañeros de clase, con la intención de que aplique y desarrolle valores de relación como el respeto, la solidaridad, la honestidad y el compromiso por el bien común. De igual manera, se procura establecer que lo experimentado en cada clase de educación física es un camino de elección de su actividad de ocio y tiempo libre que aporte al crecimiento personal y académico en cada estudiante.

La acción pedagógica más pertinente, es que, a través de las clases de educación física, se educa a los estudiantes para que sean personas activas con hábitos de vida saludable, para que cuando lleguen a su etapa adulta no se conviertan en esclavos de la inactividad física, de la comida y de un televisor o un teléfono celular.

5.5 PRAXIOLOGÍA MOTRIZ

Para definir la praxiología motriz es conveniente remitirse a Hernández y Rodríguez (2004), quienes afirman que es una ciencia “que se ocupa de la lógica interna de las situaciones

motrices; que se manifiesta en forma de juego motor, deporte, expresión motriz y adaptación ambiental y que comparte con otras ciencias el contexto del movimiento" (p. 13).

De igual forma, en Parlebas (2001), está la génesis de este término, que se define como una ciencia que aporta sentido y orden a los procesos comunicativos existentes en el ejercicio físico. El sentido de este término tiene su centro en el accionar de una situación y sus características distintivas, por ejemplo, un pase a un compañero desmarcado en baloncesto o un remate a portería a un ángulo imposible para el portero. Esas decisiones básicas de cada disciplina deportiva dan garantías de interpretación para que la situación pueda ser resuelta motrizmente acertada.

5.5.1 DIMENSIONES DE LA PRAXIOLOGÍA MOTRIZ

Según Hernández y Rodríguez (2004), se identifican las dimensiones que facilitan la comprensión de la praxiología motriz desde su metodología, ellas son:

5.5.1.1 Espacio praxiomotor: Se refiere al terreno, a los objetos y a los materiales existentes en él, a sus características y al lugar de desplazamiento. Algunos indicadores de espacio praxiomotor son:

- Espacio correspondiente a lugar a alcanzar (portería, línea de llegada, dianas humanas)
- Espacio en distancias métricas (dimensiones del terreno)
- Espacio físico en tanto que portador de incertidumbre
    - Sin incertidumbre (cancha, gimnasio)
    - Con incertidumbre (campo de regatas, vía en alpinismo)

- Espacio de participación:
    - Espacio psicomotor (el del lanzamiento de disco).
    - Espacio socio motor (el de los 1500 metros en atletismo, terreno de rugby).
    - Comunes (baloncesto, frontón).
    - Espacios antitéticos (separados para cada oponente: tenis, voleibol).
    - Espacios concurrentes (separados para los participantes, pero paralelos: carrieles en natación, trampolines en salto sincronizado).
- Espacio individual de interacción (espacio total dividido por número total de jugadores, por ejemplo, el terreno de baloncesto dividido entre los 10 jugadores).
- Espacio distribuido en sub espacios diferenciados:
    - Espacios fijos prohibidos (la red de voleibol).
    - Espacios variables prohibidos (el del fuera de juego en fútbol).
    - Espacios fijos semi prohibidos (el de los tres segundos en baloncesto).
- Objetos y materiales de ese espacio:
    - Los fijos (porterías, caballo de saltos).
    - Los móviles (una pelota, un disco, un dardo).
    - Los elementos de transporte (paracaídas, patines, automóvil, piragua).

En cuanto al espacio en la dinámica de la propia situación praxiomotriz:

- Localización: de los participantes, de los móviles.
- Distancias intermedias: entre participantes, entre móvil y participantes, entre los participantes o móviles y los lugares de referencia del terreno.
- Trayectorias realizadas: por los participantes, por los móviles.
- Espacio de enfrentamiento motor:
    - De contacto (el que suele haber entre los jugadores de baloncesto).
    - De guardia (el que suele separar a los boxeadores).
    - De carga (el del impacto en esgrima o en rugby).
- Espacio en función del desarrollo de la participación grupal:
    - Espacios colectivos (zonas de organización de la participación, zonas de tránsito, zonas más o menos favorables para lograr puntuar).
    - Zonas individuales dentro del grupo.
- Espacios ocupados (sistemas de juego, zonas libres).

5.5.1.2 Tiempo praxiomotor: se toma como referencia a Legardera y Lavega (2004), se definen como los momentos en los cuales son válidas o no las acciones, la duración mínima o máxima de las mismas y el ritmo de las secuencias. Algunos indicadores del tiempo praxiomotor son:

En cuanto al tiempo reglamentado:

- Tiempo en tanto que instante a alcanzar (tiempos-marca): mantener el tiempo mínimo de las halteras en alto, mantener la espalda del luchador contrincante en el suelo el tiempo suficiente para puntuar, la marca obtenida en la carrera, etc.

- Tiempos comunes (waterpolo) y tiempos en alternancia (bádminton, relevos en atletismo)

- Tiempo en tanto que secuencia fija que superara: la duración de las partes de un partido, tiempo de combate, la duración de un ejercicio en gimnasia rítmica.

- Tiempo distribuido en sub-tiempos diferenciados:

    - Tiempos variables prohibidos (pasividad en balonmano, tiempo máximo para el tiro a canasta contraria).

    - Tiempos fijos prohibidos (pasividad en lucha).

    - Tiempos fijos semi prohibidos (3 segundos en baloncesto).

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

- Intervalos de separación: entre participantes, entre móvil y participantes, entre participantes o móviles y los momentos seleccionados como referencia.

- Ritmo de participación: rápido o lento, acelerar, mantener o ralentizar.

- Tiempo de enfrentamiento motor

    - De contacto (el que suele haber entre los jugadores de baloncesto).

- De guardia (lo que suele durar la separación entre los boxeadores).
- De carga (lo que suele durar el impacto en esgrima y en rugby).

- Tiempo en función del desarrollo de la participación grupal:
  - Tiempos colectivos (intervalos de desplazamiento o de gestualidad coordinada, intervalos de organización de la participación, intervalos de transición, intervalos temporales más o menos favorables para lograr puntuar.
  - Tiempos individuales dentro del grupo.
- Sincronización (aerobic, contrataque, salto a dos en baloncesto).
- Anticipaciones.

5.5.1.3 Interacción motriz: según Parlebas (1988) se produce cuando, en el cumplimiento de una tarea, el comportamiento de un participante influencia el comportamiento de uno u otros participantes. Es parte de la comunicación motriz indirecta.

De igual forma Parlebas también enuncia el concepto de Interacción motriz esencial (o comunicación práxica) que:

> Es toda interacción motriz operatoria, que participa de forma constitutiva en el cumplimiento instrumental de la tarea y que es efectuada por los participantes explícitamente previstos al efecto por las reglas del juego (jugadores). A la vez, estos jugadores deberían ser inscritos en una misma situación motriz en la que interactuasen en un espacio y tiempo comunes y simultáneos

Los procesos de interacción desde la praxiologia motriz, evidencian dos divisiones a tener en cuenta para el desarrollo de la investigación, ellos son:

Los *gestemas* que según Parlebas (2001)

> Representan actitudes, mímicas, gestos y comportamientos motores puestos en práctica para transmitir una pregunta, indicación u orden táctica o relacional, como simple substitución de la palabra, por ejemplo, levantar y agitar un brazo para pedir la pelota, señalar con la mano un lugar a ocupar, hacer una señal discreta con los dedos, etc. En si no son actos propios de la tarea motriz, pero aportan de manera eficaz al proceso comunicativo (p. 238).

De igual forma, Parlebas (2001) afirma que los gestemas, son signos convencionales sacados a menudo de un repertorio común inventado espontáneamente sobre la marcha; por ejemplo, levantar y agitar un brazo para pedir la pelota, señalar con la mano un espacio a ocupar, son signos de la comunicación práxica indirecta.

Así mismo, Parlebas (2001) resalta dos tipos de gestemas:

Gestemas universales, aquellos que serían de dominio y conocimiento de todos los participantes, por ejemplo, cuando arbitro de línea alza el banderín para señalar fuera de juego.

Gestemas específicos que pertenecerían a los códigos de información propios y privados de un equipo.

Por otro lado, los *praxemas* que según Lagardera y Lavega (2004), lo definen como:

> Una asociación entre un *significante*, que es lo que percibe el participante durante una situación (datos espaciales, gestuales, relacionales, es decir, el estado de las condiciones del

entorno de la situación, y el *significado*, que es un aspecto cognitivo asociado a ese significante (un proyecto, una intención o meta que el participante pueda lograr) (p.84).

Entonces, un praxema puede ser interpretado, en palabras de Parlebas (2001) como un signo cuyo significante es el comportamiento motor observable y cuyo significado es el proyecto táctico tal y como ha sido percibido.

De igual forma, Parlebas (1981) define los praxemas como la conducta motriz de un jugador interpretada como un signo en el cual, el significante es el comportamiento observable y el significado el proyecto táctico tal y como ha sido percibido.

Además, Hernández (1999) lo conceptualiza como un movimiento en sí, un movimiento que ofrece información al resto de compañeros, y otorga "sentido y significación al juego"

Y finalmente, para Cano (2001) es el que en todo momento organiza la acción, es un valor supremo de comunicación que se desplegará más cuanto mayor sea la percepción de la lógica intrínseca del juego.

También, el mismo autor señala que, se trata de que el mensaje se captado por él (los), otro (otros) rápidamente y, a su vez, ocultarlo a los contrarios para retrasarles los procesos de percepción, decisión y ejecución.

Tabla 1:

Gestemas y Praxemas

COMUNICACIÓN GESTÉMICA	COMUNICACIÓN PRAXÉMICA
Posturas	Pedir el balón
Gestos	Desmarque
Mímica	Arrancada

Fuente: el autor. Proyecto de investigación para T.G. (marzo, 2020)

5.5.1.4 La intencionalidad: como un praxema de interpretación en el que se sitúan, los deseos o voluntades que inciden en la enseñanza de un campo de conocimiento disciplinar en particular. Según Touriñán (1997) es el conjunto de conductas implicadas con fundamento de elección técnica en la consecución de la meta educativa. Su acción opera como determinante externo de la conducta del agente educando, es decir, de lo que este va a hacer para que se produzca en él el resultado educativo.

5.6 ACCIÓN MOTRIZ

Para la propuesta de los aportes a la praxiología como ciencia que se encarga de las conductas motrices, se presenta como objeto de estudio la acción motriz, concepto que Parlebas (2001) define como: "el proceso de realización de las conductas motrices de uno o varios sujetos que actúan en una situación motriz determinada". De acuerdo con Parlebas, como se citó en Saravi (2007), este concepto "permite analizar todas las formas de actividad física, sean éstas individuales o colectivas y según todos los modelos posibles".

En este orden, en las clases de educación física, serán acciones motrices que muestren los comportamientos y conductas motrices derivadas de las actividades que desarrollan los estudiantes desde las prácticas físicas. Toda acción de juego, deporte, ejercicio, competición motora serán las acciones motrices de las clases, ya sean individuales o en conjunto que en adelante serán reconocidas como psicomotrices y socio motrices respectivamente.

Por otra parte, Gómez (2012) establece que la acción motriz se define como el conjunto de situaciones cuya resolución requiere alcance de un objetivo estrictamente motriz. Esta acción requiere la interpelación de las dimensiones cognitivas y motrices par ser resuelta.

De igual forma, Arboleda (1996) afirma que la acción motriz dada dentro de los espacios que ofrece la recreación desde la educación física como practica pedagógica tiene una intensión educativa expresada en percepciones, emociones, sentimientos, conocimientos y operaciones cognitivas.

Asimismo, la acción motriz, afirma Gómez (2012):

> Debe repensarse desde una visón recreativa y lúdica como un componente estructural del ser humano y que encuentra en sus respuestas emocional, cognitiva y motriz su máxima expresión. Debe ser repensada como un contenido posibilitador del desarrollo de la autonomía, de aprendizajes significativos, para suplir las necesidades del individuo y como una posibilidad de adaptación a la realidad.

5.7 DIMENSIÓN LÚDICA

Para definir la dimensión lúdica, es conveniente remitirse a Moreno (2003), quien declara que la lúdica es parte esencial de todas las manifestaciones del ser humano, tanto que se refleja en las emociones originadas a partir del goce y el disfrute que experimenta a través de su vida (p. 2). El autor sostiene que el componente lúdico se configura como parte fundamental del desarrollo integral del hombre, en sus dimensiones cognitiva, afectiva, sexual, comunicativa y moral. Entonces se establece la lúdica como un factor importante para el desarrollo de habilidades de expresión e interacción social, que permite a los individuos, además, explorar, experimentar y aprender variedad de situaciones que generen aprendizaje en él.

Entonces, la función lúdica del sujeto se manifiesta en múltiples formas de prácticas lúdicas y estas a su vez se basan en comprender las acciones de un grupo social desde la construcción del sentido lúdico y así mismo de las condiciones de la experiencia.

Por otra parte, Huizinga (1938) asegura que:

> Todo juego sano enriquece, toda actividad lúdica sana es instructiva, el estudiante mediante la lúdica comienza a pensar y actuar en medio de una situación que varía. El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es precisamente el hecho de que se combinan diferentes aspectos óptimos de la organización de la enseñanza: participación, colectividad, entretenimiento, creatividad, competición y obtención de resultados en situaciones difíciles.

Para la presente investigación, se abordan teóricamente varios componentes de la lúdica como parte del ser humano como actor social, entre ello se resalta el sentido de la *alteridad, el placer, la ficción y la identidad.*

5.7.1 La ficción: De acuerdo con los planteamientos de Díaz (2006):

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

En resumen, hace referencia a la capacidad de asombro y creatividad.

5.7.2 La alteridad: se cita a Díaz (2006) que:

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

referencia a la relación de la subjetividad con el mundo exterior y los contextos socio-culturales.

5.7.3 La identidad: De igual manera Díaz (2006):

> Las prácticas lúdicas reafirman ese sentido de pertenencia a un grupo, también en la afirmación de sí mismo al sentirse reconocido por el otro. El símbolo lúdico no se refiere de un modo exclusivo a representaciones simbólicas del sujeto y a las diferentes formas de expresión lúdica, también se relacionan con el aspecto emocional y afectivo de la vida del sujeto, en lo simbólico y la acción se evoca y se siente. Tal como una bandera representa las pasiones de una barra de fútbol.

Hace referencia a la satisfacción de necesidades, emociones y deseos particulares que apuntan hacia el reconocimiento del yo frente al otro.

5.7.4 El placer: comentado por Díaz (2006) que refiere:

> Es un acto de sublimación con el cual se cumplen deseos y emociones. Es la sensación o sentimiento positivo, agradable o eufórico y puede manifestarse, en este caso cuando el individuo satisface la necesidad de divertirse, de estar agradado con sus compañeros y/o profesor, etc. Hace referencia al gozo y la satisfacción de los sujetos. (p. 30)

Estos componentes de la lúdica enunciados, se establecen como las variables de estudio que desde el macro proyecto de investigación, que son susceptibles de análisis y comprobación sobre la parte metodológica de la investigación. Se consideran de gran importancia al proceso de indagación ya que arrojan los resultados del análisis para las conclusiones generales del proceso.

5.8 RECREACIÓN

La recreación es un espacio en el cual se propicia el desarrollo de nuevas alternativas de aprendizaje que usa el tiempo libre para su aplicación. Sin embargo, para dar mayor claridad al concepto, en conveniente tomar a Pérez (1997) quien considera la recreación:

> Como la disciplina que tiene el propósito de utilizar las horas de descanso (tiempo libre), para que el hombre aumente su valor como ser humano y como miembro de la comunidad, a través de ocupar este tiempo con actividades creadoras que motiven su enriquecimiento profesional, artístico-cultural, deportivo y social (p. 15)

Según la constitución política colombiana (1991), en su artículo 52 que dice:

> El ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano. El deporte y la recreación, forman parte de la educación y constituyen gasto público social

De igual forma el concepto de recreación al ser eje fundamental de la presente investigación, se hace necesario citar a Argyle (1996), quien a su vez fue citado por Benítez, Monserrat, et al (2015), quien define el concepto como aquellas actividades que la gente hace en su tiempo libre porque quiere, en su interés propio, por diversión, entretenimiento, mejora personal o cualquier otro propósito voluntariamente elegido que sea distinto de un beneficio material (p. 52)

Además, Trilla (1998), citado también por Benítez, Monserrat, et al (2015), quienes definen la recreación desde un concepto sociocultural, relacionándolo directamente con el concepto de ocio, en donde se observan cambios de comportamiento y de actitud durante los espacios de tiempo libre o de espacio educativo y que no interesa tanto las actividades que se hagan sino el modo como se hacen:

> La animación sociocultural permite que el ocio sea una manera de utilizar el tiempo libre, independientemente de la actividad que se trate, libre mediante una ocupación libremente elegida y realizada cuyo desarrollo resulta satisfactorio o placentero para el individuo (p.52).

5.8.1 Recreación como campo de construcción social

Las concepciones de la recreación como un medio eficaz de construcción de sociedad se relacionan directamente con la necesidad de un desarrollo humano integral, con todo y sus dificultades. Sin embargo, es claro afirmar que, en la sociedad colombiana, las condiciones para garantizar que la recreación se convierta en un medio de evolución social, transformador de pensamientos e ideales, son reducidas por las constantes trabas que los gobiernos de turno, dejando a un lado la importancia de esta dimensión del ser humano en su crecimiento (Funlibre, 2004).

Según Quintero (2014):

> La recreación es entonces, da la posibilidad de entender nuestra propia realidad. En los ambientes recreativos, se ven reflejadas las realidades de las personas y de la sociedad. Se evidencia pues un entramado de relaciones, sentimientos, actitudes, y pensamientos que son parte del ser humano. En esta medida, si entendemos la importancia de este proceso en lo humano, estaremos parados en el punto de partida que nos llevará hacia el entendimiento de la recreación. Este fenómeno social, como algunos autores la han definido, se nutre de elementos que caracterizan lo humano: La actividad social, las prácticas compartidas, la interacción, el reconocimiento propio y de los demás, en donde de forma simbólica y muy representativa se realizan intercambios entre semejantes se ven reflejados, sin lugar a dudas en la vivencia recreativa “ambientes recreativos”. (p. 35)

De igual forma, en concepto de Osorio (2011):

> Las manifestaciones de recreación como prácticas sociales, se dan en condiciones objetivas de la vida en comunidad, que establecen reglas del juego, adquieren diferentes expresiones, y se constituyen en una realidad social. Estas se entrelazan y se conectan con otras prácticas parentales y económicas convirtiéndose en áreas de actividades y lugares reconocidos en el espacio social. En este sentido, la recreación como campo polémico y dialéctico, mantiene una tensión constante con categorías como clase, industria del entretenimiento, política, hegemonía, epistemología e identidad, por mencionar algunas de las fuerzas en conflicto". (p. 47)

Según Cuenca (2004), quien afirma que la recreación debería dirigirse como una vivencia que aporte al sentido de vida del individuo, a la promoción de valores que propendan a un desarrollo personal integral. Se procura dejar a un lado la intención "única" que la recreación es sinónimo de diversión, sino que se alude a la motivación de aportar a la sociedad, que brinda ciudadanos buenos, honestos y aportantes, que finalmente son valores de la recreación visto desde su dimensión social.

Por esto, se destaca que la cultura de la recreación por parte de la sociedad necesita transformaciones relevantes en relación a su papel como constructor de seres sociales comprometidos, que desarrollan en ellos habilidades de interacción humana más ideal, y como afirma Castro Ruiz (1985), "consolidado hábitos de disciplina social, de solidaridad entre los hombres para el cultivo de una mejor calidad de vida, en una palabra, para la realización plena del ser humano".

5.8.2 Recreación en el ámbito escolar

Enaltecer la recreación como una herramienta educativa, es entender la necesidad de implementarla como vital para los procesos educativos de los estudiantes, independiente del área o asignatura orientada. La recreación empleada como medio didáctico da garantía de acceder a nuevos aprendizajes, muy diferentes a los que brinda una explicación magistral. Aprender haciendo definitivamente dinamiza ciertos aprendizajes.

La educación general de hoy considera intentar incluir la recreación dentro de los currículos escolares como actividad importante de formación de hábitos, habilidades en general, no solo a nivel físico, sino también cognitivo, lo que la establece como una ideal herramienta de transformación educativa.

La recreación busca la interacción entre el estudiante y la figura del maestro como conductor del aprendizaje, donde los sentidos de confianza y construcción mutua generen un ambiente favorable de adquisición de conocimiento. Así mismo, los procesos de enseñanza-aprendizaje sensibilizan al estudiante, promoviendo no solo conceptos sino también emociones, vitales para el desarrollo personal.

La importancia de la recreación en el ámbito educativo permite también indagar las concepciones de cada uno de los actores del proceso educativo: los estudiantes, los maestros, los padres de familia; ellos deben interpretar la recreación como un medio de aprendizaje práctico que genera el desarrollo de la creatividad y la imaginación, promoviendo la apropiación de nuevos elementos académicos.

El jugar, es la práctica más estrechamente ligada al proceso educativo sobre todo en los primeros años de enseñanza. Se promueven habilidades de pensamiento que posiblemente no se desarrollarán en edades más avanzadas, y que son garantía de desarrollo de inteligencias más completas.

La promoción de la recreación en un ambiente educativo constituye también en una herramienta de inclusión social en los espacios del colegio, en las que se generan prácticas socioculturales creativas y llenas de significado para el proceso educativo en general.

5.9 OCIO

El ocio según Cuenca (2004):

> Es sinónimo de ocupación gustosa, querida y, consiguientemente, libremente elegida. La vivencia del ocio no depende de la actividad en sí misma, ni del tiempo, el nivel económico o, en ocasiones, la formación que posea el sujeto que lo vivencia. Sí parece que tiene mucho que ver con el sentido que cada experiencia de ocio tiene para quien la experimenta. También tiene que ver con "lo esperado", "lo querido y deseado", de ahí su relación con el mundo de la emotividad y, consecuentemente, de la felicidad.

Entonces, Cuenca (2004), procura establecer la relación de la vivencia personal y el entorno social en el que se vive, para definir las experiencias de ocio, y lo asocia como una clave educativa y como experiencia útil y transformadora de la realidad.

Además, Cuenca (2004), manifiesta que el ocio permite unas mejoras en la realidad de la persona, tales como:

> Conseguir un mayor grado de libertad, ser más autónomos, estar más satisfechos, ser más comprensivos, tolerantes, solidarios, etc. Un Ocio que se experimenta desde una vertiente positiva genera energías de ese mismo signo que lo convierten en fuente de mejora y, consiguientemente, en ámbito educativo.

Por otra parte, Trilla (2000), describe el ocio como una forma de utilizar el tiempo libre mediante una ocupación autónoma elegida de manera libre, cuyo desarrollo da placer al individuo.

5.9.1 Experiencias de ocio

Las experiencias de ocio según Monteagudo (2008), radican en necesidad de entender que pueden ser potencialmente muy relevantes como una fuente importante de satisfacción y felicidad. Afirma que se han establecido como un valor *postmaterial* que definitivamente otorga valor y sentido a la vida.

Por su parte, Cuenca (2004) define este concepto así:

> Las experiencias de ocio surgen a partir de acciones que hemos seleccionado porque nos gustan, porque nos resultan satisfactorias y placenteras en sí mismas. Las experiencias de ocio nos sitúan en un ámbito que no está dominado por el deber o la obligación, sino por lo que nos interesa en sí mismo. De ahí que el ocio sea el espacio adecuado para la realización de actos gratuitos, no guiados por finalidades útiles; un ámbito distanciado de las necesidades de subsistencia (comida, bebida, etc.), pero cercano a otro tipo de necesidades humanas igualmente importantes, como lo es disfrutar, saber, obrar, actuar, expresarse o, en definitiva, ser (p. 358)

Según el mismo autor (Cuenca 2008), el surgimiento de las experiencias de ocio, parten de la importancia que estas tienen para quien las vivencia, independiente de la actividad que sea (deportes, manualidades, jardinería, lectura, etc.).

