

**Percepciones y aportes de las prácticas lúdico pedagógicas en la enseñanza de
Patokinesis en estudiantes de cuarto semestre de Cultura física, deporte y recreación
de la Universidad Santo Tomás**

Angie Natalia Guerrero Vargas

Cód. 2191360

Grupo de Investigación:

Cuerpo, Sujeto y Educación

Línea:

Innovaciones en estudios del cuerpo, la recreación y la sociedad

Directora:

Lady Johanna Ruiz González

Universidad Santo Tomás

Facultad de Cultura física, deporte y recreación

Semillero de investigación MASOR Manifestaciones sociales del ocio y la recreación

Bogotá. Colombia. 2020

TABLA DE CONTENIDO

	Página
1. Resumen	3
2. Introducción	4
3. Planteamiento del problema	6
4. Justificación	8
4.1 Objetivo general	10
4.2 Objetivos específicos	10
5. Marco Conceptual	11
6. Metodología	22
6.1. Fase 1	22
6.2. Fase 2	32
7. Resultados	35
7.1. Test de inteligencias múltiples	35
7.2. Diarios de campo	36
7.3. Análisis comparativo (entrevistas/encuestas).....	39
8. Conclusiones	50
9. Referencias	52
10. Anexos	53

RESUMEN

El presente estudio está enfocado en los aportes de las prácticas lúdico pedagógicas en la enseñanza de las enfermedades crónicas no transmisibles en estudiantes que cursan la cátedra de Patokinesis en la Facultad de Cultura física, deporte y recreación de la Universidad Santo Tomás, sede Bogotá. Es un estudio cualitativo con una muestra poblacional de 138 estudiantes que cursaron la materia en los periodos 2019-2 y 2020-1. Con dos tipos de intervenciones, presenciales y virtuales; identificando los aportes del juego y la gamificación para el óptimo desarrollo de los procesos de enseñanza – aprendizaje en la educación superior, tomando como pilares e hilos conductores la recreación educativa, las metodologías lúdico pedagógicas y la motivación en el aula.

Palabras Clave: lúdica, aprendizaje significativo, gamificación, juego, recreación pedagógica.

ABSTRACT

The present study is focused on the contributions of playful pedagogical practices in the teaching of chronic non-communicable diseases in students who take the cathedra of Patokinesis at the Faculty of Physical Culture, Sport and Recreation of the Santo Tomás University, Bogotá headquarters. It is a qualitative study with a population sample of 138 students who studied the subject in the periods 2019-2 and 2020-1. With two types of interventions, face-to-face and virtual; identifying the contributions of play and gamification for the optimal development of teaching-learning processes in higher education, taking as pillars and conducting threads educational recreation, playful pedagogical methodologies and motivation in the classroom.

Keywords: Playful, Significant learning, Gamification, Game, Pedagogical Recreation.

INTRODUCCIÓN

El presente estudio nace de diferentes momentos presentes en la profundización en recreación y manejo del tiempo libre, en la carrera profesional de cultura física, deporte y recreación de la Universidad Santo Tomás. Pertenece y fue desarrollado en el semillero MASOR manifestaciones sociales del ocio y la recreación del grupo de investigación Cuerpo, sujeto y educación, en la línea innovaciones en estudios del cuerpo, la recreación y la sociedad.

Parte de un interés personal frente a los procesos de enseñanza- aprendizaje implementados dentro de la carrera misma, y la importancia de la recreación como campo social y sus aportes en el desarrollo de los mismos. Tomando una de las cátedras con alto nivel de aprendizaje teórico, cuyos contenidos son pilares fundamentales para el oficio de la profesión en el ámbito de la salud, para determinar los aportes y las percepciones de los estudiantes al vivenciar dos tipos diferentes de metodologías para el aprendizaje.

Partimos del hecho que la educación como proceso fundamental en el ser humano presenta diferentes recursos y herramientas para generar aprendizajes significativos de acuerdo a la población y/o temática en la cual está enfocado; motivo por el cual los docentes utilizan materiales y metodologías didácticas para lograr procesos de enseñanza- aprendizaje eficaces y dinámicos que capten la atención de los alumnos y generen gusto por el conocimiento.

Dentro de la pedagogía y didáctica utilizada en el aula, con frecuencia desconocen los beneficios generados por las prácticas lúdicas. Chacón en el 2008 destaca que “la actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la

materia, bien sea para cualquier área que se desee trabajar” (p.2). Pero tal cómo describe el mismo Chacón en el 2008 “el juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativa, por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas” (p.1). En muchas ocasiones los docentes no cuentan con toda la información frente a los beneficios de estos métodos, o sencillamente no cuentan con el tiempo para diseñar e implementar los mismos.