Afirma también que para disfrutar al máximo la experiencia surgida desde el ocio, es conveniente conocer las propias posibilidades y capacidades, estableciendo un dialogo entre lo que se quiere hacer y las habilidades disponibles para llevarlo a cabo.

5.9.2 Relación del área de educación física con la recreación y el ocio

Los lineamientos curriculares establecidos en el área de educación física se estructuran bajo estrategias didácticas que garantizan que el estudiante aprenda cómo invertir sus espacios de tiempo libre y ocio de una manera adecuada y sana, que bien sea la actividad que elija la realice

con el ánimo de apropiar nuevos hábitos de vida o nuevo conocimiento, en búsqueda de alejar prácticas que puedan atentar contra su salud física o emocional.

Según De la Espriella (2003):

> El educador físico que pretenda educar para el ocio y el tiempo libre a través de su quehacer, deberá buscar y escudriñar con exhaustiva disciplina todos los componentes del ocio, reflexionar sobre ellos, de manera que le permitan hacer de su praxis un espacio formativo y enriquecedor de la vida humana.

El mismo autor, resalta la importancia del educador físico como el responsable de la formación de los estudiantes en el ocio y la recreación, con las clases vistas como un espacio de socialización que permite un conocimiento propio, que desarrolla la creatividad y la imaginación.

Así mismo se resalta la FIEP (2000), en el Manifiesto mundial sobre la educación fisca en donde se afirma:

- Que hay un reconocimiento histórico y universal que la Educación Física es uno de los medios más eficaces para la conducción de las personas a una mejor calidad de vida.
- Que la Educación Física puede desarrollar habilidades y conocimientos en actividad física y deporte para una efectiva participación en el trabajo, en la vida familiar y en el tiempo de ocio.
- Que, en el mundo contemporáneo, cada vez más el ocio y el tiempo libre se incorporan al “modus vivendi” de las personas, lo que permite a la Educación Física la función de ofrecer, entre las opciones posibles, el conocimiento necesario para las practicas corporales y deportivas, como actividades de ocio activo u ocio serio a lo largo de sus vidas.

- Que las actividades físicas pueden caracterizar un proceso educativo cuando son ejercidas a partir de una intención educacional en las formas de ejercicios gimnásticos, juegos, deportes, danzas, actividades de aventura y relajamiento como satisfactores sinérgicos de ocio activo u ocio serio**.**
- Que el ocio (inclusive el juego) es el tiempo que tenemos autonomía y límites para buscarnos experiencias significativas sin transgredir las normas de valores de la sociedad, que valoricen el desarrollo social e individual.

5.9.3 Experiencias lúdicas

Según Jiménez (2002), quien resalta la importancia de las experiencias lúdicas así:

> La lúdica es más bien una condición, 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 con el juego. 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 (p. 42).

Así mismo Gómez, et al. (2015), aseguran que las experiencias lúdicas favorecen la apropiación de la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, en tanto ayudan a conocer la realidad de quien vivencia, favoreciendo los procesos de socialización y apropiación de valores éticos y morales.

5.10 EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA Y DIDÁCTICA

Le estrategia pedagógica a utilizar como un medio de acercamiento a las experiencias de ocio y recreación en el espacio de educación física para los grados noveno de la jornada tarde, es el juego ya que permite abarcar las temáticas establecidas en el plan de estudios del área de una forma divertida y distinta, contribuyendo a reafirmar la disposición de la autonomía y del trabajo en equipo.

Según Malaguzzi (2001):

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

El juego es una actividad inherente del ser humano casi desde los inicios de la vida. Cuando las personas juegan la diversión y el placer están presentes en cada momento, a la vez que se potencia el desarrollo de nuevas habilidades como la comunicación, el respeto por las reglas y sobre todo la socialización con los semejantes.

El juego también permite desarrollar el sentido de la imaginación, de la creatividad, de la capacidad de explorar para encontrar nuevas alternativas a posibles problemáticas, lo que propicia el pensamiento en el niño o en quien practica el juego.

García (2010), afirma que:

> Quien juega sobre todo en etapas infantiles, desarrolla habilidades sociales e intelectuales, capacidades psicomotoras que proporcionan experiencias para que pueda vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. Cualquier capacidad en la persona se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él.

La misma autora resalta, que el juego está vinculado con la creatividad, la solución de problemas y el desarrollo del lenguaje, es decir con numerosos fenómenos cognitivos y sociales. Es un medio para expresar sentimientos, intereses y aficiones, que otros contextos no se podrían.

6. METODOLOGÍA

La investigación está enmarcada en un enfoque cualitativo interpretativo, apoyado por un método de corte ***etnográfico*** situándose en un proceso de indagación y análisis a una población específica, de las experiencias de ocio y recreación en el espacio de educación física, con el objetivo de aportar elementos que permitan definir una ruta de acción como aporte a currículo de la asignatura en el colegio Estanislao Zuleta jornada tarde en los grados 901 y 902.

El objetivo fundamental de la investigación es caracterizar las acciones motrices que emergen desde las intervenciones lúdico praxiológicas del profesor de educación física; las acciones motrices diseñadas identifican elementos de praxiología motriz que emergen de las experiencias de ocio y recreación en el espacio académico de educación física para una población de estudiantes determinada, y su aporte al currículo general de la asignatura. Según Nolla (1997), la etnografía *permite el análisis de un grupo poblacional determinado, mediante la observación de lo que la gente hace, sus comportamientos e interacciones, para describir sus creencias, valores, motivaciones y perspectivas y cómo ellos pueden variar en distintos momentos o circunstancias.*

Para este caso, en cuanto a la metodología etnográfica, interesa como objeto de estudio la nueva realidad que emerge de la interacción entre los estudiantes y el docente mediados por las acciones motrices lúdicas, en búsqueda de las estructuras praxiológicas con función y significado a las nuevas alternativas en las clases de educación física, aportados por la lúdica y las estrategias recreativas.

Las técnicas de colección de datos etnográficos encajan, para este caso, tres áreas de destreza; observación participante, la cartografía social pedagógica y el análisis del material de

archivo fundamentado en las matrices de contenido categorizado, los videos y grabaciones de audio.

Según lo presente Bello (2016), respecto al trabajo de campo dice:

> El proceso de recolección de información es el que da significado al trabajo de campo o trabajo de terreno; es el momento más complejo de una investigación encuadrada en el enfoque cualitativo-interpretativo. Es el momento en el cual el investigador produce su inmersión en el caso a estudiar. Para poder hacer su trabajo de campo efectivo y riguroso el investigador se involucra en una tarea que presenta las siguientes condiciones: establecer y cuidar el vínculo con las personas, dar a conocer el proyecto a las personas con quienes se llevará a cabo el trabajo de campo, respetar el orden jerárquico, preparar el manejo de sus instrumentos de recolección de datos, mantenerse alerta a todos los acontecimientos que se presentan en los casos y mantener al día su cuaderno de notas o bitácora.

En cuanto al uso de las herramientas para la recolección de la información, se emplea la estrategia de la Cartografía Social Pedagógica, que Barragán (2015), explica como:

> Una estrategia de investigación y acompañamiento en la que, se lleva a los participantes a reflexionar sobre sus prácticas de una problemática común, mediante el levantamiento de un mapa (cartografía) en el que se evidencian las problemáticas que acontecen en dicho territorio; en este caso, los territorios relacionados con las tensiones de las prácticas de enseñanza y de aprendizaje. (p. 251)

El diseño metodológico del proceso investigativo permite alcanzar ciertos niveles de recopilación de información sobre el ocio y la recreación en el marco de la educación física, visto

desde la perspectiva de la praxiología motriz. Para ello es de suma importancia el trabajo de campo, en la medida que permite conocer de primera mano y de forma específica, esas experiencias a partir de unas categorías y subcategorías ya establecidas y presentadas en las matrices categorizadas que en este caso es el diario de campo. En ellas se recopila información de cómo los estudiantes se desenvuelven en las clases en las actividades o situaciones motrices lúdicas diseñadas por el investigador.

6.1 CATEGORÍAS DE ANÁLISIS

Para la investigación se han tomado dos categorías principales para el análisis de la información, siendo estas, en primer término, la praxiología por cuanto se ocupa de estudiar las acciones motrices, que en este caso están presentes permanentemente en todas las situaciones de movimiento vividas y por la naturaleza de las clases de educación física. Para que el aprendizaje sea significativo, es muy importante que las vivencias y experiencias sean alegres, divertidas, es por ello, por lo que la segunda categoría desde la cual se hará el análisis es la dimensión lúdica.

Cada una de ellas presenta o contiene unas subcategorías que pueden también ser consideradas como las variables, las cuales caracterizan las conclusiones derivadas del estudio como se presenta a continuación:

Tabla 2.

Categorías de análisis de la investigación

PRAXIOLOGÍA MOTRIZ	DIMENSIÓN LÚDICA
• Espacio • Tiempo • Interacción motriz (Gestemas y Praxemas) • Intencionalidad	• Alteridad • Placer • Ficción • Identidad
INSTRUMENTOS A APLICAR	
	DIARIO DE CAMPO (INVESTIGADOR) **MAPA PARTICIPANTE (PARTICIPANTES)**

Fuente: el autor. Proyecto de investigación para T.G. (abril, 2019)

6.2 FASES

El desarrollo de la investigación es en cuatro fases: El diseño en la fase uno contempla la propuesta de la investigación en concordancia con los procesos adelantados en la línea de investigación de Manifestaciones Sociales del Ocio y la recreación (MASOR), de la Facultad de Cultura Física de la USTA. Seguido a esto, en la fase dos, luego de la aplicación de la prueba piloto de los instrumentos, se realiza la toma de datos en las clases de educación física escogidas para tal efecto, pero teniendo en cuenta no llegar afectar los contenidos temáticos propuestos por CEZ IED (2019a). La tercera fase contempla el análisis de los datos obtenidos, según las categorías y subcategorías de análisis. La cuarta y última fase contempla la depuración y desarrollo del informe escrito final. Todo el proceso se amplía y detalla a continuación en la tabla número 2.

Tabla 3:

Fases del proceso investigativo.

FASES	ACCIÓN
1	**DISEÑO Y ADAPTACIÓN DEL DOCUMENTO INVESTIGATIVO** • Definición del objeto de estudio • Caracterización conceptual • Definición proceso investigativo (objetivos, técnicas, metodologías) • Preparación de instrumentos • Pilotaje
2	**TRABAJO DE CAMPO** • Selección de los momentos y las acciones lúdicas a ser observadas. • Ejercicio de observación de los grupos intervenidos • Aplicación diarios de campo (varias sesiones y uno por cada sesión) • Taller cartografía (mapa participativo - Uno que recopila las experiencias vividas en las sesiones de los diarios de campo) • Recopilación de la información obtenida.
3	**ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN** • Identificación y clasificación de la información • Disposición y organización de datos • Análisis de la información en comparación de los resultados de las matrices con los mapas cartográficos. (matriz dimensión praxiológica y dimensión lúdica) • Verificación de conclusiones. • Recomendaciones
4	**PRESENTACIÓN DE RESULTADOS** Realización del informe final Socialización

Fuente: el autor. Proyecto de investigación para T.G. (abril, 2019)

6.3 TÉCNICAS DE ACCESO-RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

6.3.1 Diario de Campo

El diario de campo, como uno de los instrumentos para la recolección de la información en las sesiones previas a la aplicación del mapa cartográfico. Se constituye en el elemento primordial para la recolección y análisis de la información por parte del docente de educación

física, ya que en este caso es el eje central para la toma de datos en cada una de las categorías a observar. El diario de campo se lleva de manera rigurosa en cada una de las actividades planteadas que permiten entrever las experiencias de ocio y recreación, y evitan que la información sea permeada por posturas demasiado subjetivas del investigador, fuera de las categorías y sus nominaciones. Las apreciaciones recopiladas a través de este instrumento son empleadas en el análisis al final compiladas en una matriz general de información en la que se concluye de manera específica lo observado durante las sesiones de clase programadas.

Este instrumento de recolección de información es tomado directamente desde el macro proyecto investigación de Fonseca y Ruiz (2018).

DATOS GENERALES DE LA OBSERVACIÓN CON EL DIARIO DE CAMPO	
Fecha de observación: **Diario #:** **Tipo de Diario: Pilotaje/Recolección**	**# de asistentes a la clase:**
Duración de la clase:	**Temática general (Syllabus o programa académico)**:
Estructura praxiológica de la vivencia Ludo Motriz	
<u>Estructura o Proceso de la Tarea</u>: **Tarea Motriz:** **Condiciones motrices internas:** **Objetivos motores:** **Agentes:** **Situación praxiomotriz:** ○ **Condiciones praxio motrices:** ○ **Objetivos praxio motrices:**	

NOMBRE DE LA ACCIÓN LUDO MOTRIZ (ALM); Momento de interacción o Situación Ludo Motriz:		
CATEGORÍA	**SUBCATEGORÍAS**	**DESCRIPCIÓN**
	Espacio:	

<table>
<tr><td rowspan="4">RELACIONES PRAXIOLÓGICAS</td><td colspan="2">Tiempo:</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">Interacción motriz:</td><td>Directa:</td><td></td></tr>
<tr><td>Indirecta:</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">Intencionalidad:</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">Manifestación (Práxico social)

Entendiendo el entorno práxico en este apartado se describen las acciones de relaciones entre los participantes que sean acciones comunicativas en relación directa con acciones sociales como; ayuda, colaboración, empatía y las demás que asocian o disocian en las acciones vividas.</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="4">LÚDICA Y JUEGO</td><td colspan="2">Ficción:</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">Alteridad:</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">Identidad:</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">Placer:</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">Manifestación de la vivencia de ocio y recreación:

Todas aquellas manifestaciones de ocio y recreación que caracterizan las prácticas pedagógicas y didácticas de los estudiantes. Es la interpretación del ambiente lúdico representado.</td><td></td></tr>
</table>

Fuente: Fonseca y Ruiz (2018). Macro proyecto de investigación.

6.6.2 Mapa Participativo

La aplicación del taller cartográfico posibilita el desarrollo desde la cartografía social-pedagógica (**CSP**) de las experiencias de ocio y recreación en las clases de educación física, según las vivencias de los estudiantes, sus opiniones, emociones y sentimientos alrededor de ellas.

Los mapas participativos, buscan evaluar las posibles opiniones desde la propia vivencia de los participantes, en los que identifican por medio de símbolos la experiencia vivida en clase. Entonces, los estudiantes llegan a acuerdos sobre las interpretaciones que emergen de las problemáticas socioculturales que se evidencian durante el desarrollo de las actividades recreativas (juegos), de esta forma detallar las concepciones y vivencias de ellos con vinculación de aspectos sociales, culturales y morales.

Se realizan los mapas temáticos, para el análisis de las experiencias de ocio y recreación desde la praxiología y la dimensión lúdica, de manera que estos, conforme a Barragán (2015):

> Posibilitan comprender situaciones problemáticas, en términos de fortalezas y debilidades, que se convierten en posibilidades de transformación. Además, visibiliza situaciones de riesgo que puedan llevar a fortalecer redes y a tomar acciones concretas de transformación.

Se aplica la metodología del mapa desde la propuesta de Barragán y Amador (2014) para desarrollar **CSP**, y tomado directamente desde el macro proyecto de investigación de Fonseca y Ruiz (2018).

Tabla 4:

Descripción taller cartográfico (mapa participativo)

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

Fuente: Fonseca y Ruiz (2018). Macro proyecto de investigación

Nota: En la práctica el mapeo fue un ejercicio de mínimo dos horas.

Tabla 5:

Elementos para representar en el mapa.

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

Fuente: Fonseca y Ruiz (2018). Macro proyecto de investigación

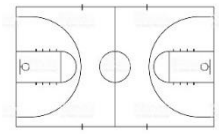
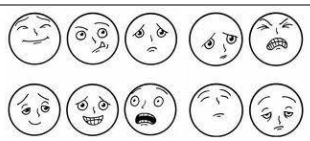
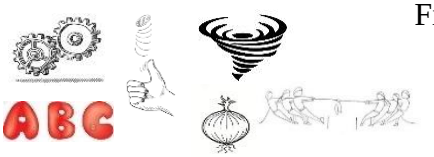
A continuación, se presenta en la tabla número 5, con la propuesta guía sobre la forma de hacer el mapa. Las convenciones presentes son una propuesta de mutuo acuerdo ente los estudiantes y el docente investigador. Se especifican en la socialización de los estudiantes porqué han tomado ese símbolo y qué representa para ellos.

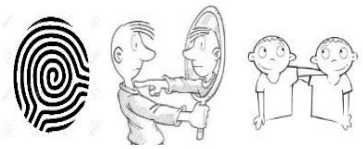
De igual manera, los símbolos representan las subcategorías desde las cuales se hace la descripción de las actividades más significativas vividas por los estudiantes y que hacen parte de la propuesta de las situaciones motrices para el estudio.

La explicación de uso, se hace para orientar a los estudiantes sobre qué es lo que deben tratar o compartir para que en acuerdo escriban lo referente a cada categoría (Praxiología y dimensión lúdica).

Tabla 6:

Cuadro de convenciones

CONVENCIÓN	SENTIDO	EXPLICACIÓN DE USO
	Espacio	Caracterización del tipo de espacio que se dio, amplio, reducido, interior, exterior
	Tiempo	Caracteriza el uso del tiempo en la experiencia y en la vivencia.
	Interacción motriz (Comunicación Práxica) 1. Órdenes o directrices director 2. Acciones motrices corporales 3. Verbal entre estudiantes 4. Representaciones corporales	Determina el tipo de comunicación que se dio en el momento de la vivencia
	Intencionalidad	Caracteriza la intención emocional con la que se realizó alguna acción dentro de la vivencia
	Ficción	Caracteriza la vivencia desde la fantasía o ficción en la que se dio la misma.
	Alteridad	Caracteriza la emocionalidad y la relación con el mundo exterior, es parte de la transferencia de la vivencia.

	Identidad	Caracteriza lo que hace parte de la identidad del sujeto, dentro de la vivencia, tanto individual como colectiva. Autoconocimiento, autoestima, pertenencia.
	Placer	Caracteriza el grado de satisfacción o disfrute dentro de la vivencia.

Fuente: Fonseca y Ruiz (2018). Macro proyecto de investigación

6.4 CARACTERIZACIÓN INSTITUCIÓN EDUCATIVA

Para la comprensión del desarrollo de la presente investigación, es importante conocer que la institución educativa, Colegio Estanislao Zuleta se encuentra ubicado en la zona quinta de Usme, al sur de la ciudad de Bogotá, es una de las periferias de la ciudad cuyo estrato socio económico se encuentra entre 1 y 2, también hay una parte rural. El colegio, es una institución educativa de carácter público adscrita a la secretaria de educación distrital (SED).

Es conveniente aclarar que el presente aparatado surge del mismo interés del investigador por conocer el contexto en el cual se va a desarrollar el proceso en general, por lo tanto, la autoría de estas líneas son resultado de un ejercicio académico de caracterizar la población objetivo.

Las características de la población a analizar, en este caso, los estudiantes del ciclo cuatro del grado noveno de educación secundaria, oscilan entre las edades de los 14 a 16 años. Son provenientes de familias de estrato uno y dos y la mayoría de ellos viven en los barrios que conforman la UPZ Alfonso López. En este estrato social, priman las familias disfuncionales, monoparentales y extensas, es decir muchos de ellos viven con un familiar diferente a los padres.

Algunas de ellos carecen de una figura de autoridad en su hogar y se evidencia poco acompañamiento de la familia en el proceso escolar, según CEZ IED (2018d).

El investigador, además es docente de los grupos de noveno grado de la jornada tarde y desde su experiencia en los años de trabajo con esta población presenta la siguiente caracterización de los estudiantes:

En lo referente al comportamiento se identifican por tener un bajo autoconocimiento emocional, en ocasiones reaccionan de manera agresiva ante las diversas situaciones; en sus relaciones de amistad son espontáneos y buscan ser reconocidos como líderes ya sea de manera positiva o negativa. Además, forman pequeños grupos de amigos y son herméticos al relacionarse con otros compañeros. Normalmente les es difícil trabajar en grupo e integrarse con los demás.

En cuanto a las habilidades comunicativas, presentan dificultad para retener la información de los textos que leen, así como para hacer comentarios y reflexiones de estos. Su vocabulario es básico, desconocen sinónimos y significado de palabras usuales; en sus escritos hay carencia de coherencia y cohesión, un porcentaje muy bajo tiene un buen nivel escritural. En cuanto a la oralidad presentan dificultad para manifestar sus desacuerdos, les es difícil argumentar un tema, se muestran tímidos cuando se dirigen a un auditorio, hay ausencia de términos técnicos y se limitan a expresarse de acuerdo con su contexto. En sus escritos utilizan la escritura de las redes sociales, son dispersos a la hora de escuchar, demuestran poco respeto por el uso de la palabra.

En cuanto a la dimensión cognitiva se puede afirmar que son poco investigativos, no profundizan en las consultas, se les dificulta inferir y relacionar información de un texto, así como sacar conclusiones.

Los estudiantes de noveno grado jornada tarde, son receptivos frente a las actividades lúdicas, artísticas y deportivas.

Algunos de ellos son afectados negativamente por su entorno ya que pertenecen a pandillas, y el vocabulario que utilizan es soez. Suelen resolver sus conflictos a través de la agresión física y/o verbal.

6.5 POBLACIÓN Y MUESTRA

La investigación se realizó en las instalaciones del colegio distrital Estanislao Zuleta en su sede A, correspondiente a la sección de bachillerato y es una institución carácter público. Para el desarrollo de la investigación el colegio cuenta con un campo deportivo múltiple en el que por lo general se realizan las sesiones de clase de educación física.

La población objeto son los estudiantes de los grados 901 y 902 de la jornada tarde, de ambos géneros, entre las edades de 14 a 17 años. El total de estudiantes es de 55, siendo 28 de ellos mujeres y 27 hombres. Los estudiantes en su mayoría son habitantes del barrio Alfonso López de la localidad Usme, en el mismo barrio en donde se encuentra ubicado el colegio.

La muestra poblacional ha sido escogida a conveniencia del investigador por tanto se tiene acceso libre y directo a los estudiantes en las clases de educación física del año 2019.

6.5.1 Criterios de inclusión

- Se tienen en cuenta los estudiantes activos y matriculados en la institución educativa.
- Estudiantes pertenecientes a los grados 901 y 902 de la jornada tarde.
- Estudiantes que hayan diligenciado y firmado el consentimiento informado y la aprobación del padre de familia o acudiente para poder hacer parte del estudio.

6.5.2 Criterios de exclusión

- Estudiantes mujeres en estado de embarazo.

- Estudiantes que demuestren mediante certificado médico tener algún problema de salud que le impida asistir y participar de las clases de educación física.
- Estudiantes que superen los 17 años.
- Estudiantes no autorizados para el estudio.

6.6 CONSIDERACIONES ÉTICAS

Es conveniente, por viabilidad propia de la investigación y para la protección de la población seleccionada para el estudio, incluyendo padres de familia y/o acudientes, informar a cabalidad sobre las intenciones del estudio de manera clara y precisa, los objetivos de la intervención, justificar las intenciones y potenciales beneficios de dicho proceso.

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

Por esta razón, el investigador estuvo comprometido en ejercer la intervención con un alto nivel ético y de respeto por la población seleccionada protegiendo sus derechos y su dignidad en todo momento, sin vincularlos a procesos que afecten sus condiciones biológicas, físicas o sociales o similares.

Se procede a indicar que la participación en la investigación es de carácter voluntario, y que ella no está sujeta a obligación, y que cuando desee no completar el proceso está en libertad de retirarse, si considera necesario por alguna situación que genere incomodidad o malestar. Los

datos personales, no se tuvieron en cuenta ya que las variables a investigadas no se relacionan con este tipo de información.

Se le informa también, que la intención de aplicar instrumentos de recopilación de datos es simplemente para reunir cierta información relevante para el proceso investigativo. No se condicionó a diligenciar dichos instrumentos si el individuo no estuvo en acuerdo al hacerlo.

No se utilizaron fotografías a los grupos objeto de estudio, ya que la ley no permite este tipo de registros a individuos menores de edad, mucho menos sin la autorización de sus padres de familia o acudientes.

6.7 PLAN DE ANÁLISIS

Tabla 7:

Esquema plan de análisis de la investigación

Objetivo	**Identificar a través de la praxiología y la dimensión lúdica, las experiencias de ocio y recreación en el espacio académico de educación física para los grados 901 y 902 de la jornada de la tarde y su aporte al currículo del colegio Estanislao Zuleta.**	
Pregunta Orientadora	¿Cómo aporta al currículo del colegio Estanislao Zuleta una observación a través praxiología y la dimensión lúdica, de las experiencias de ocio y recreación en el espacio académico de educación física para los grados 901 y 902 de la jornada de la tarde?	
Variables / Categorías vinculadas y que se analizaron	PRAXIOLOGÍA Espacio Tiempo Interacción Motriz (Gestemas y praxemas) Intencionalidad	RELACIONES PRAXIOLÓGICAS (Hernández, M. J y Rodríguez R., 2004) Corresponde a las dimensiones de análisis y algunos de sus indicadores que caracterizan a las situaciones motrices, es decir siempre aparecen en cualquier tarea o situación. De 5 propuestas por la praxiología, para este estudio tomarán sólo el espacio, el tiempo y la Interacción Motriz porque son consideradas manifiestas en las situaciones lúdicas. Espacio: Se refiere al terreno, a los objetos, a los materiales que contiene, a sus características y a los desplazamientos. Describe la forma como los agentes manejaron, dominaron, ocuparon o aprovecharon el espacio. Tiempo: Describe los momentos en los cuales son válidas o no las acciones (el tiempo de participación o de pausa), a la realización mínima o máxima de las realizaciones. El tiempo que es usado en la participación. Interacción Motriz (Comunicación Práxica): Atiende a la forma de intercambio entre personas, y al uso grupal que estas personas hacen de las anteriores (condiciones espaciales, temporales, gestuales) para intentar lograr

		objetivos motores. Positivas o de apoyo colaboración y Negativas de contra comunicación, oposición, rivalidad contra adversarios. Intencionalidad: Caracteriza la intención emocional con la que se realizó alguna acción dentro de la vivencia.
	DIMENSIÓN LÚDICA Alteridad Placer Ficción Identidad	LÚDICA Y JUEGO: (Díaz, 2006) La función lúdica del sujeto se manifiesta en múltiples formas de prácticas lúdicas, y estas a su vez se basan en comprender las acciones de un grupo social desde la construcción del sentido lúdico y así mismo de las condiciones de la experiencia. Alteridad: Expresa la relación de la subjetividad con el mundo exterior y los contextos socio-culturales El sujeto al construir los mundos imaginarios lo hace de manera simbólica transformándose en actor de las situaciones, asume "roles" y actúa "como si". Placer: Es un acto de sublimación con el cual se cumplen deseos y emociones. Es la sensación o sentimiento positivo, agradable o eufórico y puede manifestarse, en este caso cuando el individuo satisface la necesidad de divertirse, de estar agradado con sus compañeros y/o profesor, etc. Ficción: Como fuente para la actividad creadora. En ella, el sujeto crea las condiciones de ser libre: La voluntad y el deseo satisfacen sus necesidades y curiosidades imposibles de realizar en el mundo de la vida cotidiana, en la ficción el sujeto encuentra la identidad del yo. Identidad: Las prácticas lúdicas reafirman ese sentido de pertenencia a un grupo, también en la afirmación de sí mismo al sentirse reconocido por el otro.
Técnica de análisis e instrumento para utilizar.		DIARIO DE CAMPO Se emplea, como uno de los instrumentos para la recolección de la información por parte del investigador en las sesiones previas a la aplicación del mapa

	cartográfico. Se constituye en el elemento primordial para el análisis de la información ya que en este caso es el eje central de la discusión que orientará la posterior socialización de los mapas. MAPA PARTICIPANTE (Cartografía Social Pedagógica) Se utiliza como estrategia de investigación y acompañamiento en la que, por medio de la acción colectiva, se lleva a los participantes a reflexionar sobre sus prácticas y comprensiones de una problemática común, mediante el levantamiento de un mapa (cartografía) en el que se evidencian las problemáticas que acontecen en dicho territorio; en este caso, los territorios relacionados con las tensiones de las prácticas de enseñanza y de aprendizaje. (Barragán, 2016. p. 256).
Explicación	1. Se estructura una batería de actividades prácticas enfocadas desde la recreación y el ocio en los espacios de la clase de educación física, bajo las temáticas que el currículo de la asignatura ya tiene establecido. 2. Se realizan las aplicaciones del diario de campo, en el que se presenta las generalidades de información relacionadas con las sesiones observadas. Para cada una de las sesiones existe registro en este diario de campo. 3. El documento contiene y presenta una estructura básica para el registro de la observación desde la praxiología y la dimensión lúdica, y los componentes que las conforman. 4. Se identifica la acción motriz (juego) y se analiza por medio de los elementos de praxiología y de dimensión lúdica ya expuestos. 5. Luego de las sesiones de clase, se realiza un taller de cartografía, en el que se realizan mapas temáticos, para el análisis de la experiencia de ocio y recreación desde la percepción de los estudiantes. Es decir, pensar en la clase y los momentos en que han vivenciado ocio y recreación y como han sido sus acciones en estas experiencias (desde las categorías observables propuestas, que se sustentan en convenciones). 6. Se establece una ruta de análisis de los resultados, a partir de una matriz general que facilita la depuración de la información y su interpretación.

Fuente: el autor. Proyecto de investigación para T.G. (junio, 2019)

6.8 NIVELES DE ANÁLISIS O CONFRONTACIÓN DE LA INFORMACIÓN

Tabla 8:

Niveles de análisis

NIVEL	DESCRIPCIÓN
1	En este análisis está la síntesis y particularidades de los juegos, observados desde esas dos grandes categorías.
2	Se establece la relación directa o indirecta que puede existir entre la praxiología y la dimensión lúdica, para la observación de las experiencias de ocio y recreación, a partir de lo detallado en los instrumentos aplicados.
3	Se analizan las acciones dadas por el currículo de la asignatura de educación física, con el fin de contrastar el grado de diversión de los estudiantes con lo que plantea el colegio, con las actividades lúdicas surgidas de la creatividad e innovación por parte del profesor.
4	Presentación de conclusiones.

Fuente: el autor. Proyecto de investigación para T.G. (junio, 2019)

7 CRONOGRAMA GENERAL DE LA INVESTIGACIÓN

ACTIVIDADES MES	MES 1	MES 2	MES 3	MES 4	MES 5	MES 6	MES 7	MES 8	MES 9	MES 10	MES 11	MES 12	MES 13	MES 14	MES 15	MES 16
Elección del tema (Macro Proyecto)																
Indagación teórica inicial y revisión preliminar en la institución																
Elaboración del proyecto de investigación																
Consolidación del marco teórico y referentes conceptuales																
Elaboración de los instrumentos de recolección de la información																
Aplicación pilotaje instrumentos de recolección de información.																
Inicio trabajo de campo																
Aplicación de instrumentos de recopilación de información																
Realización del taller cartográfico																
Fin del trabajo de campo																
Procesamiento y análisis de datos obtenidos																
Redacción informe de investigación (resultados)																
Revisión y corrección del informe de investigación																
Presentación final del informe de investigación.																

8 CRONOGRAMA TRABAJO DE CAMPO

SEMANA	*TEMÁTICA*
1	Abordaje inicial al grupo para hacer evidente la problemática objeto de estudio del proyecto
	Juegos de integración. Juegos cooperativos. Actividades de iniciación a las capacidades físicas
2	Juegos de reconocimiento e identificación de las diferentes capacidades físicas.
3	Integración de compañeros. Trabajo en equipo Identificación de habilidades de compañeros. Juegos de Oposición. Juego de pase 10 (juego de habilidades globales para identificar cómo interviene cada capacidad)
4	Juegos cooperativos en pareja y en grupo. Capacidad física de la flexibilidad. Juego de la máquina. (elongación muscular tren inferior) Juego de pelea de gallos
5	Juegos cooperativos en pareja y en grupo. Capacidad física de la velocidad Juego de cara o cruz (velocidad de reacción y de desplazamiento) Juego del huracán (velocidad gestual)
6	Juegos cooperativos en grupo. Capacidad física de la fuerza Juego de arrancacebollas Juego de tira soga (miembros superiores e inferiores)
7	Actividad de cartografía para evidenciar las vivencias de ocio y recreación desde la praxiología. Se condensan los momentos en que han experimentado ocio y recreación dentro de cada uno de los juegos vivenciados y como han sido sus acciones en estas experiencias.

Fuente: el autor. Proyecto de investigación para T.G. (marzo, 2019)

9 RESULTADOS

Dentro del proceso investigativo se recopiló información a partir de los dos instrumentos, que fueron el insumo en la construcción de una matriz general que resume lo captado desde la observación del docente con el diario de campo y la interpretación dada por los estudiantes en los talleres cartográficos. A partir de esos datos, se realiza una confrontación de conceptos y un análisis de esa información.

A continuación, se establece un cuadro comparativo de cada una de las variables según el instrumento aplicado:

Tabla 9.

Matriz general de resultados

INSTRUMENTO VARIABLE	SUMATORIA DIARIOS DE CAMPO	SUMATORIA CARTOGRAFÍA
DIMENSIÓN PRAXIOLÓGICA		
ESPACIO	° Demarcación y establecimiento de límites. Invasión de los espacios físicos de los grupos. ° Organización sistemática del espacio sobre carriles. ° Las dimensiones del terreno son apenas justas para los grupos de trabajo. ° Se controla el espacio teniendo en cuenta las líneas demarcadas. La demarcación asegura las zonas de salida y llegada (inicio – fin). ° Hay suficiente espacio para variar las posiciones corporales (de pie, sentados, acostados). ° El espacio permite, en los juegos en equipo solo desplazamientos cortos y limitados. ° Los espacios entre compañeros varias según la actividad realizada, puede ser muy próximos (con contacto físico), o alejados entre sí.	° La cancha del colegio no está en buenas condiciones físicas. ° Es un espacio que produce accidentes y lesiones a los estudiantes. ° El espacio es amplio y suficiente para la participación de todos. ° Falta mantenimiento al espacio físico. ° El espacio a veces dificulta el desarrollo de las clases.

TIEMPO	° Los tiempos en cada actividad en promedio es de 15 minutos. ° Se emplea tiempo adicional para la explicación del juego y se solventan dudas. ° Se agregan objetivos adicionales lo que amplía el tiempo de juego. ° Hay momentos en los que los estudiantes toman una alta cantidad de tiempo para organizarse en grupos de trabajo, dada la falta de afinidad entre ellos. ° Los controles del tiempo dependen de los objetivos de cada juego. ° La incomprensión por parte de los estudiantes a la explicación de los juegos genera tiempos adicionales a las actividades. ° Hay garantía en la participación de los estudiantes en cuestión de tiempo, es decir cada jugador asume diversos roles la misma cantidad de minutos. ° Los juegos de alta intensidad, son cortos en tiempo.	° El tiempo estuvo bien distribuido durante la clase. ° Fue suficiente para realizar cada actividad. ° En algunos juegos el tempo fue muy corto. ° Se perdía tiempo en explicaciones adicionales por parte del profesor. ° Los tiempos de juego cortos a veces no permitían alcanzar su objetivo. ° El tiempo de la hora curricular de clase es suficiente.
INTERACCIÓN MOTRIZ (COMUNICACIÓN PRAXICA)	° Hay manifestaciones de aprobación al grupo con el que se trabaja, que al tiempo generan buenas actitudes durante los juegos. ° Los líderes de los grupos muestran expresiones gestuales y corporales que denotan un alto compromiso con el objetivo planteado. ° Se detalla el sentido de protección al compañero de grupo. ° Hay instrucciones claras, según el juego, por parte de los integrantes del grupo. ° Hay muestras de inconformismo ante una falla que limita al grupo. ° Se evidencia surgimiento de líderes espontáneos, pero con poca aprobación a sus indicaciones. ° Se muestran momentos de reproche más que de ánimo y motivación. ° La falta de comunicación asertiva limita la organización del grupo. ° Las expresiones corporales dan cuenta de la intensión de los estudiantes en los juegos. ° Por la no comprensión de las normas de juego se genera indisposición en los estudiantes. ° En algunos estudiantes no son claras las instrucciones del profesor. ° Se evidencian gestos y actitudes de esfuerzo y dedicación por alcanzar los objetivos propuestos.	° Indicaciones claras y precisas por parte del docente. ° Dificultades en comunicación entre compañeros del grupo. ° El lenguaje corporal y los gestos en ocasiones eran de desaprobación. ° Las interrupciones eran constantes y no permitían el avance de la clase. ° La comunicación fue difícil porque no se establecían acuerdos grupales. ° Muestra actitudes colaborativas al perder o al no alcanzar el objetivo del juego. ° Se vieron palabras fuertes e insultantes a manera de reclamo durante el desarrollo de los juegos. ° Hubo varios momentos de dialogo cordial y respetuoso entre los integrantes del grupo. ° Encontrar soluciones a los problemas del juego, fue complicado de hacer. ° Los nombres de los juegos facilitaban mucho su comprensión y desarrollo. ° Comunicación limitada con compañeros con poca afinidad. ° El rol de liderazgo asumido, en ocasiones era bien llevado y en otras había insultos y malas palabras.

INTENCIONALIDAD	° No hay una interpretación del objetivo del juego ideal y su relación con las temáticas de clase. ° Se comprende la totalidad de la actividad luego de una explicación más amplia. ° Los estudiantes entre si aclaran dudas sobre las actividades. ° Es necesario que el docente haga claridad sobre la intensión del juego con explicaciones de los movimientos a realizar, las estructuras corporales que intervienen y su evidencia en la temática de clase. ° Los juegos se asumen como retos personales y grupales. ° La sensación de competencia es un elemento de motivación. ° Se experimenta situaciones de cooperación y de oposición. ° Las habilidades físico atléticas son determinantes para ganar o perder en el juego.	° Los juegos son una posibilidad de realizar actividades diferentes. ° Los juegos fueron orientados hacia el aprendizaje de las capacidades físicas. ° Las actividades se orientaron hacia la recreación y la diversión. ° La clase estuvo alejada de lo que comúnmente se desarrolla en ella. ° Una intención de la clase fue permitir que el grupo hiciera trabajos cooperativos para una unión grupal y mejor comunicación. ° Se da la posibilidad de mejorar las formas de solución de conflicto. ° Un acercamiento a las capacidades físicas de forma lúdica y recreativa. ° Los nombres de los juegos facilitaron el entendimiento y lo que se pretendía con el mismo.
MANIFESTACIONES PRAXIOSOCIALES	° Hay compromiso grupal e individual en la participación de los juegos. ° Se ve empatía entre grupos rivales. ° Se permite libertad en la elección de los grupos de trabajo. ° Se evidencian situaciones de frustración manifestados por insultos y groserías. ° Manifestación de emociones de forma directa entre situaciones de aprobación y desaprobación. ° Algunos integrantes de los grupos (pocos) se muestran poco colaborativos con las actividades propuestas. ° Asignar roles durante los juegos facilita la interacción entre los estudiantes. ° La dirección por parte del docente facilito mantener la atención y concentración de los grupos durante los juegos. ° Hay respeto por la figura del docente, orientador de las actividades ° Los líderes naturales surgidos en cada grupo asumen con mucha seriedad y compromiso el control de ellos durante las actividades.	° Los juegos propiciaron momentos de colaboración y amabilidad. ° Hubo variedad de movimientos en las actividades. ° Se cambió la monotonía del mismo estilo de clase, se varió en la didáctica, aunque con los mismos contenidos. ° Se entendió la intención de propiciar el respeto por los demás. ° El trabajo en equipo, en algunos juegos era muy importante. ° El sentido de liderazgo estuvo marcado por errores en la comunicación per esto se dio en contadas ocasiones. ° Dio la posibilidad de encontrar nuevas rutas a la resolución de conflictos en los grupos. ° El profesor garantizo que los estudiantes tomaran sus propias decisiones frente a un objetivo simple en cada juego, obviamente sin saltar las reglas del mismo. ° La comunicación fue vital para comprender que se quería con los juegos. ° Se identifican dificultades en el trabajo en grupo, pero se hace lo posible por solventarlas. ° Hay evidencia de frustración por no realizar el juego como se debía.

INSTRUMENTO VARIABLE	SUMATORIA DIARIOS DE CAMPO	SUMATORIA CARTOGRAFÍA
DIMENSIÓN LÚDICA		
FICCIÓN	° Los juegos permiten que los estudiantes pierdan la noción de que están en la clase de educación física. ° El sentido de imaginarse superior a los rivales fue una motivación extra. ° Se establecían roles en los juegos, que al ser unificados como grupo facilitaba el alcance los objetivos propuestos. ° El docente recalca la importancia de cada integrante y sus responsabilidades dentro del grupo. ° Los juegos abrieron la posibilidad de ser o asumir cualquier cosa o rol. ° Los estudiantes se imaginan situaciones hipotéticas, sin esperar que los momentos se den de forma natural. ° Se tiene en cuenta los nombres de los juegos y se relacionan directamente con los movimientos o gestos a realizar. ° Los roles asumidos general emociones y transforman a los estudiantes en dueños de su propio juego. ° Los juegos van de la mano con objetivos claros que reafirman la transformación de los estudiantes en líderes, huracanes, cebollas, etc.	° Los nombres de cada uno de los juegos generaban expectativa adicional en cada estudiante. ° Los roles asumidos en los juegos no superaban el de estudiante en una clase normal. ° Había gusto parcial sobre los juegos, al asumir roles de agricultor o de huracán. ° En algunos juegos surgió la posibilidad de ejercer “poder” sobre los compañeros ° Hay una evocación a sus épocas de infancia por los juegos presentados y vivenciados. ° Hay evidencia que, a partir de lo propuesto por el docente, se genera un sentido de igualdad entre los integrantes del grupo. ° El trabajo en grupo facilita las acciones motrices cuando hay compromiso asumiendo los roles como corresponde.
ALTERIDAD	° Se reconoce al compañero como parte de un todo. ° Se asumen situaciones de protección hacia los demás. ° El trabajo en equipo es fundamental para ganar los juegos. ° Se asume liderazgo del grupo con posiciones y decisiones personales ante los demás compañeros. ° Se genera autoridad desde el mismo liderazgo, con reclamos sobre actitudes no convenientes para el grupo. ° La oportunidad de competir ante un rival da posibilidad de sentirse superior a ellos. ° Ser responsable y comprometido en situaciones recreativas ajenas a la vida diaria. ° El bien común es un acuerdo entre todos durante el desarrollo de los juegos cooperativos.	° Los juegos permitieron que los estudiantes fueran cebollas, agricultores, letras, etc. ° Momentos de emociones encontradas como rabia y frustración, contra alegría y felicidad. ° La competencia genera expectativa y mucha emoción. ° El estilo de la clase facilita el aprendizaje en los estudiantes. ° Los estudiantes sintieron libertad en decidir cómo actuar en cada juego. ° Los líderes tomaron casi personal el desarrollo del juego, asumiendo actitudes negativas de regaño y reclamos injustificados hacia los compañeros. ° La clase generó distracción a las labores académicas diarias. ° El ánimo de ganar y superar al rival, es una opción adicional que los juegos planteados dan a los estudiantes. ° Se abre la posibilidad de compartir más con rivales y compañeros.

IDENTIDAD	° La proximidad física genera sentido de pertenencia y confianza entre los compañeros del grupo. ° La organización libre genera y reafirma la afinidad con los grupos de amigos. ° Esta misma organización aísla los compañeros con los que no se tiene buena relación. ° Los grupos creados por los estudiantes incrementan el nivel de compromiso con los juegos. ° El compromiso y la responsabilidad es más fuerte con un grupo de personas conocidas. ° Los procesos comunicativos fueros más cordiales, en momentos tensionante o de errores. ° Las habilidades físico atléticas de los compañeros pasan a un segundo plano en el desarrollo de las actividades. ° La identidad reflejada en los momentos que se necesita protección y lealtad a los compañeros. ° La competencia a veces rompe el sentido del juego socio motor y se sitúa como un camino a la superioridad de habilidades sobre el rival. ° En los grupos grandes, a pesar de la poca afinidad, se mantuvo el nivel de compromiso en los objetivos planteados.	° Se compartió con compañeros de poca afinidad. ° A pesar de ello, surgió colaboración y respeto entre los compañeros del grupo. ° Hubo más sentido de apoyo entre compañeros que no se conocían que con los que se comparte diariamente en el colegio. ° El sentido de cooperación facilitó el desarrollo de los juegos. ° Los roles de liderazgo fueron variados según el grado de confianza con los compañeros. ° Los juegos que necesitaban un número grande de compañeros, en su mayoría se desarrollaron con amigos con un alto grado de confianza. ° Hay sorpresa por las actitudes positivas de interacción con compañeros. ° Los juegos facilitan la mejoría de las relaciones personales con los compañeros. ° Al haber situaciones difíciles durante los juegos, la comunicación fue variada entre complicada con malas palabras, y amena con correcciones amables y respetuosas.
PLACER	° Emociones manifiestas de alegría, generosidad, agradecimiento que hicieron más amenas las actividades planteadas. ° El sentido de la competencia genera angustia y preocupación en relación al posible resultado. ° Hay jubilo en quien gana y desconcierto en quien pierde. ° El trabajo bien realizado produce sentimientos de satisfacción en los juegos. ° Los comentarios de aprobación entre compañeros y por parte del profesor fueron de gran motivación para lograr el cometido. ° Se disputaron juegos que permitieron dejar a un lado las habilidades físicas de los compañeros. ° Las equivocaciones generaban sensaciones de risa, aunque también de frustración.	° Grandes momentos de diversión, aunque con dificultades. ° Hubo muestras de disfrute y gran motivación. ° Al ser actividades poco comunes en las clases, generaron gran placer y motivación al aprendizaje. ° No importaba ganar o perder, disfrutar la clase era primordial. ° Surgimiento de alegrías y sonrisas, alejadas del estrés de las otras asignaturas. ° La competencia siempre genera gran placer, que se multiplica al vencer al rival. ° Sentimientos de felicidad, rabia, alegría y diversión. ° Se salió de la rutina, aunque hubo momentos de incomodidad por la falta de confianza entre compañeros algo desconocidos.

MANIFESTACIONES DE LA VIVENCIA DEL OCIO Y LA RECREACIÓN	° Sensaciones de gozo, manifestaciones desde el compromiso y la cooperación entre compañeros. ° Actitudes de responsabilidad y respeto sobre compañeros y rivales. ° Buena respuesta a la distribución de responsabilidades grupales e individuales. ° Se disolvieron situaciones incomodas por exceso de fuerza en los juegos, con el uso del dialogo cordial y amable. ° Los sentimientos y emociones vistas van en relación a los resultados de cada actividad. ° Algunas actividades se hicieron más por cumplir con uno de los objetivos de la clase, que por motivación propia de los estudiantes. ° La competencia genera sentimientos opuestos según el resultado dado, felicidad al que triunfa, rabia e inconformismo para el que pierde. ° Hay exceso de competitividad en los juegos, dado que ellos generaban una posibilidad de sentirse superior a los rivales. ° Se vieron situaciones asombro, aprobación e inconformismo al incluir nuevos objetivos o variantes en los juegos. ° Los compañeros hacían comparaciones de sus habilidades físico atléticas como requisito para el trabajo engrupo. Esto dependía de la actividad a realizar. ° Los procesos comunicativos por lo general fueron cordiales.	° Los juegos permiten acelerar el aprendizaje gracias a la imaginación y la creatividad. ° Hay un sentido de libertad en los juegos, dado que se puede decidir qué hacer y cómo hacerlo. ° Se propicia el auto desarrollo a través de actividades que generan placer. ° Hay participación masiva de estudiantes lo que minimiza que algunos se queden sentados sin hacer parte de los juegos. ° Se evidencia variedad de expresiones sociales que no se dan en otros contextos escolares. ° Se aprende a valorar al compañero, reconocer sus habilidades y no criticar sus desaciertos. ° Hay una valoración de su propio esfuerzo durante las actividades, con el desarrollo de un nivel bueno de autoestima. ° Se descubren actitudes positivas y negativas que se sobrellevan durante la actividad. ° Se muestran momentos de gran concentración y atención para alcanzar los objetivos del juego.

Fuente: el autor. Proyecto de investigación para T.G. (agosto, 2019)

10 ANÁLISIS DE RESULTADOS

DIMENSIÓN PRAXIOLÓGICA

ESPACIO

Existe una diferencia conceptual sobre el espacio desde amabas miradas, la del investigador y la de los estudiantes. En primera medida el investigador da una percepción clara acerca del espacio, apoyado por el diario de campo, soportada por la teoría que le indica elementos como los límites espaciales o la proximidad entre compañeros en términos de espacio, las demarcaciones físicas para realizar cualquier movimiento dependiendo del juego a realizar.

Por otra parte, está la percepción del estudiante, que, apoyado por el taller cartográfico, se limita a definir el espacio como un lugar físico, describiendo el estado de este y los riesgos que se pueden correr en él. También afirman que es un espacio adecuado en tamaño ya que garantiza la buena movilidad de todos durante el desarrollo de las actividades.

TIEMPO

Hay gran variedad de apreciaciones en el aparte del tiempo desde ambas perspectivas. El investigador refiere el tiempo como los momentos en los cuales se desarrollan las actividades, describiendo algunos de ellos como parte del tiempo total de la clase, por ejemplo, el tiempo que se toma en solventar dudas, o el tiempo adicional cuando hay variantes en los juegos o se añaden nuevos objetivos, o la cantidad de minutos que los estudiantes emplean en ciertas actividades.

Los estudiantes son más puntuales en describir el tiempo en los juegos; ellos afirman simplemente que los tiempos estuvieron bien manejados, aunque en algunos de ellos los

consideraban muy divertidos y se les hacía corto el desarrollo, con posibilidad de reducir el alcance del objetivo de este.

COMUNICACIÓN

En la comunicación, el investigador procura hacer una descripción de los comportamientos de los estudiantes en los momentos de interacción hablada o gestual con sus compañeros, en el pleno desarrollo de los juegos, haciendo un énfasis en las expresiones que denotaban emociones, por ejemplo, los gestos y palabras de aprobación, el hecho de proteger a un compañero en dificultades, el surgimiento de líderes quienes con un lenguaje a veces apropiado o a veces un poco fuerte guiaba a su grupo, etc. Pero también el investigador describe desde la comunicación los momentos de dificultad en cada grupo, como la desaprobación por una falla en el equipo, a veces los compañeros al no ponerse de acuerdo se insultaban y mostraban un lenguaje corporal agresivo, los estudiantes afirmaban que las instrucciones del profesor no eran muy claras y generaba desconcierto en otros compañeros que si tenían claridad.

Por otra parte, los estudiantes hacen una descripción de sus procesos comunicativos de los grupos desde sus experiencias en los juegos. Estas se remiten mucho a describir las instrucciones del profesor y sus maneras de expresar bien sean los objetivos de cada juego o las condiciones o regles del mismo. Afirman también que hubo gran limitación de comunicación con los compañeros con los que se tiene muy poca afinidad, incluso hubo molestias y reproches entre ellos por los niveles de desorden e indisciplina durante las explicaciones del profesor, tanto así que no faltaron los insultos con malas palabras. Se notaba muchos lenguajes corporales de desaprobación, haciendo gestos inapropiados o de desprecio por el trabajo de los compañeros.

INTENCIONALIDAD

Hay una clara diferencia en el desarrollo de este aparte, en el que el investigador da cuenta de una mala interpretación de la intención real de las actividades planteadas y es reconocer como intervienen las capacidades físicas e identificarlas en cada juego. Sin embrago, el profesor recurre a explicaciones más profundas y da a conocer en varias ocasiones lo que se pretende con la participación en esos juegos. Se considera una finalidad de estas actividades el sentido de la competencia entre ellos, lo que en efecto es asumido por la gran mayoría de los estudiantes quienes se comprometen en el trabajo grupal e individual con intentos de superar a sus rivales. Hay una distribución de los grupos de trabajo y gira en torno a las habilidades físico-atléticas que cada compañero pueda tener y un determinante para la organización de los grupos.

Para los estudiantes, la intención de los juegos propuestos por el profesor, son claramente una alternativa a lo que normalmente se trabaja a en las clases semanales. Afirman que es bueno hacer actividades diferentes que estén alejadas del ejercicio físico dirigido que se hace. Otra interpretación que los estudiantes dieron a las actividades es que facilita el sentido de integración con los compañeros del salón, con aquellos con los que tienen muy poca comunicación, con la posibilidad de generar cooperación y resolución de conflictos.

MANIFESTACIONES PRAXIOSOCIALES

Se identifica por parte del investigador, un alto nivel de compromiso y colaboración por parte de los estudiantes durante los juegos, con evidentes sorpresas, como que al inicio de los juegos hay empatía incluso entre los equipos rivales lanzan desafíos. Hay libertad en la elección de los compañeros de trabajo, el profesor propicia que esto se dé, sin obligación de selección por lo que los grupos se conforman entre amigos. Se evidencia gran nivel de respeto hacia la figura del profesor, pero este se ve reducido cuando la interacción se da con un igual es decir con un compañero del salón. Hay surgimiento de líderes esporádicos quienes asumen su rol con mucha

responsabilidad, aunque con situaciones e irrespeto en ocasiones hacia sus compañeros de equipo. Se ven manifestaciones de frustración reflejadas en palabras o insultos porque el desempeño no es como se esperaba.

Los estudiantes en el taller cartográfico interpretaron los juegos como espacios de colaboración en equipo, en los que se propiciaba el respeto por rivales y amigos para alcanzar la intención de las clases. Ellos decían que era conveniente mejorar la comunicación entre ellos, que era necesario identificar las dificultades del grupo y así solucionarlas con buenas palabras y maneras. Los juegos facilitaron la toma de decisiones individual y en grupo lo que fue un cabio total en las actitudes de todos en clase.

DIMENSIÓN LÚDICA

FICCIÓN

La descripción de la ficción desde la perspectiva del investigador permite ver que los estudiantes en algunos momentos perdieron la noción que ellos están en una clase ya que las actitudes y momentos vistos dan cuenta de ello. El sentido de la competencia facilitó incrementar el nivel de ficción ya que siempre se quiere sentirse superior a todos los equipos rivales. La unificación de los estudiantes en equipos fue una estrategia valida en cuanto a que se facilitaba el alcance de los objetivos. La imaginación estuvo presente en momentos en los que los estudiantes hacían hipótesis de lo que podía pasar en los juegos, sin dejar que estos se desarrollaran de manera natural. Los nombres dados a cada actividad potencio los niveles de diversión y compromiso con los juegos, ya que en algunos los estudiantes asumían roles puntuales que definitivamente lo hacían más dinámico.

Desde el punto de vista de los estudiantes, sus vivencias de ficción se describen inicialmente desde los nombres particulares de cada actividad, que hacían imaginar muchas cosas antes de las explicaciones del profesor. A diferencia de lo interpretado por el investigador, los estudiantes afirman que en muy pocos momentos se sintieron diferentes a ser estudiantes de normales en una clase de educación física, que, aunque los juegos estuvieron muy divertidos y se asumía roles diferentes, siempre se mantuvo el concepto que era una clase de educación física normal. No hay interpretación por parte de los estudiantes que el sentido de igualdad se distorsionara por alguna actividad en particular.

ALTERIDAD

Hay evidencia que los compañeros durante desarrollo de los juegos reconocen la figura del grupo como un solo elemento en el que todos los integrantes aportan para la consecución de un fin, manteniendo el criterio de protección y cooperación entre todos. Hay apariciones esporádicas de líderes motivado más por elecciones personales que por selección propia del grupo, al final, el líder surgido es aceptado por el grupo. Esto se distorsiona cuando el líder casual maneja mal lenguaje contra ellos. Se incrementa la alteridad en los estudiantes cuando hay sentido de competencia, y el afán de vencer a los equipos rivales hace que los integrantes de los grupos asuman los juegos con mayor compromiso y responsabilidad.

Los estudiantes afirman que los juegos permitieron asumir roles bastante particulares que nunca pensaron asumir, como por ejemplo ser una cebolla o un huracán. Las emociones estuvieron presentes, en mayor medida que cuando se experimenta otra situación de otro contexto escolar, es decir, los niveles de rabia y frustración fueron más marcados que en otras situaciones de la vida cotidiana, esto potenciado por el sentido de la competencia. Están de acuerdo con el investigador en que el surgimiento de los líderes facilitó el desarrollo del juego en la mayoría de

los grupos, pero se distorsionó por el lenguaje utilizado por ellos. Se abre una gran posibilidad con este tipo de juegos, que la clase se disfrute mucho más ya que permite entre muchas otras cosas, el compartir con los compañeros y amigos, así como la interacción con otros con los que no existe alguna afinidad. Los juegos permitieron también una distracción de las labores académicas de las otras asignaturas.

IDENTIDAD

El sentido de la identidad durante los juegos, se enmarca, según la percepción del investigador, desde lo que permite la proximidad física, que deriva en un acto de confianza entre los compañeros del grupo. La organización de los equipos al ser permitida libre por parte del docente reafirma los lazos de afinidad que tienen los compañeros con los que normalmente pasan su jornada académica. El grado de libertad otorgado a los estudiantes en la conformación de los grupos incrementa los niveles de identidad. Esta posibilidad abre la puerta a que los estudiantes asuman un mayor compromiso y responsabilidad con los juegos propuestos, mantienen un lenguaje cordial en ocasiones y brusco en otras hasta donde lo permite el nivel de confianza. En la organización libre, los estudiantes se organizaron más por afinidad que por cumplir algunas condiciones físico-atléticas para afrontar las actividades, pero hay que decir que algunas actividades el nivel de identidad bajó ya que primaba el ánimo de ganar, por lo que era necesario aliarse con los estudiantes más hábiles; pero esta premisa afecta definitivamente el sentido de inclusión y cooperación para aquellos que no tienen habilidades físicas para afrontar los juegos en competencia. Es conveniente afirmar, que los grupos son un elemento clave en el desarrollo de los juegos ya que potencia las habilidades sociales y de interacción, con sentido de lealtad con los compañeros de clase. Hubo sorpresa al observar que los compañeros que no comparten mucho en

el salón de clases se vincularon por algunos momentos entre ellos, y muestran un alto nivel de respeto y colaboración.

Por su parte, los estudiantes concuerdan con el investigador que hubo una forma de compartir con los compañeros de poca afinidad; en ocasiones se generan momentos de cooperación y comunicación directa durante el desarrollo de los juegos. Hacen una crítica al rol de liderazgo en el que los compañeros que asumía el papel, a veces se sobre actuaban acudiendo a regaños, insultos y malas maneras de dirigir, así como hubo algunos otros que se comportaron a la altura, haciendo del liderazgo un arma para vencer a los equipos rivales. Los equipos siempre se caracterizaron por tener malas manera de solucionar conflictos entre ellos, los juegos permitieron generar un ambiente de confianza tal, que, a pesar de las discusiones presentadas, fue propicio para arreglas aquellas dificultades que en el desarrollo del juego se presentaban.

PLACER

El placer manifestado desde lo observado por el investigador, como la muestro de esos sentimientos y emociones que surgen desde la misma vivencia del juego, la alegría, la generosidad, la honestidad y otros, que fueron muy evidentes en las expresiones de los estudiantes. Los juegos al estar enmarcados en un sentido de competencia se generaron por algunos momentos, sentimientos de angustia y preocupación por no alcanzar el objetivo planteado o por ser superados por los equipos rivales. Las emociones al finalizar cada actividad eran encontradas, algunos, los que ganaban disfrutaban mucho de su victoria, contra los que perdieron que generaban rabia y frustración. Hubo momentos de equivocaciones que para de ellos generaban grandes sonrisas, se notaba que había un disfrute real en el juago más allá del resultado. El profesor ayudó en gran medida a que los estudiantes mostraran placer por las actividades, ya que constantemente genera motivación con palabras y frases que impulsan al

estudiante a seguir adelante con las actividades, además propician sensaciones de alegría y satisfacción.

De igual forma, los estudiantes afirman que hubo momentos de gran diversión, con muestras de disfrutar la clase, ya que las actividades para ellos eran poco comunes, que le ganar o perder era simplemente una anécdota del día y pasaba a segundo plano. Hubo surgimiento de sentimientos de felicidad y rabia, se salió por unos momentos de las rutinas normales del colegio y se compartió con compañeros de todo el salón.

MANIFESTACIONES DE LA VIVENCIA DE OCIO Y RECREACIÓN

Desde los juegos como espacio recreativo se pudo entrever que las sensaciones de gozo se mantuvieron casi todo el tiempo, se detallaron actitudes de mucho compromiso con las actividades y se asumieron con gran compromiso y responsabilidad, hubo buena respuesta a la resolución de conflictos que emanan de los mismos juegos, hubo actividades que marcaron más que otras por opiniones propias de los estudiantes, en algunos casos se evidenció un alto nivel de competitividad por lo que se hacía necesitó hacer regulaciones para minimizar las dificultades, algunos estudiantes mostraban actitudes de inconformismo por la inclusión de nuevos objetivos a los juegos y por los generar los procesos comunicativos entre compañeros fueron respetuosos y cordiales.

Los conceptos de los estudiantes van en dirección a que los juegos permiten definitivamente guiar mejor el aprendizaje ya que se emplea la imaginación y potencia la creatividad en ellos, es muy importante que el profesor permita tener ese grado de libertad para que los estudiantes se puedan desarrollar con autonomía durante las actividades. De igual manera ellos afirman con sorpresa que hubo gran participación de todos los compañeros, ya que

usualmente alguno se ausenta o afirma estar enfermo para no participar de las clases quedándose sentado. Hay momentos en los que se aprendió a valorar más la figura del compañero de equipo como parte de un todo, con aceptación de sus dificultades y con el valor que define sus habilidades, así como el surgimiento de expresiones sociales que solo se permiten ver en juegos como los vivenciados, hay momentos de gran concentración y atención en las actividades.

CONCLUSIONES

Lo expuesto a lo largo de esta investigación permite llegar a las siguientes conclusiones:

1. El ejercicio investigativo, respondiendo al objetivo general, permitió caracterizar las acciones motrices que emergieron de las experiencias de ocio y recreación, en las clases de educación física en los grados 901 y 902 de la jornada tarde, con la identificación de elementos metodológicos que mostraron un nuevas alternativas sobre cómo orientar las sesiones de esta asignatura, marcando una gran relevancia sobre los aportes del ocio y la recreación en su desarrollo, siendo factores importantes en la enseñanza y como aporte novedoso al currículo del colegio Estanislao Zuleta.

La caracterización de las acciones motrices, ha permitido conocer y optimizar otras alternativas pedagógicas como el juego, que no eran tenidas en cuenta en el currículo de educación física del colegio Estanislao Zuleta. Dicha caracterización desde la praxiología ha facilitado identificar que los espacios de clase no se limitan al propio campo deportivo del colegio, sino que dicho espacio trasciende al aula donde el estudiante opina, critica, discierne y recomienda, sobre elementos de su práctica en la clase de educación física. Además, también permite establecer que los tiempos de clase son más efectivos a la hora de hablar de participación activa de los estudiantes, ya que al estar jugando y disfrutando los tiempos de desempeño físico motor son mayores, comparados con clases direccionadas bajo ejercicios físicos específicos.

2. Esa caracterización facilitó identificar los intereses de los estudiantes en cuanto a las clases de educación física, ya que fue evidente, a partir de los hallazgos que arrojó el mapa participativo, el inconformiso por las formas de desarrollar las sesiones, siempre siendo direccionadas al entrenamiento físico muy distantes de los elementos de ocio y recreación, que

definitivamente contribuyen a la apropiación de las temáticas estipuladas en el currículo de la asignatura. Es por esto que se concluye, que las clases orientadas a partir de juegos recreativos fueron una mejor motivación para que los estudiantes participaran de manera más activa. Las sesiones de clase que estuvieron mediadas por el juego, reivindican a este como un medio eficaz en los procesos de enseñanza aprendizaje poa ale colegio Estanislao Zuleta.

3. Se evidenciaron cambios significativos en la participación de los estudiantes durante el desarrollo de las clases. Se detalló particularmente que el grado de compromiso de ellos en la asignatura fue grande, durante las clases prácticas y durante la aplicación del taller cartográfico en el aula.

4. Los estudiantes durante el desarrollo del taller cartográfico manifestaron un cambio de visión frente a la asignatura. Se sienten más a gusto con las metodologías de clase relacionadas con el juego, se sienten más confiados, con mejores ánimos de participar, sienten que hay más posibilidad de expresar lo que sienten y piensan. Al participar en clase, se sienten menos frustrados, más satisfechos, tienen mayor confianza y creen que las actividades propuestas mejoran el control de sus relaciones sociales. Los estudiantes se sienten más integrados como grupo y se promueve con mayor facilidad valores como el respeto, la honestidad y la solidaridad.

5. De igual forma, el ejercicio de caracterización desde la praxiología y la dimensión lúdica, es un punto de partida de análisis de otras acciones motrices que puedan emerger de otras temáticas, no solo en los grados novenos sino en toda la sección de bachillerato del colegio Estanislao Zuleta. Definitivamente, esto, robustece el currículo en cuanto a sus metodologías, que con un proceso de adaptación curricular puede ser relevante como ejercicio académico en otras asignaturas.

6. Se diseñaron siete sesiones de clase estructuradas partir de la temática de clase que los grupos participantes estaban abordando. Este tema en cuestión eran las capacidades físicas. Esas sesiones de clase, fueron pensada desde el ocio y la recreación, bajo el enfoque de juegos cooperativos y de oposición, en los que cada participante tiene objetivos que van unidos a los de los demás.

7. Las clases plateadas, al tener algo de competencia, generó en los estudiantes un clima de afectividad solidaria con sus compañeros de equipo, minimizando las situaciones de marginación de alguno de ellos, por el contrario, se acentuó el sentido de cooperación con el objetivo en alcanzar metas en común.

8. La intervención lúdico – praxiológica evidentemente fue herramienta de análisis novedosa para la posterior caracterización de acciones motrices emergentes, y brindó un nueva perspectiva para el trabajo por parte del docente de educación física y también para el grupo de estudiantes quienes tomaron partida sobre las clases no solo con su participación activa, sino también con sus opiniones y comentarios sobre los juegos, desde las categorías de análisis de manera puntual, incluso aportando recomendaciones para posteriores temáticas a abordar.

9. La utilización de los instrumentos de recolección de información, los diarios de campo y el taller cartográfico, fueron fundamentales para caracterizar las clases de educación física desde las dimensiones praxiológica y lúdica, como muestra que el juego lúdico y recreativo es una estrategia ideal para el desarrollo de los contenidos establecidos para los cursos 901 y 902 de la jornada tarde.

Así mismo, estos instrumentos facilitaron realizar una comparación conceptual sobre las vivencias de recreación y ocio desde dos miradas distintas, el investigador con la información registrada desde los diarios de campo recogió información objetiva sobre las vivencias de los

estudiantes en los juegos que se resume en que las metodologías de clase deben cambiar de forma radical por el bien del proceso académico de la asignatura; por su parte las experiencias de los estudiantes expuestas desde el taller cartográfico, dejan ver la necesidad latente de cambiar los estilos de manejo de las clases, ya que se muestra un inconformismo generalizado sobre las formas de instruir las clases. Para ellos, el taller de cartografía permitió expresar que las clases guiadas de forma dinámica son más efectivas a la hora de comprender los temas abordados, además con la generación de un sentido de diversión no visto antes.

Por estas razones se concluye que el comportamiento motriz de las estudiantes varió significativamente ya que las actividades propuestas por el docente permitieron establecer acuerdos entre los grupos de trabajo, generar sentido de cooperación, con el objetivo de involucrar a todos los integrantes con evidencia de actitudes mucho más positivas frente a los juegos y un cambio de percepción a las clases de educación física.

10. Entre los aportes, que la investigación deja para el currículo del colegio Estanislao Zuleta, está, que la aplicación de las acciones motrices vistas en cada uno de los juegos planteados permitió el arribo de nuevas experiencias de aprendizaje, de interacción con los demás y de disfrute, gracias a las metodologías didácticas con el juego recreativo y lúdico como herramienta para la trasmisión de nuevo conocimiento.

Además, se abre la posibilidad de establecer nuevas estrategias didácticas y pedagógicas a través de la recreación y el ocio. Ellas se resumen en un compendio de juegos de cooperación y oposición como los aplicados a los grupos durante el desarrollo de la investigación (el abecedario, soga tira, los arrancacebollas, etc.).

Por ello, estas estrategias se vincularán como metodologías de clase para nutrir el currículo de educación física en búsqueda de una trasformación significativa, alejándolo de lo que tradicionalmente se realiza en el colegio Estanislao Zuleta durante el desarrollo de las clases.

11. Hay evidencia de un buen nivel de comprensión de las temáticas abordadas desde el currículo a partir de lo que los estudiantes mostraron en el taller de cartografía. La identificación de cada actividad sobre el tema central de clase referente a las capacidades físicas, se dio en que los estudiantes asociaban con facilidad que en cada juego primaba una de las capacidades, por ejemplo el juego de arranca cebollas, eras una actividad en el que primaba la fuerza, en el juego de la maquina se resaltaba la capacidad de la flexibilidad, etc., es decir, hubo un gran porcentaje de asimilación de los conceptos de las capacidades físicas dadas desde las actividades lúdicas recreativas propuestas por el docente.

12. Lo propuesto desde las actividades lúdicas desarrolladas en la investigación, va de la mano de una evolución de las habilidades de interacción social con los compañeros, en cuanto a que el desarrollo de los juegos permitió que los estudiantes generar canales de comunicación más asertivos de los que normalmente utilizan, para la resolución de los conflictos que se presentaban, o para la disposición a realizar trabajo en equipo.

DISCUSIÓN

En este capítulo, se hace necesario encontrar un diálogo entre los postulados de los autores consultados y la relación que puede tener con los resultados obtenidos en el estudio. Es así que se inicialmente se vislumbra la necesidad latente de realizar cambios metodológicos, pedagógicos y curriculares en la asignatura de educación física, que, en relación a temáticas de clase, se quedan cortas en su orientación dadas las dificultades expuestas a lo largo del documento.

Por un lado, se acepta el criterio expuesto por Malaguzzi (2001), quien afirma que el juego logra rescatar y potenciar todas las interacciones (sociales, cognitivas, psíquicas) que, en este caso, lo estudiantes de noveno vivenciaron como elemento clave no solo en su proceso académico, sino en su crecimiento personal. Así mismo, la percepción del docente investigador adopta este postulado como una nueva alternativa de promoción de la asignatura desde un campo diferente al tradicional en el colegio Estanislao Zuleta, y prioriza las sesiones de clase como espacios de recreación y ocio para los estudiantes.

De igual forma siguiendo a García (2010), con quien se concuerda en el hecho que el juego durante el desarrollo de las actividades plateadas, se ha vinculado con interese y aficiones de los estudiantes, promoviendo la creatividad en ellos, y generando canales de comunicación más efectivos entre ellos. Además, la expresión de sentimientos y emociones de los participantes, son clara muestra de la necesidad de mantener el juego como una herramienta indispensable para el desarrollo de las clases de educación física.

Es conveniente entonces, resaltar también, la incidencia de la dimensión lúdica en el desarrollo del presente proyecto investigativo. Moreno (2003) declara que la lúdica representa

todo lo que el ser humano quiere manifestar reflejado en las emociones originadas a partir del goce y el disfrute que experimenta en su vida. Por tanto, el trabajo investigativo concuerda con que las actividades realizadas fue un buen punto de partida en el que los estudiantes pusieron a prueba sus habilidades y expresiones de interacción social, de comunicación, de resolución de conflictos, de experimentar y adaptarse a situaciones en las que hay que decidir de forma individual y grupal.

También, el aporte que realiza la praxiología como una herramienta investigativa en la educación física, no puede ser tan limitada como la presentada en este proyecto. Es importante afirmar que, durante el proceso de construcción de esta iniciativa investigativa, se tuvieron en cuenta solamente algunos elementos propios de la dimensión praxiológica, entendiendo que existen muchos más para ser susceptibles de intervención. Sin embargo, en aras de mantener un control de las variables de investigación, se decidió mantener las cuatro que se presentan en el documento (espacio, el tiempo, la interacción motriz y la intencionalidad).

De igual manera, la praxiología permitió ver la posibilidad de que dichas variables se fueran manifestadas de formas indistintas dando aportes muy importantes a la investigación. Por ejemplo, en los momentos de observación sobre la variable de espacio, se encontró que este trasciende más allá del clásico espacio de educación física que el campo deportivo, y se traslada al aula de clase, en el que se permite a los estudiantes realizar observaciones y opiniones a partir de lo vivenciado en cada una de las clases; estos espacios aún siguen siendo parte de la clase de educación física. De igual forma, la praxiología es una estrategia de caracterización que permite identificar, entre otras cosas, la relación entre las habilidades cognitivas y sociales, que en el caso particular del colegio Estanislao Zuleta, se encontraban desligadas a las clases de educación física.

Las actividades recreativas en general, son un nutriente fundamental de las clases de educación física. Esta investigación permitió reafirmar esta premisa a partir de lo manifestado por Cuenca (2004), quien dice que la recreación debe ser un foco de promoción de los valores morales que propendan a un desarrollo de un ser integral. Claramente las actividades propuestas en clase, fueron una oportunidad para los estudiantes de promover estos valores que no se les otorga la importancia debida en el proceso educativo en general. Los juegos permitieron visualizar la honestidad, el respeto, la cooperación, la responsabilidad, entre otros, que fueron experimentadas de una forma recreativa y lúdica.

Se establece un acuerdo con lo enunciado por Castro Ruiz (1985), que al involucrar a las sesiones de clase de educación física en todos los niveles del colegio Estanislao Zuleta, actividades como las propuestas en este trabajo de investigación, seguramente se consolidarán unos mejores hábitos de disciplina social, en los que los estudiantes tendrán mayor razón sobre su postura y de su papel como ciudadanos, siendo muy importantes en el crecimiento de la ciudad.

RECOMENDACIONES

El documento, aunque hace parte de la línea de investigación de la maestría en actividad física para la salud de la universidad santo tomas de Aquino, claramente no muestra un enfoque de estudio hacia la salud específicamente, sin embargo, se deja claro que, aunque no es el objetivo de la investigación, la propuesta si mantiene una serie de beneficios que proporcionan cierto nivel de bienestar a los participantes de todo el proceso. Al participar en actividades de clase mediadas por la recreación y el ocio, permite a los estudiantes mantener un equilibrio emocional propiciando, un mayor grado de participación en las clases, es decir, el estudiante es más productivo en la case de educación física. Así mismo, garantiza también bienestar

emocional, en tanto que genera autoestima física y mental, independencia y confianza a la hora en enfrentar los desafíos de las actividades que se plantearon, esto definitivamente ayuda a mantener la ausencia de enfermedad. Además, las actividades recreativas para los estudiantes de grados noveno, además, proporciona la posibilidad de reducir considerablemente los niveles de estrés, ansiedad, depresión generadas por las responsabilidades académicas sobre las cuales a diario se ven sometidos. En este mismo sentido, el hacer de las clases de educación física un espacio de más lúdica y recreación, aporta al deseo de volverlo a repetir y seguirlo haciendo, se vuelve aprendizaje significativo, nutrido por el agrado demostrado en la participación de los estudiantes en los diversos juegos. Esto definitivamente aporta a aumentar la práctica física y combatir el sedentarismo que conlleva a posibles enfermedades.

En cuanto a los beneficios físicos que aportan las actividades recreativas en las clases de educación física a partir de lo que se realizó en el proceso investigativo, hay que afirmar que los temas desde los cuales se planificaron los juegos hacen parte de las capacidades físicas. Dichas actividades al implementarlas de forma constante como metodología de clase, garantizan un aumento progresivo de la resistencia en el organismo al ejercicio, una mejora el desarrollo muscular mejorando al tiempo los niveles de fuerza, una mejora en la eficiencia de los músculos respiratorios, también elimina la posibilidad de aumento de grasa corporal previniendo en algo la obesidad y mejorando el rendimiento físico en general.

Por otra parte, la propuesta investigativa podría aplicarse a largo plazo en otras asignaturas de la institución, para mejorar la calidad de los aprendizajes dentro de las aulas del colegio con el uso del juego como alternativa lúdica para la enseñanza.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Arboleda, R. (1996). Las expresiones motrices y la vulnerabilidad social en salud. Tesis de maestría. Universidad de Antioquia.

Argyle, M. (1996). The social psychology of leisure. New York: Penguin Books.

Bello, Rafael. (2016). La investigación etnográfica y la observación participante. Tomado de: https://www.researchgate.net/publication/311848171_LA_INVESTIGACION_ETNOGRAFICA_Y_LA_OBSERVACION_PARTICIPANTE

Barragán, D. y Amador, J.C. (2014). La cartografía social-pedagógica: Una oportunidad para producir conocimiento y repensar la educación. Itinerario Educativo.

Barragán, D. (2015). Cartografía Social Pedagógica. Revista Colombiana de Educación # 70. Bogotá, Colombia.

Benítez, Monserrat, et al. (2015). Evolución del concepto de recreación y sus beneficios en diferentes poblaciones. Revista Heducasport (enero). Ed. Grupo de investigación HUM-727.

Blández, J. (1996) La investigación-acción: Un reto para el profesorado. Guía práctica para grupos de trabajo, seminarios y equipos de investigación. Inde publicaciones. Barcelona.

Cano, M. (2001). Fútbol: entrenamiento global basado en la interpretación del juego. Sevilla: Wanceulen.

Castro Ruz, F. (1985). Discurso pronunciado en el congreso de la salud. La Habana. Editorial Política.

Colegio Estanislao Zuleta IED. (2018a). Manual de Convivencia. Documento institucional.

Colegio Estanislao Zuleta IED. (2018b). Plan Anual de Estudios, Área Educación Física. Documento institucional. Bogotá.

Colegio Estanislao Zuleta IED. (2018c). Proyecto educativo institucional (PEI) “Ciudadanos constructores de sueños”. Documento institucional. Bogotá.

Colegio Estanislao Zuleta IED. (2018d). Caracterización población escolar colegio Estanislao Zuleta sede A. Oficina de orientación. Documento institucional.

Colegio Estanislao Zuleta IED. (2019a). Actas de reunión por áreas (educación física) semana institucional enero 2019. Documento institucional.

Colegio Estanislao Zuleta IED. (2019b). Informe de gestión por áreas (educación física) semana institucional enero 2019. Documento institucional.

Collado, S. (2003). Análisis de la marcha, factores moduladores. Revista de la facultad de ciencias de la salud Vol. 1. Universidad Alfonso X el Sabio.

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

De la Espriella, F. (2003). El educador físico: un educador para el ocio y el tiempo libre. Ponencia 3er simposio nacional de investigación y formación en recreación. Coldeportes. Colombia.

Díaz, H. (2006). La función lúdica del sujeto: Una interpretación teórica de la lúdica para transformar las prácticas pedagógicas. 1er ed. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio, 2006. 30 p. vol 1. ISBN 9789582008789.

Fernández Arrieta, J.A. (1991): Psicomotricidad y creatividad 3. Madrid. Bruño.

FIEP (2000). Manifiesto mundial sobre la educación física. Recuperado de https://www.bizkaia.eus/Kultura/kirolak/pdf/ca_manifiestoFIEP.pdf?hash=879ff72798f09c58a6befbcc4731a429&idioma=EU

Fonseca, Fr y Ruiz L. (2018). Una observación praxiológica de las experiencias de ocio y recreación al interior de la facultad de cultura física y recreación de la USTA. Macro proyecto de investigación. Universidad Santo Tomás de Aquino. Bogotá.

Funlibre (2004). Políticas públicas de recreación. Formación de líderes comunitarios en recreación. Recuperado de: http://www.funlibre.org/documentos/idrd/politicas.html

García, N. (2010). El juego como herramienta didáctica en la educación primaria. Universidad Pedagógica Nacional, Cuidad del Carmen, México. Tesis de grado.

Giraldo, D. (2012) Educación Física Escolar: Ideal versus Realidad. Universidad de Antioquia. Tesis de grado.

Gómez, Molano, Rodríguez (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga. Universidad del Tolima. Tesis de grado.

González, R. (2012). Del movimiento a la acción motriz: elementos para una genealogía de la motricidad. Universidad Nacional de la Plata. Argentina.

Hernández, M. (1999). Taxonomía de las actividades o de las situaciones motrices. Grupo de Estudios e Investigaciones Praxiológicas. Efdeportes nº 13. Recuperado de: http://www.efdeportes.com/efd13/taxono.htm

Hernández, M. J y Rodríguez R. J.P. (2004). La Praxiología Motriz: Fundamentos y Aplicaciones. Publicaciones Inde. España.

Huizinga, J. (1938). Homo ludens. Alianza Editorial.

Jiménez, B. (2002) Lúdica y recreación. Colombia: Magisterio.

Legardera F. y Lavega P. (2004). La ciencia de la acción motriz. Edicions de la Universitat de Lleida. España.

Malaguzzi, L. (2001). La educación infantil en Reggio Emilia, Barcelona, Rosa Sensat Octaedro,

Marques Filho, C. V., Schmitz Filho, A. G., Magno Ribas, J. F., & Baggiotto Bettega, O. (2017). O goleiro de futebol: uma visão a partir da praxiología motriz. / El portero de futbol: una visión a partir de la praxiología motriz. *Revista Brasileira de Futsal e Futbol*, *9*406-415

Ministerio de Educación Nacional (2010). Lineamientos curriculares educación física, recreación y deporte. Colombia. Recuperado de *https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_10.pdf*.

Moles, A (1983). Teoría de los actos: hacia una ecología de las acciones. México: Trillas.

Molinuevo, J. (1996). Análisis Praxiológico de los Deportes de Equipo: Una aplicación al Futbol Sala. Tesis Doctoral. Universidad Politécnica de Madrid. Escuela Técnica Superior de Ingenieros Industriales.

Monteagudo, M (2008). La experiencia de ocio: una mirada científica desde los estudios de ocio. Universidad de Deusto, Bilbao.

Moreno, G. (2003). La lúdica en los procesos educativos infantiles: Un proceso reflexivo para las escuelas de formación deportiva. Ponencia presentada en el I Seminario de Ciencias Aplicadas a las Escuelas de Formación Deportiva, Pereira, Colombia. Disponible en http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/Lal%C3%BAdica-en-los-procesos-deportivos-infantiles.pdf

Osorio E. (2011). El campo de la recreación como un modelo de justicia social: una mirada a la experiencia. Revista Latinoamericana de Recreación 2011Volumen 1 - Número 1 pág. 47, recuperado de http://www.revistarecreacion.net/volumen1/Esperanza_Osorio_Correa.php

Parlebas, P. (2001). Juegos, deportes y sociedad. Léxico de praxiología motriz. Barcelona, Editorial Paidotribo.

Parlebas, P. (1988). Elementos de sociología del deporte, UNISPORT, Andalucía.

Parlebas, P. (1981). Contribución a un léxico comentado en la ciencia de la acción motora. Paris: Insep.

Pérez Sánchez, Aldo y col. (1997). Recreación. Fundamentos Teóricos y Metodológicos, Instituto Politécnico Nacional: Ministerio de Educación Superior. México D.F. Edición Libro-e.

Primo Gomes, C. D., & de Araújo Soares, A. (2014). Jogos tradicionais saterémawe e a teoría da praxiología motriz. Edificação dos lacos culturais e a Educação Física / Juegos tradicionales saterémawe y la teoría de la praxiología motriz. Edificación de los vínculos culturales y la Educación Física. *Revista Portuguesa De Ciências Do Desporto*, (S1A/S1R), 409. Brasil.

Quintero, M (2014). La recreación: un acto social para la construcción de lo humano. Revista Impetus (p. 35). Universidad de los Llanos. Colombia.

Sáez de Ocariz Granja, U. (2011). Conflictos y educación física a la luz de la praxiología motriz. Estudio de caso de un centro educativo de primaria. Tesis doctoral. Universidad de Lleida.

Saravi, J. (2007). Praxiología motriz y educación física, una mirada crítica. *Aproximaciones epistemológicas a la educación física. Un campo de construcción.* Universidad de Antioquia. Funámbulos Editores.

Sierra Palmeiro, E. (2000). Análisis Praxiológico de la Gimnasia Rítmica Deportiva: Las Situaciones Motrices de Conjunto. Tesis Doctoral. Universidad de la Coruña. Departamento de Medicina.

Touriñán, J. M. (1997) La racionalización de la intervención pedagógica: Explicación y comprensión. Revista de Educación (314) p 163.

Trilla, J. (1998). Nuevos espacios y tiempos en la Pedagogía. Ponencia en Actas de las VIII Jornadas LOGSE. Granada. Grupo Editorial Universitario.

Trilla, J (2000). Ocio y desarrollo humano: propuestas para el 6to congreso mundial del ocio. Universidad de Deusto. Bilbao, España.

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

Wickstrom, R.L. (1983). Patrones motores básicos. Alianza Deporte. Madrid

ANEXOS

ANEXO A

FORMULARIO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PADRES

Estimado Padre de Familia y/o Acudiente

Cordial saludo,

Le comunicamos que su hijo ha sido invitado a participar de la investigación titulada, CARACTERIZACIÓN DESDE UNA INTERVENCIÓN LÚDICO PRAXIOLÓGICA DE LAS ACCIONES MOTRICES QUE EMERGEN DE LAS EXPERIENCIAS DE OCIO Y RECREACIÓN EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA PARA LOS GRADOS 901 Y 902 DE LA JORNADA DE LA TARDE Y LOS APORTES AL CURRÍCULO DEL COLEGIO ESTANISLAO ZULETA, dirigido por el profesor José Luis Hurtado Orjuela, docente activo del colegio Estanislao Zuleta de la jornada tarde, y estudiante de la maestría en actividad física para la salud de la Universidad Santo Tomás de Aquino.

Este es un formulario de consentimiento informado cuyo objetivo es entregar toda la información necesaria para que usted como acudiente del estudiante, decida si permite o no su participación en esta investigación. El profesor José Luis Hurtado Orjuela hablará con usted acerca de esta información y usted es libre de hacer preguntas en cualquier momento. Si usted está de acuerdo en que su hijo/a participe, se le pedirá que firme este formulario de consentimiento y se le dará una copia para que la guarde.

Por intermedio de este documento se le solicita que participe en este estudio, porque garantizará que el estudiante se apropie de nuevos conocimientos en el área de educación física, por medio de experiencias significativas aplicables a otros contextos de su vida personal.

El propósito de este estudio es establecer un análisis de las experiencias de ocio y recreación al interior del área de educación física que ven en el colegio y el aporte al proceso educativo del estudiante.

Este estudio permitirá identificar cómo los estudiantes reaccionan ante situaciones diversas enmarcadas en la recreación y el ocio, y la interpretación que ellos pueden dar a partir de lo experimentado en las clases.

La participación de su hijo/a es voluntaria, consistirá en participar activamente en las diferentes sesiones de educación física en las horas de clase establecidas en el currículo de la asignatura. Se le pedirá que disfrute las actividades recreativas orientadas, dando una interpretación de su vivencia a través de actividades grupales que reflejaran su concepto sobre ellas, la actividad tendrá una duración del primer semestre académico del año 2019 y se realizará en las horas de educación física asignada por la institución. No se utilizará otro espacio diferente a este.

El que usted decida que su hijo/a participe de este estudio no conlleva riesgos para su salud debido a que las actividades se realizarán dentro del marco del currículo de educación física, lo que garantiza que no se realizarán acciones que representen algún riesgo para el estudiante.

Si usted no desea que su que su hijo/a participe no implicará sanción. Además, su hijo/a tiene el derecho a negarse a participar de los talleres grupales sobre las actividades, también puede optar por retirarse de este estudio en cualquier momento y la información que hemos recogido será descartada del estudio y eliminada.

La participación de su hijo/a es totalmente confidencial, ni su nombre ni su documento de identidad, ni ningún tipo de información que pueda identificarlo aparecerá en los registros del estudio, ya que se utilizarán códigos. El almacenamiento de los códigos estará a cargo del investigador responsable.

Su hijo/a no se beneficiará de participar en este estudio, sin embargo, la información que pueda obtenerse a partir de su participación será de utilidad para mejorar los procesos académicos y de aprendizaje en la asignatura de educación física.

El participar en este estudio no tiene costos para su hijo/a y no recibirá ningún pago por estar en este estudio.

Los resultados del estudio serán utilizados con fines científicos, la divulgación estará disponible en los repositorios de la universidad Santo Tomás de Aquino, y si así se requiere, posiblemente en revistas educativas.

Una vez finalizada la investigación usted podrá conocer los resultados consignados en copia física. La información será almacenada en la biblioteca de la institución educativa y quedará bajo el resguardo de quien corresponda.

Si tiene dudas o consultas respecto de la participación de su hijo/a en el estudio puede contactar al responsable de esta investigación, el profesor José Luis Hurtado Orjuela, docente activo del colegio Estanislao Zuleta en el área de educación física de la jornada tarde, correo electrónico *joseadmonlicdeporte@hotmail.com.*

Quedando claro los objetivos del estudio, las garantías de confidencialidad y la aclaración de la información, acepto voluntariamente la participación de mi hijo/a en este estudio, firmo la autorización.

ANEXO B

ACTA CONSENTIMIENTO PARA PADRES (FIRMA)

Yo……, con cedula de ciudadanía número ……. De la cuidad de…..……, he leído y discutido la información anterior con el investigador responsable del estudio y mis preguntas han sido respondidas de manera satisfactoria.

He sido informado que se intenta averiguar por medio del estudio.

He sido informado de los distintos (procedimientos, actividades,) contemplados en la investigación y que me indiquen si alguno de ellos es distinto al que se utiliza habitualmente.

La participación de mi hijo/a en este estudio es voluntaria, podrá renunciar a participar en cualquier momento, sin causa y sin responsabilidad alguna. Esta decisión no afectará a mi hijo/a ni a su proceso académico en la asignatura de educación física ni otra.

Si durante el transcurso de la investigación, surge información relevante para continuar con la participación en el estudio, el investigador deberá entregar está información.

He sido informado de todos los riesgos, las molestias o los efectos secundarios que podrían producirse razonablemente como consecuencia de la investigación.

He sido informado y entiendo que los datos obtenidos en el estudio pueden ser publicados o difundidos con fines científicos y/o educativos.

Si durante el transcurso de la investigación me surgen dudas respecto a la investigación o sobre mi participación en el estudio, puedo contactarme con el investigador responsable, el profesor José Luis Hurtado Orjuela con correo electrónico *joseadmonlicdeporte@hotmail.com.*

Tengo derecho a estar libre de presión para decidir la participación de mi hijo/a en el estudio.

Finalizada la investigación tendré derecho a detallar los principales hallazgos del estudio.

Acepto participar en este estudio de investigación titulado CARACTERIZACIÓN DESDE UNA INTERVENCIÓN LÚDICO PRAXIOLÓGICA DE LAS ACCIONES MOTRICES QUE EMERGEN DE LAS EXPERIENCIAS DE OCIO Y RECREACIÓN EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA PARA LOS GRADOS 901 Y 902 DE LA JORNADA DE LA TARDE Y LOS APORTES AL CURRÍCULO DEL COLEGIO ESTANISLAO ZULETA.

Recibiré una copia firmada y fechada de esta forma de consentimiento.

_____

Firma del participante o del padre o acudiente

C.C.

_____

Dirección de residencia

_____

Teléfono de contacto

ANEXO C (DIARIOS DE CAMPO)

DATOS GENERALES DE LA OBSERVACIÓN CON EL DIARIO DE CAMPO	
Fecha de observación: miércoles 27 de marzo de 2019 **Diario #:** 01 **Tipo de Diario:** Pilotaje	**# de asistentes a la clase:** 32 estudiantes (grado 901)
Duración de la clase: 45 minutos	**Temática general (Syllabus o programa académico)**: Introducción a las capacidades físicas

ESTRUCTURA PRAXIOLÓGICA DE LA VIVENCIA LUDO MOTRIZ

Estructura o Proceso de la Tarea:

Tarea Motriz:
Pase 10
Para este juego habrá que dividir el grupo en dos equipos. Cada uno de estos equipos tendrá que conseguir hacer 10 pases entre los componentes de su grupo sin que la pelota toque el suelo. El equipo que defiende tendrá que intentar evitarlo, ya sea robar la pelota de las manos o cortar la línea de pase. Cada vez que la pelota sea interceptada por la defensa o que la pelota toque el suelo la numeración empezará de nuevo. El equipo que consiga hacer 10 pases más veces será el ganador del juego.

Condiciones motrices internas:
- Espacial: campo múltiple de 40 x 20 metros, plano con superficie escarpada.
- Temporal: tiempo total del juego, 15 minutos (cada 5 minutos se agregan objetivos adicionales)
- Relacional: 4 grupos de 8 estudiantes cada uno. En cada grupo se organizan sub grupos para propiciar in 4 contra 4.

Objetivos motores:
Completar 10 pases seguidos entre los integrantes del grupo, sin que el balón caiga al suelo o sea interceptado.

Agentes:
8 equipos de 4 jugadores

Situación praxiomotriz:
1. Organización de equipos
2. Explicación de la actividad
3. Desarrollo del juego

- **Condiciones praxio motrices:**
  Distancia promedio entre 30 centímetros y 5 metros. Velocidad variable con cambios de dirección constante sobre espacio reducido. Segmentos de tren inferior por desplazamientos, segmentos de tren superior las manos y brazos para los lanzamientos y recepciones.

- **Objetivos praxio motrices:**
  Completar 10 pases seguidos manteniendo el balón, sin que sea interceptado o que caiga al suelo.

<table>
<tr><td colspan="4">NOMBRE DE LA ACCIÓN LUDO MOTRIZ (ALM); Momento de interacción o Situación Ludo Motriz:

PASE 10</td></tr>
<tr><td>CATEGORÍA</td><td>SUBCATEGORÍAS</td><td colspan="2">DESCRIPCIÓN</td></tr>
<tr><td rowspan="4">RELACIONES PRAXIOLÓGICAS</td><td>Espacio:</td><td colspan="2">Dadas las condiciones del espacio reducido, se sub dividió el terreno en 4 cuadrantes. Sobre cada uno se ubicaron 8 personas, dividido en 2 equipos de 4. El terreno se demarca con conos de señalización para establecer límites. Es constante el hecho que los estudiantes no respeten los límites de los cuadrantes, y continúan con el juego a pesa de invadir el espacio de los otros grupos.</td></tr>
<tr><td>Tiempo:</td><td colspan="2">El tiempo total del juego fueron 15 minutos efectivos, sin contar el tiempo de explicación. Las acciones de desplazamiento se dan casi de manera constante dado el espacio reducido y las pausas son mínimas. Se realza un alto cada 5 minutos para agregar objetivos al juego.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Interacción motriz (Comunicación Práxica)</td><td>Directa:
Algunos estudiantes demuestran desagrado por la actividad quedándose quietos, en procuran de participar mínimamente de ella.</td><td>Sobre el desarrollo del juego, al ser realizado en un espacio reducido, con un 4 contra 4, algunos estudiantes no participan activamente con una muestra de un lenguaje corporal de inconformismo (brazos cruzados o sentados en el suelo) esto claramente reduce las posibilidades de conseguir los 10 pases seguidos, ya que le equipo contrario sale a recuperar el balón con facilidad.</td></tr>
<tr><td>Indirecta:
La participación activa y muy dinámica de los estudiantes, con el objetivo de conseguir los puntos y ganar.</td><td>Hay gran disposición de la mayoría de los estudiantes para asumir el juego como corresponde. Hay agilidad en los movimientos y disposición para lanzar buenos pases y recibir el balón. Hay un lenguaje corporal de disposición para alcanzar las metas del juego. Constantemente estos estudiantes pierden el balón y organizan el juego, dan instrucciones entre ellos y muestran inconformismo ante un error.</td></tr>
<tr><td>Intencionalidad:</td><td colspan="2">Los estudiantes atienden la actividad y la interpretan como un simple juego recreativo, alejado del tema central que corresponde a la clase.
No hay una comprensión total de la intensión que marca el objetivo central, que es relacionar los elementos propios del juego con las capacidades físicas. Se comprende hasta que le profesor realiza cuestionamientos al final del juego. Los estudiantes por medio de cometarios, rápidamente haya relación entre la actividad y la temática de clase.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Manifestación (Práxico social)

Se detallas situaciones que demuestran variedad de emociones. Hay motivación por alcanzar los objetivos del juego, que generan en algunos un poco de ansiedad. Algunos estudiantes tomas el juego muy enserio mostrándose muy competitivos y a veces poco apegados a las reglas. Muestran gran frustración cuando algún compañero comete un error, que dan pie a discusiones y reclamos entre ellos. Los términos del reclamo a veces se tornan un poco fuerte. Al haber gran disposición, el grado de cooperaciones alto con excepciones de estudiantes poco dispuestos colaborar. Se mostraba gran empatía entre los grupos rivales, ya que le docente permitió que se organizaran los grupos de manera libre.</td></tr>
</table>

LÚDICA Y JUEGO	**Ficción:**	Se identifica desde el propio sentido de la competencia que mantienen los estudiantes durante el desarrollo del juego, en el que pierden la noción de la clase de educación física y se vinculan en la emoción de obtener la victoria, que sobrepasan al equipo rival, que procuran sobre poner sus habilidades físicas por encima de las de sus competidores. Los estudiantes más activos, generaban gran emoción al conseguir un punto, que imaginan que son superiores a sus demás compañeros.
	Alteridad:	Al existir un evidente liderazgo por parte de algunos estudiantes, se organizan teniendo en cuenta la afinidad entre ellos y las ya conocidas habilidades motrices de cada compañero, y relegan a los menos diestros. Los líderes mandan y organizan el juego, los otros hacían parte del mismo en colaboración según sus propios alcances y limitaciones. De alguna manera existe una "estratificación" según las habilidades de movimiento entre compañeros, tanto así que al docente le tocó intervenir ya que los equipos estaban desbalanceados totalmente, con selección de los más hábiles en un equipo fuerte.
	Identidad:	El grupo de estudiantes al organizarse de manera libre, genera la posibilidad de que ellos se unan a sus pares o compañeros permanentes durante su estancia en el colegio, con los cuales es evidente la afinidad, se aísla de los que no mantienen buena relación. Los estudiantes procuran unirse en primera instancia con aquel compañero que ven como líder y que finalmente permite la integración o no de otro compañero. El líder se establece como una figura que identifica el grupo, que selecciona para él, los compañeros que mejor desempeño en el juego tendrán.
	Placer:	Situaciones ambiguas durante el desarrollo del juego. La mayoría de estudiantes que se muestran bastantes activos durante la actividad, lo disfrutan, lo gozan, se ríen y toman de manera lúdica y recreativa sin abandonar el sentido de la competencia. Otros, aunque bastante activos, su disfrute del juego no es el ideal, por el contrario, asumen la competencia de tal forma que les suprime el placer del juego, su objetivo es alcanzar los puntos necesarios para vencer a su rival. Por otro lado, están los estudiantes que no tienen interés en participar y mucho menos en disfrutar el juego, se muestran distraídos y apáticos.

Manifestación de la vivencia de ocio y recreación:

El juego de pase 10, siendo un juego recreativo orientado de manera inicial para el fortalecimiento de las habilidades de manipulación, se enfocó como actividad lúdica relacionada con las capacidades físicas según los movimientos y acciones propiciadas por las situaciones de juego. En el desarrollo de la actividad, se aprecian bastantes vivencias y manifestaciones de actitudes y emociones que se dan en un espacio de juego con un componente de cooperación y competencia. Actitudes positivas de respeto, solidaridad, responsabilidad, compromiso, fueron vistan durante el desarrollo y también negativas como la negación, la falta de compromiso, el exceso de competitividad, discriminación, en ocasiones actitudes de violencia verbal, pero todo en menor medida en relación a los aspectos positivos de juego.
En términos generales, la participación de los estudiantes fuera activa. Con circunstancias positivas y negativas que permiten identificar roles, actitudes y sentimientos alrededor de un juego, que permuten reorientar un poco la temática de la clase.

DATOS GENERALES DE LA OBSERVACIÓN CON EL DIARIO DE CAMPO

Fecha de observación: viernes 29 de marzo de 2019 **Diario #:** 02 **Tipo de Diario:** Pilotaje	**# de asistentes a la clase:** 36 estudiantes (grado 902)
Duración de la clase: 45 minutos	**Temática general (Syllabus o programa académico)**: Introducción a las capacidades físicas

ESTRUCTURA PRAXIOLÓGICA DE LA VIVENCIA LUDO MOTRIZ

Estructura o Proceso de la Tarea:

Tarea Motriz:
La Maquina
Se forman grupos de 5 o 6 alumnos que se situarán en fila tumbados boca abajo en el suelo con piernas y brazos estirados y unidos entre sí. El último de cada fila con balón. El que está el último debe pasarse el balón de los pies a los brazos y a continuación situarlo en los pies del que está delante. Así sucesivamente hasta que llegue al primero que deberá levantarse y desplazarse situándose el último, volviendo a comenzar el proceso. Así sucesivamente hasta llegar al lugar señalado.

Condiciones motrices internas:
- Espacial: campo múltiple de 40 x 20 metros, plano con superficie escarpada.
- Temporal: tiempo total del juego, 15 minutos con la variante correspondiente.
- Relacional: organización de grupos de 6 estudiantes ubicados en filas.

Objetivos motores:
Los estudiantes en posición decúbito dorsal (boca arriba) deben pasar el balón desde los pies a las manos y colocarlo en los pies del siguiente de la fila hasta llegar al último compañero quien se desplaza corriendo al primer lugar para iniciar la transición del balón. Gana el equipo que llegue al lugar señalado.

Agentes:
6 grupos ubicados en filas de 6 integrantes cada uno.

Situación praxiomotriz:
1. Organización de equipos por parte del profesor
2. Explicación de la actividad
3. Desarrollo del juego

- **Condiciones praxio motrices:**
  Distancia entre los estudiantes muy próximos, en posición decúbito dorsal. Prima los movimientos de los segmentos corporales inferiores que se elevan para manipular el balón y pasarlo al siguiente compañero a velocidad media.

- **Objetivos praxio motrices:**
  Pasar el balón de pies a manos en posición decúbito dorsal y ubicarlo en los pies del compañero siguiente en l fila hasta llegar al último, quien se ubicará en primera posición y reanuda el movimiento.

<table>
<tr><td colspan="4">NOMBRE DE LA ACCIÓN LUDO MOTRIZ (ALM); Momento de interacción o Situación Ludo Motriz:

LA MÁQUINA</td></tr>
<tr><td>CATEGORÍA</td><td>SUBCATEGORÍAS</td><td colspan="2">DESCRIPCIÓN</td></tr>
<tr><td rowspan="4">RELACIONES PRAXIOLÓGICAS</td><td>Espacio:</td><td colspan="2">Se ubican conos de señalización (6) al final del campo múltiple, sobre los cuales se establece cada grupo organizados en fila uno detrás de otro. El terreno se mantiene libre mientras los grupos se establecen en la línea de partida. Al iniciar el juego, los estudiantes en posición decúbito dorsal y ocupan los lugares del campo según su desarrollo.</td></tr>
<tr><td>Tiempo:</td><td colspan="2">El tiempo total de juego son 15 minutos efectivos sin contar los tiempos de explicación y organización de los grupos.
En el tiempo de juego se realizan tres carreras cada uno con un objetivo simple añadido por el profesor. Cada carrera duro 5 minutos, y finalizan con el grupo que llega en primer lugar.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Interacción motriz (Comunicación Práxica)</td><td>Directa:
Surgen incomodidades por el hecho de ubicarse acostados en el piso, y argumentan que la sudadera se ensucia.</td><td>Algunos estudiantes no asumían completamente la posición indicada o no controlaban el balón como correspondía. Había lanzamientos d balón, que derivaban en pérdida de control del mismo y retrasan la transición del mismo a otro compañero. Comentarios de desaprobación no se hicieron esperar incluso con afirmaciones fuertes e insultantes.</td></tr>
<tr><td>Indirecta:
La mayoría de los integrantes del grupo se mostró activo y participativo en la actividad, con buena actitud con los compañeros.</td><td>Los grupos, con la intervención de un líder improvisado, se proponían ubicar a los compañeros en una posición estratégica para alcanzar rápidamente la meta. Algunos aceptaron las condiciones propuestas, otros se mostraron reacios a cambiar la posición inicial. En el desarrollo del juego eran comunes los reproches por equivocaciones mínimas, mucho más que las frases de ánimo y motivación.</td></tr>
<tr><td>Intencionalidad:</td><td colspan="2">Los estudiantes comprenden la intensión de la actividad, ya que el profesor dio unas pautas iniciales sobre el objetivo del juego que sería orientado hacia la flexibilidad como capacidad física.
El docente hace una explicación sobre los rangos de movimiento que se realizan durante la ejecución del juego y las estructuras musculares y articulares que intervienen en cada uno. Además, hace aclaraciones sobre como es el movimiento ideal para que sea eficiente.</td></tr>
<tr><td colspan="4">Manifestación (Práxico social)
Los estudiantes participantes manifiestan sus emociones de forma directa ante situaciones que generan aprobación y desaprobación según corresponda. Los niveles de colaboración son altos durante la realización del juego, sin embargo, se detalla en ocasiones poca empatía entre los integrantes de los grupos, dado que fueron organizados al azar. Se generan conflictos todo que, algunos estudiantes al no tener una buena flexibilidad perdían el control del balón, con retraso del grupo.</td></tr>
<tr><td></td><td>Ficción:</td><td colspan="2">Al explicar el juego (La Máquina) el profesor da a entender a los estudiantes que al ser un juego cooperativo implica la colaboración y apoyo por parte de los integrantes del grupo, al ser ellos un símil de un engranaje de una gran máquina que debe funcionar de manera</td></tr>
</table>

LÚDICA Y JUEGO		continua. Constantemente el profesor recuerda la importancia de cada parte de la máquina para que funciones, con motivación de alcanzar la meta antes que el resto del grupo.
	Alteridad:	Se detallan alteraciones de conducta en relación a la posición asumida para cumplir el reto del juego, es decir la posición decúbito dorsal. Algunos estudiantes la asumen con responsabilidad y el compromiso que amerita y otros, se ubican casi de costado; esto claramente dificulta el cumplimiento del juego y genera discordias entre compañeros. Los estudiantes que trabajan consideran que su compromiso es mayor y se ven como ganadores, pero se sienten molestos porque los compañeros de equipo no están igual de comprometidos.
	Identidad:	Al organizar los grupos de forma aleatoria, se observa un nivel bajo de afinidad entre los integrantes y se refleja en el compromiso para cumplir con las normas del juego. Algunos grupos por motivación propia de un estudiante líder, crea algunas estrategias para intentar ganar, sin embargo, no se evidencia totalmente una creación de un sentido de identidad en los sub grupos organizados.
	Placer:	El placer se refleja en el sentido de la competencia propia del juego planteado, en el que los grupos se motivaron a participar activamente, lo vivieron con la intención de obtener la victoria lo que generaría un sentido de superioridad sobre los otros grupos. Los sentimientos positivos fueron evidentes cuando los movimientos establecidos del balón en los pies se hacían bien, por lo tanto, el elemento se movía correctamente entre los integrantes, lo que generaba una emoción por el trabajo bien hecho, con posibilidades de ganar.

Manifestación de la vivencia de ocio y recreación:
El juego de la máquina, está planificado como una actividad lúdica de inmersión a la capacidad física de la flexibilidad, para el desarrollo de la movilidad articular y la elasticidad muscular. Esta actividad permitió evidenciar en primera medida un nivel medio de cooperación entre los sub grupos, con situaciones en las que las emociones asociadas al desagrado por la posición que debe asumir durante el juego fueron constantes e influyeron en el desarrollo del mismo.
Sin embrago, los estudiantes que hicieron parte activan de la actividad demostraron alto nivel emocional, sentido de cooperación y compromiso con el grupo, lo que derivó en que ejecutaron mejor la actividad que el resto de los compañeros. Se detallan pocos momentos de afinidad entre algunos grupos, los estudiantes realizaban los movimientos más por cumplir en la actividad de clase que por cooperar con los compañeros. La identificación de roles se vio en relación a algunos momentos de liderazgo, pero seguidos someramente.
En términos generales, la actividad de “La Máquina” estuvo mediada por un lenguaje corporal de desaprobación de algunos estudiantes, con poca colaboración a los compañeros que si participaron.

DATOS GENERALES DE LA OBSERVACIÓN CON EL DIARIO DE CAMPO

Fecha de observación: miércoles 3 de abril de 2019 **Diario #: 3** **Tipo de Diario:**	**# de asistentes a la clase:** 32 estudiantes (grado 901)
Duración de la clase: 45 minutos	**Temática general (Syllabus o programa académico)**: Introducción a las capacidades físicas

ESTRUCTURA PRAXIOLÓGICA DE LA VIVENCIA LUDO MOTRIZ

Estructura o Proceso de la Tarea:

Tarea Motriz:

El Alfabeto:
En este juego se dividen a los estudiantes en grupos de cuatro. A continuación, se asigna una letra del alfabeto para cada uno de los grupos. De esta forma, los estudiantes pueden mejorar su flexibilidad al trabajar en equipo para estirar sus cuerpos de modo que formen la letra asignada. Luego, el resto de los grupos deben de adivinar de qué letra se trata.
Variante: también se asignan números o pablaras cortas.

Condiciones motrices internas:
- Espacial: campo múltiple de 40 x 20 metros, plano con superficie escarpada.
- Temporal: tiempo total del juego, 10 minutos con variantes de letras y números.
- Relacional: organización equipos de 4 integrantes, ubicados de manera dispersa en el campo.

Objetivos motores:
Establecer los niveles de elongación muscular de los segmentos corporales superiores e inferiores al ejecutar bien sea las letras asignadas, los números o las palabras cortas.

Agentes:
Todos los estudiantes organizados en grupos de 4 personas, distribuidos de manera libre por el campo.

Situación praxiomotriz:
1. Organización de equipos por parte del profesor
2. Explicación de la actividad
3. Desarrollo del juego

- **Condiciones praxio motrices:**
  La distancia asumida por los integrantes del grupo es bastante próxima, ya que el objetivo de los juegos es establecer una organización a partir de una orden dada, que en este caso es una letra, un número o una palabra corta. No hay algún tipo de desplazamiento, salvo los movimientos cortos que deban hacer para formar la letra correspondiente. Hay una ejecución de movimientos corporales globales, en los que intervienen los segmentos corporales superiores e inferiores con situaciones de flexibilidad sostenida. Para ejecutar las órdenes dadas, los integrantes de cada grupo se acostarán en el suelo para realizarlas antes que los demás grupos.

- **Objetivos praxio motrices:**
  Organizar por medio de la cooperación de todos los integrantes del grupo, de manera ágil y rápida la letra, número o palabra corta asignada, antes que los demás grupos.

NOMBRE DE LA ACCIÓN LUDO MOTRIZ (ALM); Momento de interacción o Situación Ludo Motriz: EL ALFABETO			
CATEGORÍA	**SUBCATEGORÍAS**	**DESCRIPCIÓN**	
RELACIONES PRAXIOLÓGICAS	**Espacio:**	Cada grupo se ubica de manera estratégica en un espacio del campo de tal forma que su actividad no se vea interrumpida por el resto de los grupos. El espacio queda apenas para todos los estudiantes que participan del juego. La ocupación del espacio es apenas lo que el grupo necesita para el trabajo.	
	Tiempo:	Los tiempos se han manejado de diversas formas: el tiempo que demora el docente en indicar la letra a realizar, el tiempo que los estudiantes se demoran en responder y organizar la letra asignada y los tiempos en los que el docente se acerca a cada grupo para verificar que la letra o número está bien organizada en el suelo.	
	Interacción motriz (Comunicación Práxica)	Directa: La falta de comunicación asertiva por parte de los integrantes del grupo, limita considerablemente que se puedan organizar y cumplir con la letra asignada.	Los estudiantes muestran actitudes corporales de querer colaborar pasar cumplir con la orden asignada por el profesor. Hay comportamientos colaborativos que sugieren un buen nivel de compromiso en la ejecución de la actividad. La disposición en general es buena, salvo en situaciones en los que se genera un poco de discusión dado que no se evidencia una organización total en el grupo.
		Indirecta: Los movimientos precisos de desplazamiento sumados a la posibilidad de organización rápida, dan cuenta que compromiso en la actividad.	Se evidencia una serie de praxemas, en relación a la necesidad de ubicarse y acostarse en el suelo, inmediatamente se escucha la instrucción. Hay algunos estudiantes de cada grupo, que se ubican rápidamente con indicaciones sin enunciar palabras, que, a partir de la ubicación de él, se puede organizar la letra o número asignado. Los otros de manera lógica se ubican con movimientos ágiles para contribuir a terminar y cumplir con el requerimiento del juego.
	Intencionalidad:	El juego es asumido como un reto grupal en el que ellos deben cumplir con una serie de órdenes, siempre con el componente de trabajo en equipo. De entrada, los estudiantes comprenden la necesidad de cooperar para poder superar a los otros grupos. Esto se evidencia en el hecho que mantienen una constante comunicación entre ellos dando instrucciones constantemente durante la actividad. Interpretaron también que el juego tenía un componente de agilidad y de reacción, pero también era importante hacer la figura asignada de la manera más correcta posible, por eso rápidamente se hacían reconvenciones sobre la posición de los brazos y las piernas durante la ejecución de las letras o números asignados. Para ellos claramente era una actividad cooperativa.	

Manifestación (Práxico social)

Al ser una actividad lúdica que se enfocaba más a mantener un buen nivel de concentración que de despliegue físico o desplazamientos, los estudiantes siempre mantuvieron la iniciativa de participar activamente. Esto se da gracias a que en primera medida la organización de los grupos se dio de manera libre, donde ellos podían escoger sus compañeros por afinidad. Posteriormente se ve que los canales de comunicación y la empatía entre ellos eran buenos, por lo que asignar roles dentro del grupo fue mucho más fácil. En ocasiones se vio alguna que otra discusión, entre los compañeros de algún grupo ya que la distracción provoco que la figura no se organizara a tiempo. Se ve un poco de reclamo por esta actitud. El leguaje se mantuvo entre los límites el respeto y la cordialidad. La colaboración para lograr armar la figura se dio en la mayoría de los grupos. La actividad estuvo bien dirigida por el profesor quien mantuvo la atención y la expectativa de competencia durante el desarrollo de la misma. Los estudiantes siempre fueron conscientes que la clave y objetivo del juego giraba en torno a la cooperación más que a la oposición. Digamos que la oposición se manifestaba en ellos mismos, en poder realizar las figuras en el menor tiempo posible.

LÚDICA Y JUEGO	**Ficción:**	Asumir por un momento que se es una letra o un número, hace parte fundamental del juego como actividad lúdica. Claramente eso fue lo que experimentaron los estudiantes en la actividad planteada.
	Alteridad:	Los estudiantes al interpretar que el juego era claramente una actividad de cooperación, las actitudes de cordialidad se mantuvieron en ellos, entendiendo que participaban por un bien común. Algunos asumieron roles de liderazgo ubicándose de primeras en el suelo, siguiendo un punto de referencia para el resto del grupo para que se situaran rápidamente y poder organizar la letra respectiva. El grado de colaboración fie alto, salvo en las primeras letras, en donde algunos estudiantes generaron inconformismo entre sus compañeros ya que se mostraban distraídos y pudieron cumplir con la instrucción antes que el resto de los grupos, lo que derivó en discusiones que no pasaron a mayores.
	Identidad:	Se detalla un sentido de partencia al grupo que ellos mismos escogieron. La colaboración entre todos fue fundamental para el desarrollo del juego. Se asumieron roles de responsabilidad para la letra asignada. Algunos con roles de liderazgo, eran seguidos fácilmente por el respeto de integrantes del grupo. Ellos también asumían el rol de ajustar posiciones, o dar instrucciones precisas a sus compañeros quienes aceptaban y corregían sus errores.
	Placer:	La generación de placer se da no tanto en superar a los compañeros de los otros grupos, se da a partir de poder realizar la letra de la mejor forma y de manera ágil. También se denota placer al escuchar los comentarios positivos del profesor al indicar que la figura estaba bien realizada. Placer generaba aquel estudiante líder del grupo, a que las instrucciones dadas servían por el bien del grupo. Esto era evidente a través comentarios que le hacía al resto de sus compañeros.
Manifestación de la vivencia de ocio y recreación: El juego realizado, está enfocado hacia fortalecer la elongación muscular de manera global, a través de posiciones mantenidas en las que se dé un grado de flexibilidad en los miembros superiores e inferiores de cada estudiante. El disfrute en ellos definitivamente se dio a partir de las actitudes presentadas durante el juego. La sensación de querer contribuir a alcanzar un objetivo se dio de manera completa en el grupo, las actitudes de colaboración, la buena disposición para desarrollar el juego, fueron elementos claves para alcanzar uno de los objetivos de la clase que era propiciar cooperación. La interpretación que dieron los estudiantes a esta situación fue buena, ya que sus esfuerzos se dirigieron a ese elemento puntual, aunque hubo algunas situaciones de discusión, estas pasaron rápidamente y se continuó por el camino correcto. Se notó en gran medida que los estudiantes mantuvieron el horizonte del juego alejado un poco del sentido de la competencia o la rivalidad con el respeto de los grupos, definitivamente hubo goce y disfrute en la actividad planteada.		

DATOS GENERALES DE LA OBSERVACIÓN CON EL DIARIO DE CAMPO

Fecha de observación: viernes 5 de abril de 2019 **Diario #: 4** **Tipo de Diario:**	**# de asistentes a la clase:** 34 estudiantes (grado 902)
Duración de la clase: 45 minutos	**Temática general (Syllabus o programa académico)**: Introducción a las capacidades físicas

ESTRUCTURA PRAXIOLÓGICA DE LA VIVENCIA LUDO MOTRIZ

Estructura o Proceso de la Tarea:

Tarea Motriz:
Cara o cruz
Los alumnos/as se situarán detrás de una línea central, dividiéndose la clase en dos equipos, y a su vez colocados por parejas, dándose la espalda con sus compañeros/as 1 metro. Uno de los equipos serán caras y la otra cruz. El profesor lanzará una moneda al aire, y dirá en voz alta según haya caído. Si es cara las parejas de ese equipo saldrán corriendo hacia una línea colocada 10 a 15 metros de la central, mientras que sus parejas en el otro equipo intentarán tocarlos antes de que lleguen a la línea. Si no es tocado se coloca un punto si es, el punto para la pareja del equipo contrario. Se repetirá el lanzamiento varias veces. Se varían las posiciones de salida.

Condiciones motrices internas:

- Espacial: campo múltiple de 40 x 20 metros, plano con superficie escarpada.
- Temporal: tiempo total del juego, 10 minutos con variantes de posición.
- Relacional: organización equipos en pareja, ubicados sobre la línea central del campo.

Objetivos motores:
Determinar cuál de los dos compañeros, en el desarrollo del juego tiene más capacidad de reacción y mejor desempeño en el desplazamiento en velocidad.
Tocar al compañero antes que este llegue a la línea correspondiente.

Agentes:
Todos los estudiantes organizados en pareja, ubicadas sobre la línea media del campo, dándose la espalda a una distancia de 1 metro.

Situación praxiomotriz:

1. Organización de equipos por parte del profesor
2. Explicación de la actividad
3. Desarrollo del juego

- **Condiciones praxio motrices:**
  De manera inicial las parejas están divididas por 1 metro de distancia. Al iniciar la actividad, es decir al dar la señal de salida (cara o cruz), la distancia es variable en relación la velocidad de desplazamiento que tengan los estudiantes. Al tocar al compañero rival se establece un espacio de distancia mínimo. Prima en la actividad las acciones que implican velocidad de reacción y velocidad de desplazamiento, en la que interviene en mayor medida los segmentos corporales inferiores. Hay movimientos adicionales cuando se dan las variantes de posición inicial, sentados, acostados, etc.

- **Objetivos praxio motrices:**

Alcanzar al compañero, según la señal dad por el profesor (cara o cruz) antes de que este llegue a la línea referencia.
Procurar reaccionar de manera pronta, realizar un desplazamiento en velocidad y llegar a la línea de referencia antes que el compañero lo toque.

NOMBRE DE LA ACCIÓN LUDO MOTRIZ (ALM); Momento de interacción o Situación Ludo Motriz: **CARA O CRUZ**			
CATEGORÍA	**SUBCATEGORÍAS**	**DESCRIPCIÓN**	
RELACIONES PRAXIOLÓGICAS	**Espacio:**	Se ubican los estudiantes en parejas a la altura de la línea media del campo, para realizar desplazamiento frontal en línea recta. Existe una condición de manejo del espacio en el momento del desplazamiento y es que este debe realizarse totalmente en línea recta sin variaciones hasta llegar a la línea marcada. Hay una variación en relación a la ocupación del espacio, inicia con la posición de pies (dos apoyos), posteriormente cambia a posición sentados y luego en posición acostados como posición previa a los desplazamientos.	
	Tiempo:	Se emplea un tiempo efectivo de 10 minutos empleando como máximo 1 minuto más para las explicaciones correspondientes a las variantes de posición. Entre carrera y carrera hay un tempo aproximado de 30 segundos, mientas los estudiantes retoman posiciones y esperan la nueva señal por parte del profesor.	
	Interacción motriz (Comunicación Práxica)	Directa: Se evidencia un poco de distracción por parte de los estudiantes al no comprender las normas generales del juego.	Se asume alguna falta de atención a las explicaciones dadas por el profesor en relación a las órdenes y a las condiciones generales del juego. Algunos mostraron no identificar la orden asignada, otros comprendieron las instrucciones de forma errónea y otros mostraron evidente indisposición para el juego.
		Indirecta: La mayor parte del grupo muestra gran nivel de concentración a las instrucciones dadas y en el desarrollo del juego.	La disposición del grupo se da en la manera de organización rápida que de los estudiantes luego de las instrucciones del profesor. Los estudiantes rápidamente identifican su compañera para el trabajo. Ellos siguen las instrucciones y lo ejecutan de buena manera, en relación la orden asignada, a la manera de desplazarse en la cancha, la norma de tocar el compañero antes de que llegue a la línea.
	Intencionalidad:	Los estudiantes asumen la actividad como un juego orientado hacia el patrón básico de locomoción de correr, y de la capacidad física de la velocidad. Lo toman como un reto de vencer al compañero y reacciona de manera más rápida, bien sea para recorrer la distancia sin ser atrapado, o para atrapar al rival antes de que este llegue a la línea correspondiente. La interpretación esta direccionada a que es un luego de correr con oposición de un rival, cuyo objetivo es ser más rápido que él en la reacción y el desplazamiento.	

Manifestación (Práxico social)
El componente relacional identificado entre los integrantes de las parejas, gira en torno a un sentido de rivalidad propiamente dicho, en que los compañeros intentan de alguna manera sobreponerse a las habilidades del rival en este caso. El lenguaje que manejan se destaca por ser un lenguaje muy simple que facilita la comunicación entre ellos, con frases en ocasiones un poco fuertes para realizar un reclamo o manifestar un inconformismo. Durante el desarrollo del juego, esto se presenta en los monumentos en los que uno de los integrantes de la pareja no comprender muy bien las instrucciones dadas por el profesor, lo que potencia un conflicto entre ellos. También se detalla que los grupos se organizaron por afinidad, es decir con aquel con el que se les facilita la conversación o mantienen un nivel de confianza, lo que facilita la corrección de situaciones y se promueve un ambiente de cordialidad en las conversaciones. Se observan muchas manifestaciones sociales de empatía, cooperación, oposición, etc., pero no en todos los grupos se evidencia de la misma manera.

LÚDICA Y JUEGO	**Ficción:**	Los estudiantes se muestran bastante concentrados durante la explicación de las normas del juego. Al enunciar las órdenes y que depende del lanzamiento de la moneda, ellos empiezan con la expectativa sobre que caerá de la moneda caerá. Algunos lanzaban cometarios por el gusto por una de las caras, se podría interpretar como algo de cábala para ellos. Algunos refutaban los comentarios como que era un simple juego, que la suerte o el azar nada tenían que ver en el asunto, que se preocuparan por estar concentrado para correr según la orden dada.
	Alteridad:	Se manifiesta como la posibilidad de demostrar superioridad sobre el rival. Algunos estudiantes se mostraban bastante competitivos a la hora de enfrentar a su compañero. Algunos otros se veían resignados y casi derrotados ya que conocían las habilidades para correr de su compañero rival. A los primeros, sus rostros denotaban emoción porque se presenta una oportunidad de competir, a los otros, por el contrario, se les veía algo decepcionados y poco motivados. En algún momento del juego, al no encontrar una rivalidad en su compañero, algunas parejas se disolvieron y se organizaron unas nuevas a partir de retos personales que se lanzaban entre ellos. Nuevamente la emoción se manifestaba al posiblemente encontrar un rival con el que realmente pudiera competir.
	Identidad:	Hay variedad a la hora de intentar definir la identidad, ya que se presentan varias situaciones en las que se mantiene firme el compromiso de trabajo con la pareja seleccionada al principio del juego, independiente de las habilidades físicas o el nivel de competencia que el compañero pudiera ofrecer. Por el contrario, la afinidad de compañerismo se mantuvo en la mayoría de los grupos. Sin embrago, existieron momentos en los que los compañeros no siguieron con sus respectivas parejas, ya que según ellos no ofrecían un buen nivel competitivo para probar durante el juego.
	Placer:	Se manifiesta desde dos puntos de vista: el primero en disfrutar el juego sin tener en cuenta las habilidades físicas, si alguno corría más que otro, o los niveles de reacción eran mejores de uno al otro, se notaba el disfrute por parte de los compañeros al ser atrapados antes de llegar a la línea, o de risas cuando uno de los dos se confundía en el momento de escuchar la señal. Y el segundo que va relacionado, a la emoción generada por tener algún de nivel similar la afrontar el juego como una competencia; el sentido de ganarle al otro generaba una emoción de alegría por ser superior al otro durante el juego.

Manifestación de la vivencia de ocio y recreación:
El juego de cara y cruz, en una actividad que está direccionada hacia el desarrollo y el mantenimiento de la velocidad de reacción y la de desplazamiento, y que inevitablemente al tener un componente de oposición, genera un ambiente de competencia, que en este caso particular no es asumido por todos los estudiantes de la misma manera. Durante el desarrollo del juego se observan situaciones de competitividad extrema, hasta el punto de intercambiar de parejas; otras situaciones de empatía en las que no se evidenciaba una comparación de habilidades para correr, por lo tanto, el componente competitivo se veía reducido en gran medida, lo que facilitaba la generación de un grado de participación activa por parte de los estudiantes sin presiones sobre el ganar o perder. Las actitudes de disfrute se incrementaban, al momento que el profesor colocaba las variantes de posición de salida. Algunos hacían sonidos de desaprobación ya que de alguna forma les incomodaba la posición asignada o se les dificultaba incorporarse y correr. Otros compañeros mostraban asombro por la nueva orden, sin embrago la asumían como un reto más para probar su habilidad de correr.

DATOS GENERALES DE LA OBSERVACIÓN CON EL DIARIO DE CAMPO	
Fecha de observación: miércoles 10 de abril de 2019 **Diario #: 5** **Tipo de Diario:**	**# de asistentes a la clase:** 30 estudiantes (grado 901)
Duración de la clase: 45 minutos	**Temática general (Syllabus o programa académico)**: Introducción a las capacidades físicas

ESTRUCTURA PRAXIOLÓGICA DE LA VIVENCIA LUDO MOTRIZ

Estructura o Proceso de la Tarea:

Tarea Motriz:

El Huracán:
Se ubican los estudiantes en grupos de cuatro personas. Uno de ellos asume el rol de "pillador" y tendrá que coger al compañero que elija el grupo, los cuales tomados por las manos y en círculo intentarán evitarlo dando vueltas a gran velocidad. Para cogerlo no puede cruzar por el medio.

Condiciones motrices internas:

- Espacial: campo múltiple de 40 x 20 metros, plano con superficie escarpada.
- Temporal: tiempo total del juego, 10 minutos con variantes de cambio de roles entre compañeros.
- Relacional: organización equipos de 4 integrantes, ubicados en un espacio específico dentro del campo de juego.

Objetivos motores:
Realizar acciones de velocidad de desplazamiento y agilidad en espacios cortos y con movimientos rápidos con el objetivo, en un caso atrapar al compañero elegido, y en el otro procurar defenderlo.

Agentes:
Todos los estudiantes organizados en grupos de 4 personas, distribuidos en un espacio específico en el campo.

Situación praxiomotriz:

1. Organización de equipos por parte del profesor
2. Explicación de la actividad
3. Desarrollo del juego

- **Condiciones praxio motrices:**
  Los espacios entre los integrantes del grupo son relativos, dependiendo de la ubicación y la situación de juego. En primera instancia hay que decir que las distancias entre los compañeros que forman el grupo son bastante próximas, ya existe un contacto físico al estar tomados de las manos y se mantienen así por un espacio de tiempo prolongado. En algunos momentos del juego el "pillador" se mantiene algo retirado de los compañeros a los cuales debe atacar y posteriormente realiza movimientos que generan una cercanía al grupo que está tomado de las manos. Los movimientos identificados son de velocidad en espacios reducidos, no más allá de 4 metros cuadrados, tanto la persona que tiene la labor de coger, como los compañeros que integran el grupo. Se tiene en cuenta los movimientos de agilidad sobre carrera corta, es decir con miembros inferiores. Los miembros superiores actúan sobre la acción de agarre al compañero en un caso, y del otro con miembros superiores a intentar coger al compañero elegido.

- **Objetivos praxio motrices:**
  Proteger al compañero elegido, sin soltarse de las manos, realiza movimientos de giros y desplazamientos agiles.
  Atrapar al compañero elegido, venciendo la resistencia y los desplazamientos de los compañeros del grupo que están tomados por las manos.

NOMBRE DE LA ACCIÓN LUDO MOTRIZ (ALM); Momento de interacción o Situación Ludo Motriz: **EL HURACÁN**			
CATEGORÍA	**SUBCATEGORÍAS**	**DESCRIPCIÓN**	
RELACIONES PRAXIOLÓGICAS	**Espacio:**	Los espacios en el juego son relativamente reducidos. Se desarrolla en no más de 4 metros cuadrados, ya que los movimientos implicados se relacionan a partir de giros y desplazamientos cortos. El pillador hace movimientos agiles siempre alrededor del grupo sin salirse de este mismo rango de espacio.	
	Tiempo:	El manejo del tiempo se establece desde la explicación y ejemplo por parte del profesor que no lleva más de dos minutos. Posteriormente en la ejecución de la actividad y en tiempo real, teniendo en cuenta las variaciones de cambios de rol, el promedio de tiempo del juego es de 10 minutos, divididos entre 2 minutos 30 segundos asumiendo el rol del pillador y asumiendo el del elegido.	
	Interacción motriz (Comunicación Práxica)	Directa: Se presentan actitudes de querer participar activamente de la actividad. Los gestos presentados en ocasiones son de desaprobación por las circunstancias del juego.	La mayoría de grupos participan activamente de la actividad, pero en algunos se presenta la situación en la que el pillador se salta las reglas del juego en intenta coger el elegido metiéndose en medio del círculo, o actúa de manera brusca y violenta con los compañeros. Esta situación por supuesto genera cierto conflicto entre todos.
		Indirecta: Los códigos praxémico presentados son de desplazamientos con cambios de dirección constantes siempre con el ánimo, bien sea de atrapar a elegido o en el caso del grupo, protegerlo.	El despliegue de movimientos es constante con los cambios de dirección en espacios reducidos. El afán de intentar proteger al compañero da cuenta que los movimientos son armónico entre los integrantes del grupo y que conocer motrizmente que hacer para protegerlo. El compañero pillador realiza movimientos de agilidad también con cambios de dirección según lo que le marque el grupo, los gestos más evidentes es de intentar atrapar al compañero.
	Intencionalidad:	Los estudiantes asumen el juego como una actividad que tiene dos situaciones, una de oposición y otra de cooperación, cuyo objetivo en simple y es proteger o atrapar al compañero elegido. Es interpretado como una actividad que implica agilidad en los desplazamientos que necesariamente la velocidad de desplazamiento debe ser un factor determinante para cumplir el objetivo de tocar al compañero.	

Manifestación (Práxico social)
El juego se enfoca como una actividad que denota muchas situaciones alrededor de la cooperación, la ayuda implicada en el agarre de las manos genera un compromiso de asumir una responsabilidad de proteger al compañero seleccionado. El nivel de empatía es alto ya que se manifiesta con el hecho de tomarse de las manos con ale compañero. Se presentan situaciones es durante s el desarrollo de la actividad que demuestran alguna falta de confianza entre los grupos ya que genera incomodidad tomar las manos de un compañero, asumen actitudes de rechazo como por ejemplo colocarse las mangas de la sudadera para evitar el contacto piel a piel con el compañero. Esta parte se puede interpretar como una forma de disociar un sentido de confianza que debe tener el grupo por lo que la actividad no se desarrolla igual en todos los grupos.

LÚDICA Y JUEGO	**Ficción:**	Se manifiesta desde el mismo nombre del juego, la actividad es interpretada por los movimientos de giros constantes como si fuera un huracán, que sirven para alcanzar los objetivos planteados desde el inicio.
	Alteridad:	Se reconocen roles dentro del juego de manera diversa. Uno de ellos se define como la persona elegida la cual debe ser protegida y cuidada por un par de compañeros que deben hacer lo que sea (motrizmente) para protegerlo, de aquel que asume un tercer rol quien debe atrapara al seleccionado. Las actitudes de cada uno se resumen en responsabilidad y compromiso, en la necesidad de protección y en el afán de cumplir un objetivo.
	Identidad:	Dadas las circunstancias del juego, se manifiesta la identidad como esas situaciones de protección y lealtad a la persona elegida, entendiendo que ella es parte del grupo y que se encuentra en un estado de vulnerabilidad y peligro.
	Placer:	Claramente hay evidencia de placer en el desarrollo de la actividad. Las emociones de disfrute se manifiestan con la alegría, felicidad y algún grado de excitación positiva. Pero también hay muestra de emociones como la confusión, la frustración y la impaciencia, en los momentos que no se podía alcanzar los objetivos del juego, sin distinción de rol.

Manifestación de la vivencia de ocio y recreación:
El juego del huracán es un juego orientado hacia el trabajo lúdico y recreativo de la capacidad de la velocidad de desplazamiento, en donde el sentido de la agilidad está presente en los movimientos en espacio reducido que requiere el juego. Los estudiantes muestran variedad de manifestaciones en las que evidentemente se presentan actitudes y sentimientos potenciados por los mismos objetivos del juego. Los procesos comunicativos se dan en ocasiones De manera cordial, aunque no sobra las situaciones de conflicto por no acatar las normas establecidas. El sentido de la cooperación permite asumir los valores que van de la mano con él, la responsabilidad, la honestidad y el respeto están presentes durante el desarrollo de la actividad. Los sentimientos de alegría y goce se evidencian en las actitudes y desenvolvimiento de los estudiantes. Se generaron situaciones en las que desde el mismo juego se propició el espacio de negociación, concertación y distribución de roles para potenciar el desarrollo del juego, esto liderado por los mismos estudiantes.

DATOS GENERALES DE LA OBSERVACIÓN CON EL DIARIO DE CAMPO

Fecha de observación: viernes 12 de abril de 2019 **Diario #: 6** **Tipo de Diario:**	**# de asistentes a la clase:** 33 estudiantes (grado 902)
Duración de la clase: 45 minutos	**Temática general (Syllabus o programa académico)**: Introducción a las capacidades físicas

ESTRUCTURA PRAXIOLÓGICA DE LA VIVENCIA LUDO MOTRIZ

Estructura o Proceso de la Tarea:

Tarea Motriz:

Arranca cebollas
Los participantes se sientan en el suelo, uno detrás de otra forma una fila india, y cada uno se tiene que agarrar lo más fuerte posible a la persona que tiene delante; para ello, se vale coger al compañero por la cintura con las manos y las piernas. Así quedan colocados como si fueran cebollas en un huerto.
Uno de ellos, el "recolector", permanece de pie y es el encargado de arrancar una a una las cebollas, y empieza por el primero de la fila. Cuando consiga arrancar la primera cebolla, ésta podrá ayudarle a seguir "recogiendo" al resto de los compañeros hasta que no quede ninguno en la fila.

Condiciones motrices internas:
- Espacial: campo múltiple de 40 x 20 metros, plano con superficie escarpada.
- Temporal: tiempo total del juego, 18 minutos con variantes de cambio de roles entre compañeros.
- Relacional: organización equipos de 6 integrantes, ubicados en un espacio específico dentro del campo de juego.

Objetivos motores:
Aplicar la fuerza muscular global para arrancar a las cebollas (estudiantes), aplica movimientos de tracción y empuje.

Agentes:
Todos los estudiantes organizados en grupos de 6 personas, distribuidos en un espacio específico en el campo.

Situación praxiomotriz:
1. Organización de equipos por parte del profesor
2. Explicación de la actividad
3. Desarrollo del juego

- **Condiciones praxio motrices:**
  La distancia entre los participantes del juego es bastante próxima, dado que los compañeros quienes hacen las veces de cebolla, tienen la posibilidad de agarrarse muy fuerte utilizan las manos y las piensas a su compañero. El recolector también mantiene a una corta distancia respecto a sus compañeros, ya que tiene que tocarlos y aplicar fuerza para separarlos del grupo. No se evidencia desplazamientos marcados, ya que el grupo se mantiene en posición sentada en el suelo. El otro compañero, quien se mantiene de pie, hace desplazamientos muy cortos, más de posición de anclaje para las acciones de fuerza (tracción y empuje). Los movimientos parten desde los agarres de los miembros superiores con el uso de la fuerza y también de los miembros inferiores cuando con ellos rodea el torso del compañero de adelante.

- **Objetivos praxio motrices:**
  Asegurar que los compañeros del grupo, se mantengan unidos y no sean separados.

Arrancar cada cebolla aplica la fuerza muscular

NOMBRE DE LA ACCIÓN LUDO MOTRIZ (ALM); Momento de interacción o Situación Ludo Motriz: **ARRANCA CEBOLLAS**			
CATEGORÍA	**SUBCATEGORÍAS**	**DESCRIPCIÓN**	
RELACIONES PRAXIOLÓGICAS	**Espacio:**	Dadas las condiciones se ubicación según las normas del juego, los espacios utilizados son relativamente reducidos, no superar los dos metros cuadrados, ya que los desplazamientos son casi nulos.	
	Tiempo:	Al ser un grupo de 6 integrantes, el profesor distribuye los tiempos de trabajo de una manera que todos los integrantes puedan participar asumiendo el rol del recolector. Independientemente de si cada persona que asume este rol, separa todas las cebollas, se maneja un tiempo de 3 minutos por estudiante, para que experimente las acciones motrices presentes en este rol.	
	Interacción motriz (Comunicación Práxica)	Directa: El comportamiento generado parte de agarrar fuertemente al compañero de adelante, claramente indica que existe una actitud de compromiso para evitar que el recolector arranque la cebolla número 1 de la fila.	Lo observado gira en torno a un sentido de compromiso por parte de los compañeros del grupo para protegerse de cualquier forma ante los intentos del recolector por separarlos. En algunos momentos, se denotan estudiantes que se muestran muy relajados ya que el esfuerzo que deben hacer es mínimo en comparación a los que van primeros en la fila. El que está de pie, definitivamente se esfuerza a su máxima capacidad realizan las tracciones correspondientes con el fin de vencer con actitud al resto de compañeros.
		Indirecta: El código motor mostrado está en el mantenimiento de la posición asignada y procura vencer la oposición de los rivales.	Se asume como el praxema relevante en el juego, las acciones que se ejecutan a partir de intentar vencer una resistencia manteniendo os agarres, bien sea de los integrantes del grupo quienes se protegen entre ellos, o del recolector que realizado movimientos cortos y de mucha presión, con el fin de arrancarlos de la posición inicial.
	Intencionalidad:	Se interpreta como una actividad de oposición y de cooperación, en la que un grupo asume posiciones a partir de una instrucción simple, que es no dejara separa del grupo. La oposición la hace quien inicialmente se muestra como el más fuerte del grupo, y se postula suponiendo que podrá vencer la resistencia que el grupo que está sentado le va a mostrar.	

Manifestación (Práxico social)
Es claramente un juego orientado al desarrollo de la capacidad física de la fuerza, empleado como una herramienta recreativa que genera disfrute entre los compañeros. Se aprecia actitudes de cordialidad y responsabilidad entre los integrantes del grupo, genera un buen clima relacional que deriva en un buen desempeño durante la ejecución del juego. El compromiso mostrado por no dejar que las cebollas se separen se vio en gran medida en la mayoría de los grupos. Los canales de comunicación fueron evidentes más en las expresiones físicas que en lenguaje articulado en palabras. En alguna ocasión se vio un poco de distorsión en la actividad, ya que el recolector en su afán de derrotar a los compañeros que estaban sentados, excedía los nivele de fuerza y lastima las manos o los pies del compañero que tenía agarrado, lo que generó molestia entre el grupo haciendo las consideraciones pertinentes para no repetir.

LÚDICA Y JUEGO	**Ficción:**	El análisis de la ficción, gira en torno a la posición asumida desde el principio que es simular una cebolla enterrada en la tierra. La posibilidad de manera el rol de cebolla está apoyado por el compromiso del resto de las cebollas en tierra. El recolector necesariamente debe cultivar las cebollas para cumplir el objetivo planteado.
	Alteridad:	Se reconoce al compañero como parte de un colectivo que mantiene un objetivo en común. Básicamente como un conjunto de personas que deben cuidarse entre ellos en búsqueda de mantener el número de individuos por encima de la oposición de aquel que los quiere separar. El grupo reconoce al recolector como el opositor a su objetivo, y realiza una resistencia a la labor que él plantea.
	Identidad:	Se reafirma el sentido de pertenencia dada la proximidad de los compañeros en el juego. La intención de los agarres manifiesta el compromiso y la identidad que se tiene con el grupo y por la posibilidad de conseguir el objetivo planteado. El recolector se identifica como el antagonista del juego y procura cumplir su meta por encima de la oposición del grupo que está sentado.
	Placer:	Hay sentimientos manifiestos que se describen desde la alegría, como la generosidad, el agradecimiento y la concentración, pero en mayor medida sentimientos de angustia en ambas partes opositoras derivadas de la necesidad de protección en ocasiones de perdida, es decir cuando una cebolla era separada, había momentos de temor por lo que significaba a la cebolla ser separada del grupo.

Manifestación de la vivencia de ocio y recreación:
Hay definitivamente sensaciones de gozo en los estudiantes durante el desarrollo del juego, que se manifiestan desde el compromiso y el sentido de cooperatividad entre los integrantes de los grupos. Actitudes de responsabilidad por el compañero a cuidar, el respeto en no lastimar a los compañeros durante las acciones de fuerza, en asumir con claridad los roles asignados, dependiendo de la situación. El profesor propicio que todos asumieran responsabilidades diversas y los estudiantes respondieron de buena forma a esta intención. Hubo situaciones de exceso de fuerza que generaron molestias en los grupos, pero rápidamente se solvento gracias a la disposición al diálogo y la concertación entre los estudiantes.

DATOS GENERALES DE LA OBSERVACIÓN CON EL DIARIO DE CAMPO	
Fecha de observación: miércoles 17 de abril de 2019 **Diario #: 7** **Tipo de Diario:**	**# de asistentes a la clase:** 31 estudiantes (grado 901)
Duración de la clase: 45 minutos	**Temática general (Syllabus o programa académico)**: Introducción a las capacidades físicas

ESTRUCTURA PRAXIOLÓGICA DE LA VIVENCIA LUDO MOTRIZ

Estructura o Proceso de la Tarea:

Tarea Motriz:

Tira Soga:
Se reparte el grupo en dos equipos (se procura que estos estén lo más equilibrados posible). Se traza una línea en el suelo y se ata un pañuelo en el centro de la cuerda. Los dos equipos cogen la cuerda de manera que el pañuelo este encima de la línea pintada en el suelo, a una señal los dos equipos tiran de la cuerda e intentan que el equipo contrario traspase la línea marcada en el suelo. Gana el equipo que consigue arrastrar al contrario a su campo.

Condiciones motrices internas:
- Espacial: Campo múltiple de 40 x 20 metros, plano con superficie escarpada.
- Temporal: Tiempo total del juego, 10 minutos reales.
- Relacional: Organización de todos los estudiantes divididos en dos equipos con integrantes iguales.

Objetivos motores:
Aplicar fuerza muscular con resistencia a una cuerda, intentando que el equipo rival sobrepase la línea del centro, arrastrándolo a su campo.

Agentes:
Todos los participantes distribuidos en dos equipos equilibrados en número y en habilidades que impliquen fuerza.

Situación praxiomotriz:
1. Organización de equipos por parte del profesor
2. Explicación de la actividad
3. Desarrollo del juego

- **Condiciones praxio motrices:**
  La distancia entre los compañeros de equipo es bastante corta, ya que la distribución a lo largo de la cuerda implica que todos vayan uno detrás de otro en una fila próxima. No hay evidencia de desplazamientos en velocidad, prima las acciones mantenidas de fuerza muscular de los miembros superiores para jalar la cuerda y de miembros inferiores para la estabilidad del cuerpo.

- **Objetivos praxio motrices:**

Procurar que el equipo rival sobrepase la línea central, sin soltar la cuerda.			
NOMBRE DE LA ACCIÓN LUDO MOTRIZ (ALM); Momento de interacción o Situación Ludo Motriz: TIRA SOGA			
CATEGORÍA	**SUBCATEGORÍAS**	**DESCRIPCIÓN**	
RELACIONES PRAXIOLÓGICAS	**Espacio:**	La distribución de los equipos en el campo, gira en torno a una ubicación a lo largo de todo el espacio de la cancha deportiva en el que cada equipo se ubica en uno de los dos cuadrantes en fila india, uno detrás de otro.	
	Tiempo:	Los tiempos de juego se distribuyen en 4 repeticiones de competencia entre los equipos. El profesor al inicio del juego se toma 2 minutos para explicar la actividad, las condiciones del juego y la manera de alcanzar los objetivos del mismo.	
	Interacción motriz (Comunicación Práxica)	Directa: Las expresiones mostradas durante el desarrollo del juego, detallan en el esfuerzo de cada integrante del grupo para jalar la cuerda y superara, al contrario.	Durante el transcurso de las primeras repeticiones del juego, los integrantes del grupo lanzaban arengas de motivación a sus compañeros para que no dejaran de tirar la soga. Las expresiones que denotaban esfuerzo por la presión ejercida por el equipo rival fueron evidentes. Algunos compañeros soltaban la cuerda con la responsabilidad al resto de seguir con la resistencia de tracción.
		Indirecta: Los praxemas más evidentes se manifiestan en las posiciones de apoyo, con el cuerpo inclinado había atrás dando la resistencia a la cuerda, con los pies bien anclados en el suelo.	Al manejar espacios reducidos, y con la presión de la cuerda halada por el equipo rival, los jugadores siempre procuran mantener la posición con el objetivo de vencer.
	Intencionalidad:	Se interpreta el juego por parte de los estudiantes como un juego de oposición y cooperación, en alguna situación prima la fuerza incluso por encima del trabajo en equipo. Algunos estudiantes se ubican en la primera pare de la fila, asumiendo que ellos tienen más destreza para jalar la cuerda, y que es importante que ellos estén en esta posición por el bien del grupo. Otros estudiantes ven la necesidad de que todos los del equipo se encuentren bien ubicados, constantemente, hacen comentarios para mejorar el agarre de la cuerda y la posición de los pies.	
Manifestación (Práxico social) Los estudiantes se detallan bastante comprometidos con el objetivo del juego. Al manifestarse como una actividad competitiva, el juego de soga tira implica alcanzar la superioridad sobre el equipo rival, intenta vencerlo por medio de la fuerza aplicada al jalar. La comunicación se da en relación a las reconvenciones que se dan antes del juego por algunos estudiantes que asumen el liderato, bien sea por que asumen tener más fuerza que el resto o porque definitivamente cufian que el trabajo en equipo es vital para vencer. En alguna situación se observa algo de apatía en algunos estudiantes ya que muestran actitudes de incomodidad por agarrar la cuerda, por lo que dicen o hacen los compañeros, o le restan importancia a la actividad planteada por el profesor.			

LÚDICA Y JUEGO	**Ficción:**	Se resumen en que los estudiantes son parte de un equipo, y que su rol es muy importante parta alcanzar el objetivo. Se hacer referencia por parte del profesor que ellos son engranajes de una gran máquina que intenta sacar algo del fondo de un lago y que, por lo tanto, cada estudiante aporta un grado de fuerza vital para recuperar lo perdido.
	Alteridad:	El reconocimiento de cada compañero en la mayoría de estudiantes se da como un elemento clave para el desarrollo del juego y para el trabajo en equipo. Existen momentos de cordialidad y simpatía entre ellos; algunos líderes toman la vocería del jugo y realizan indicaciones en buenos términos que inmediatamente son asumidos por el resto del equipo. Sin embargo, en otros momentos los compañeros que asumen liderazgo muestran molestia con los compañeros que ellos asumen, no están con un buen aporte con todas sus fuerzas, con evidente poco compromiso con la actividad. Esto genera reclamos y conflictos entre ellos.
	Identidad:	Al dividir el gripo general en solamente dos equipos, y establecer que el grado de competencia será alto, los grupos tomas actitudes de unión temporal, independientemente de la afinidad personal. Todos se ven como integrantes de un mismo equipo y que todos pueden apartar al juego, busca vencer al equipo rival.
	Placer:	Se reconoce variedad en las expresiones de placer, sentimientos de alegría por estar en la actividad y hay diversión en ella. Al comprender que el juego tiene competencia, hay sentimientos de angustia y preocupación ya sea por perder, o porque imaginas que sus manos quedaran lastimadas. Hay emociones de júbilo cuando el equipo consigue una victoria y hay desconcierto y frustración en los que pierden.

Manifestación de la vivencia de ocio y recreación:

El juego evidentemente en un juego de acercamiento a la capacidad física de la fuerza, y se manifiesta desde un punto recreativo, que ha generado en los estudiantes un disfrute porque significa el juego en relación a la competencia que se genera. Son embargo también de manifiesta desde la muestra de sentimientos y emociones de los estudiantes con dependencia del desarrollo y conclusiones del juego. La competencia hacer necesariamente que existe un ganador y un perdedor, lo que genera sentimientos de alegría y felicidad en contrates con emociones de frustración, rabia, desazón e inconformismo, bien sea por la superioridad del rival, o por la inoperancia de sus compañeros de equipo. En general las vivencias se dejan entrever a partir de las circunstancias del juego, que, aunque divertido para la mayoría de los estudiantes, fue también tensionante en algunos momentos durante de desarrollo del mismo.

ANEXO D

TRANSCRIPCIONES INTERVENCIONES DE LOS ESTUDIANTES

Intervención grupo 1

Vamos a empezar con las indicaciones del profesor, que fueron muy buenas nadie se perdió. Entendimos con claridad lo que el profesor indicaba. Respecto a los juegos empezaremos a describir el de la máquina que fue un buen juego porque fue un juego en el cual compartimos con personas que jamás habíamos compartido algo, y pues en este hubo un gran trabajo en equipo y de cooperación entre los compañeros. El segundo juego fue el juego de soga tira que fue un juego completamente en equipo en el que, si uno lo hacía mal el todo el equipo pérdida, fue muy bueno el juego. Hice el tiempo en toda la mitad del campo porque creo que el tiempo se dio muy bien en los juegos y creemos que todo salió muy bien. El juego de cara y sello también creemos que es un juego muy bueno porque teníamos que tener un gran nivel de concentración y motricidad para poderle ganar al compañero con el que estábamos en plena competencia. Y pues al lado de este de este juego colocamos unas caritas que representan pues lo que sentimos durante el juego. El siguiente juego fue el juego de arranca cebollas decimos dibujar esta carita porque esa carita representa las caras que hacíamos al hacer resistencia de fuerza al compañero. Seguimos con el abecedario que fue un juego muy bueno que también teníamos buen compañerismo con nosotros. Seguimos con el con el juego de huracán. Fue un buen juego también porque podíamos correr y jugar en sí.

Intervención grupo 2

Primero dibujamos la cancha, que creemos que es un espacio amplio para un buen trabajo en clase. En algunas partes dibujamos unas grietas para mostrar que pues en la cancha no está en buenas condiciones y pues a veces se presentan accidentes por esta situación. La distribución del tiempo fue muy buena, porque pues alcanzamos a realizar todos los trabajos que el profesor nos

planteó. Las indicaciones por parte del profesor fueron muy buenas fueron muy entendible si nadie se perdió, por eso pues los compañeros pudieron hacer bien los trabajos. Y pues entre ellos casi no más lenguaje verbal. A veces era necesario hacer muchas señas para que los compañeros entendieran que era lo que había que hacer para para superar el juego. La comunicación fue buena porque todos nos entendimos. El compañerismo fue muy bueno, porque pues el juego dio la oportunidad de compartir con personas que normalmente no comparto. Y pues los juegos daban que me tocara escoger personas con las que normalmente no tengo ningún tipo de trato. A la hora de participar en los juegos me sentí como en el rol de niña fueron muy divertidos. Fue muy chévere, porque por lo general hacemos ejercicio y nunca si nunca hacemos cosas y dinámicas como hoy. Estuve satisfecho al 100% y estuve muy feliz. Aunque en un momento me dio mal genio porque cuando estábamos jugando soga tira me caí y me raspe la mano. Y pues no sabía si soltar la soga o no. Y siempre tuve una emoción positiva.

Intervención grupo 3

Esta cartelera representa lo que vivenciamos en los juegos. El tiempo lo dibuje marcando los 6 minutos porque fue en promedio más o menos lo que duró cada actividad cada juego. Pienso que un buen tiempo para desarrollar cada actividad máximo. En la parte de la comunicación creemos que el profesor daba buenas indicaciones, escuchamos aun así estando afuera en el aire libre donde la voz se dispersa, escuchamos muy bien. Fue muy entendible las indicaciones que dio y pues fue muy fácil entender a partir de los ejemplos que el profesor dio. En la primera actividad que hicimos que fue el abecedario fue un juego un poco confuso y pues algunos compañeros, se les salían algunas groserías durante el desarrollo del juego. Y en la actividad tocaba hacer una letra y según el número con las personas indicadas. En el juego del huracán también juego fue un juego muy divertido, pero también un juego muy agotador. Con respecto a cara y sello un juego muy divertido, pero era de bastante atención, por eso hacía que el

juego fuera a veces bastante confuso. El de arranca cebollas en mi opinión fue también fue muy divertido y también fue agotador, pero en ocasiones era muy frustrante por eso dibujo de la carita de frustración porque no podía arrancar ninguna cebolla. Y en el juego de la máquina fue un juego muy divertido. Hubo trabajo en equipo buena comunicación y pues logramos ganar una.

Intervención grupo 4

Voy a hablar sobre los juegos que hicimos el día viernes. Sobre el espacio me pareció un sitio bastante adecuado por el gran espacio que había. Y, por otro lado, pues dibujamos las piedritas que había en la cancha que claramente no facilitan el desarrollo de los juegos. Durante la clase hubo una gran variedad de juegos como la máquina, la cebolla, el huracán, cara y sello, la soga tira y el abecedario. El juego que más nos impactó fue el juego de la cebolla ya que claramente era un juego en equipo en el que un compañero que estaba de pie tenía que arrancar a los otros compañeros que estaban sentados abrazados y procurar que eso no pasara. Otro juego que nos pareció chévere, aunque un poco confuso fue el juego de cara y sello. A veces no comprendemos lo que el profesor quería decir, sin embargo, después de unos ejemplos podemos hacerlo bien, pero eso no es porque el profesor no lo hubiera explicado bien, sino que por era claramente un juego de concentración y nosotros no estábamos en la disposición de poner atención al 100%.

Intervención grupo 5

La actividad que hicimos, me parece una actividad muy chévere. Hubo mucha dinámica y estuvimos siempre movimiento. Hubo muchas actividades como arranca cebollas, soga tira, el huracán, el abecedario, la máquina y cara y sello. Me pareció una actividad muy chévere, porque hubo mucho compañerismo y mucha comunicación. Y hubo momentos en donde me sentí triste. Unos donde la pasé muy chévere y otros donde me reí muchísimo. Sobre todo, en el juego de arranca cebollas que me pareció muy chévere, porque fue una dinámica donde hubo mucha risa y

mucho compañerismo. La cancha, es muy segura por el espacio amplio, pero tiene muchos huecos y muchas grietas y a veces ocurren accidentes. Y a veces algunos compañeros intentaron caerse o algunos se cayeron. Creo que hubo mucha comunicación incluso con personas con las que normalmente no comparto. Y en general me sentí muy bien, muy feliz por las actividades que el profe nos trajo hoy.

Intervención grupo 6

Hoy vengo a exponer las actividades que realizamos en clase de Educación Física hoy. Las actividades que realizamos en la clase de hoy fue en la cancha del colegio, esta no se encuentra en buen estado ya que en algunas ocasiones ha producido algunas torceduras y lesiones. Creemos que el tiempo utilizado para el desarrollo del juego fue adecuado no fue muy extenso, pero tampoco fueron demasiado cortos. Las indicaciones del profesor fueron claras y concretas, las pudimos entender fácilmente. Los juegos que realizamos fueron cara y sello, la máquina, arranca cebollas, soga tira, un juego que se llama al abecedario en el cual me divertí mucho. Hacíamos equipo con muchos compañeros que a veces no conocíamos. En el juego de cara y Cruz me sentí demasiado confundida. En el juego el huracán me divertí muchísimo, y sentía la necesidad de ganar por el bien del grupo y pues por el bien mío también. En el arranca cebollas, el papel que me tocó a mí fue el agricultor, es decir la persona que arranca a las cebollas y por esa razón pues me sentía poderosa porque en algún momento logré arrancar algún compañero y me sentí fuerte cuando me tocó de cebolla también me sentí muy poderosa porque no permitía que el agricultor arrancar a mi compañera, por eso me sentí fuerte y poderosa. En el juego de soga tira el profe dividió el grupo en dos grupos a y b, y la idea era trabajar en equipo con fuerza y derrotando al equipo rival, halando y que procurará pasar la línea de la mitad de la cancha. En relación a los sentimientos que experimenta fue diversión y felicidad. Y se vio el sentido de la cooperación en los juegos. Y pues los sentimientos negativos fue que en algunos

momentos me sentí estresada, me asusté mucho porque pues no quería perder. En relación a mi grupo me sentí tan bien muy bien, porque en muchas ocasiones sentí mucho el apoyo de mis compañeros. Y pues individualmente me sentí como una gran competidora y pues siempre quería ganar.

Intervención grupo 8

Buenas tardes a continuación voy a presentar el trabajo que hicimos en la clase de Educación Física el día viernes de la semana pasada. Creemos que el tiempo utilizado para el desarrollo de los juegos fue determinante para para mirar cuanto pudimos haber disfrutado el juego, creemos que el tiempo fue bueno, porque igual disfrutamos bastante el juego, fue muy rico, pero muy divertidos todos los juegos. Las indicaciones dadas por el profesor fueron muy buenas ya que comprendimos todas las actividades que él dio y todas las indicaciones que dio para el desarrollo de las actividades de clase. La comunicación que tuve con mis compañeros durante las actividades fue verbales y no verbales ya que a veces utilizando palabras no nos podemos entender bien y pues a veces como no tenemos relación con algunos compañeros, pues también era difícil la comunicación. Los juegos que jugamos fueron uno de ellos fue el abecedario en el que el profesor da un número y una letra y toca organizar esa letra con el número de estudiantes que correspondía. El otro fue el juego de la máquina donde pasábamos los balones por encima de la cabeza. En nosotros hubo un buen trabajo en equipo, aunque no ganamos creemos que hicimos las cosas bien como nos decía el profesor, algunos otros equipos ganaron, pero porque hicieron trampa. El otro juego fue el juego de la moneda, que si el profesor sacaba cada uno corría y el otro tenía que atraparlo, y si caía la otra cara pues al revés. Un poco difícil porque al principio estamos como muy distraídos y no entendíamos que era lo que tocaba hacer y cuál es la orden en la instrucción que da el profesor. El otro juego que nos pareció chévere fue el juego de arranca cebollas en el que grupo de compañeros estaba sentado en el suelo y otro de pie

tenía que halar a los compañeros hasta arrancarlo. Y pues hubo un momento en que me dio algo de mal genio, porque el compañero que estaba de pie era un poco brusco, entonces empezó a halar demasiado duro y arrastró una compañera y le lastimó una pierna. El otro juego era de la soga tira en el que se dividió el curso en dos grupos y el grupo que ganara se gana unos puntos. También hubo dificultades, porque algunos compañeros, ya estaban un poco cansados y además la cuerda lastimaba las manos entonces no nos sostenían con firmeza y por eso perdimos el juego. En general me sentí muy bien en los juegos, hace rato no teníamos actividades tan divertidas como las del día de la semana pasada fueron muy chévere. Estoy muy atento a las actividades y a las correcciones que había que hacer.

Intervención grupo 9

Las experiencias que nosotros vivimos en participar en los juegos que trajo el profesor para para el día fueron emocionales y verbales. La alegría se evidenció más que todo cuando estábamos en cooperación con los compañeros, y la frustración se dio cuando perdíamos o no podía mostrar todo lo de nosotros mismos. En el juego la mayor parte de la comunicación fue verbal ya que las instrucciones las daba el profesor y a veces daba algunos ejemplos como para que nosotros pudiéramos entender, sin embargo, se dio también una comunicación por medio de señas, en algunos momentos del juego cuando los compañeros de pronto no entendían la actividad o no o no querían hacerla. Creemos que la idea de los juegos que se hicieron para generar mayor diversión en la clase para desarrollar valores como el respeto la honestidad y el valor por el compañero y el respeto por el rival. Creemos que el espacio que se utiliza para el desarrollo de las pruebas fue bueno, estamos al aire libre, aunque la cancha, estaba muy mala. Algunos compañeros se han caído y se han raspado las rodillas y las manos. Las indicaciones que dio el profesor fueron muy claras y fueron muy fáciles de entender para participar en los juegos.

Intervención grupo 10

Lo que queremos rescatar de la cartelera es lo que sentimos a raíz de la participación de nosotros en los juegos que trajo el profesor. Creemos que el tiempo desarrollo en total de las actividades fue muy corto porque hubiéramos deseado que fuera un poco más largo. Los juegos estaban muy divertidos, pero se corta muy rápido y nos quedamos como con ganas de seguir jugando. En conclusión, aunque los juegos fueron excelentes creemos que duraron muy poco. Algunos juegos como por ejemplo el juego del abecedario, estábamos esperando la orden del profesor y cuando él decía el número y la letra lo primero que hacíamos era buscar a nuestros amigos o nuestros compañeros para organizar la letra que correspondía. A veces nos da mucha frustración y rabia, porque no alcanzamos a organizar los grupos completos y no podemos, no podíamos hacer lo que el profesor nos indicaba. Igual tratamos a lo máximo de realizar un buen desempeño, hicimos básicamente lo que pudimos hacer. El siguiente juego que nos pareció chévere fue el juego de soga tira, aunque nos dio mucha rabia porque la primera vez que jugamos perdimos muy rápido. La segunda vez ya sentimos un poco más de alegría porque, aunque duramos más y también logramos ganarle al equipo rival. En el juego el huracán, nos sentimos muy felices porque logramos hacer un buen trabajo en equipo, no permitimos que el que estaba por fuera logrará tocar la espalda del otro, entonces creemos que hicimos un buen trabajo en ese juego. En el juego arranca cebollas, la verdad nos dio mucha rabia, porque algunos compañeros eran muy bruscos para para jugar. En general todos los juegos estuvieron muy buenos, y la idea que creemos que el profesor tenia, era que nosotros nos sintiéramos felices y que nos divertiremos con la clase, ya que las clases estaban desarrolladas solamente ejercicio y a veces salíamos muy cansados para la siguiente clase y no nos sentíamos alegres a disfrutar la clase educación física. También tenemos que tener en cuenta que en todas y cada una las actividades que se desarrollaron en la clase era muy importante mantener una buena comunicación entre el profesor y los estudiantes y aquí entre nosotros los compañeros de los grupos, porque cada

integrante del grupo era muy importante para todos, que cada uno necesita del otro para alcanzar el objetivo de las actividades y los juegos.

Intervención grupo 11

Como primero queremos hablar de la cancha. Creemos que es un espacio amplio, un espacio adecuado para desarrollar todas las actividades planteadas. Lo segundo es el tiempo, consideramos que el tiempo fue bueno, fue bien distribuido por parte del profesor para el desarrollo de los juegos y eso facilitó que nos pudiéramos divertir mucho durante el desarrollo. En relación a las indicaciones que nos dio el profesor, creemos que fueron indicaciones muy buenas, muy acertadas y fáciles de entender. Creemos que la comunicación que se dio durante el desarrollo de las actividades entre los compañeros fue muy buena porque para alcanzar el objetivo de los mismos fue clave que los compañeros tuvieron una buena comunicación que dieron las indicaciones adecuadas para alcanzar los objetivos. En ocasiones se presentaron algunas discusiones en ocasiones hubo algunos insultos de compañeros a compañeros. En relación a la comunicación no verbal creemos que en mi opinión hubo una buena comunicación no verbal. En algunos juegos es con algunas señas levantando la mano o haciendo caras o moviendo los pies, eso daba la indicación al compañero sobre lo que tenía que hacer y desarrollar en el juego. Creemos que hubo grandes niveles de diversión aquí en la cartera tenemos dibujados compañeritos abrazados porque creemos que las actividades estuvieron desarrolladas para eso, para que los estudiantes tuviéramos un grado de diversión amplio en la clase educación física. Creemos que la función que cumplió cada uno en el desarrollo de las actividades fue muy importante, por ejemplo, en el juego de la máquina cada uno tenía un papel específico desarrollar y era muy importante que todos y cada uno aporte para poder ganarle a los equipos contrarios. En el momento que se desarrollaron los equipos cada uno de los de los integrantes de los equipos era una especie de engranaje. Qué hacía que fuera muy importante en el trabajo en equipo. Los

sentimientos que experimentan durante su desarrollo los juegos en algunos momentos, a pesar de que todo fue muy divertido, en algún momento sentimos rabia, frustración y enojo. En general distintas emociones derivadas de las relaciones con nuestros compañeros durante el juego, fueron muy buenas y creemos que a pesar de que hubo algunos problemas no hubiese discusiones, ni hubo peleas, siempre fue amabilidad y fue respeto, por eso fue que sentimos que los juegos fueron demasiado divertidos. Y por último queremos resaltar que en realidad todos y cada uno de las actividades fueron muy divertidas, aquí colocamos una carita feliz grande que representa la gran felicidad que nos dio experimentar este tipo de actividades en las clases.

ANEXO E

TALLER CARTOGRÁFICO (MAPA PARTICIPATIVO)