Además, debemos tener en cuenta el contexto en el cual se desarrolla la presente investigación, el cual da paso a la implementación de nuevas tendencias en la educación cómo la gamificación, fortaleciendo el concepto de emocionalidad y aprendizaje, ya que cómo expresa Marcano en el 2006 “sumergir al video jugador en entornos virtuales de juego, favorece la generación de emociones y a su vez estimulan el aprendizaje” (p.131) Esta conjunción abordada desde esta propuesta permite evidenciar los aportes de las prácticas lúdicas en el aula de clase de manera presencial y virtual.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Normalmente dentro del aula se desarrollan diferentes metodologías de enseñanza, sin embargo, en muchas de ellas el estudiante se limita a recibir la información proporcionada por el docente, el cual evalúa el aprendizaje del mismo según los parámetros estipulados por la institución educativa, con una nota si aprueba o no los exámenes y trabajos encomendados; sin embargo, sabemos que el proceso de educación va más allá, tal como expresa Manrique y Gallego (2013) “la educación, como proceso fundamental en la vida de los hombres, implica aprender y desaprender constantemente” (p.102). Viendo al estudiante como un ser integral, su requerimiento de aprendizaje en una institución de educación superior está más allá del conocimiento teórico, es por ello que generar un ambiente lúdico toma tanta importancia, pues hace parte del proceso de desarrollo integral de los estudiantes, aunque estas instituciones tengan un enfoque académico, los ambientes lúdicos contribuyen a fortalecer y desarrollar diversas habilidades blandas. (Narváez, Macías & Acosta, 2018).

Por otro lado, la motivación dentro del aula implica un reto constante para los docentes, quienes buscan mantener la atención de sus estudiantes de manera activa, utilizando diferentes tipos de herramientas e incentivos, utilizando en su gran mayoría la didáctica para encontrar herramientas que sean efectivas dentro del aula.

Con el avance de la investigación y la tecnología se ha logrado demostrar la importancia de la didáctica dentro de la educación, destacando la relación que tiene el sujeto entre aprendizaje y el funcionamiento del cerebro orientando la implementación de nuevas maneras de enseñar, basadas en competencias cerebrales (Paniagua, 2013). Junto a estos avances hemos implementado nuevas tendencias en los contextos educativos, destacando la gamificación utilizada tanto como una herramienta de aprendizaje en

diferentes áreas y asignaturas, como para el desarrollo de actitudes y comportamientos colaborativos y el estudio autónomo (Colón, Jordán y Agreda, 2018).

Sin embargo, dentro del campo mismo de la recreación, como lo es en una carrera profesional en cultura física, deporte y recreación, sabemos que las prácticas lúdico pedagógicas son implementadas y necesarias en muchos casos, por lo cual nace la duda frente a ¿Cuáles son las percepciones y aportes las prácticas lúdico pedagógicas en la clase de Patokinesis para los estudiantes del programa en cultura física, deporte y recreación de la Universidad Santo Tomás?

JUSTIFICACIÓN

La presente investigación se encuentra vinculada al grupo “Cuerpo, Sujeto y Educación” perteneciente al semillero “Manifestaciones Sociales del Ocio y la Recreación (MASOR)” cuyo principal objetivo es indagar las manifestaciones y conceptualizaciones de la recreación como encargo social. Esta investigación contribuye al fortalecimiento de los recursos producidos por el semillero de investigación, donde se pretende mostrar los beneficios de la recreación en relación con las prácticas recreativas en la realidad educativa. Esta investigación busca indagar frente a las percepciones y conceptualizaciones existentes frente al campo de la recreación dentro de la realidad educativa, dando cuenta de los aportes o no, de prácticas lúdico pedagógicas en la cátedra de Patokinesis en la Universidad Santo Tomás, para el fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje, puesto que “es difícil encontrar proyectos que utilicen la recreación como un proceso educativo formativo, dentro de un contexto escolar” (Aldana & Cardona, 2016, p.12).

La recreación como campo social “debe propiciar el desarrollo de las capacidades creativas y potencialidades del hombre, de modo que la vivencia en sí misma, le permita descubrir nuevas posibilidades y sentidos a la vida” (Abella, Fonseca, Piratova & Ruíz, 2018, p.18), dando paso a un desarrollo integral del ser en todas sus dimensiones, destacando sobre todas la dimensión lúdica y fortaleciendo la educación como un proceso integral.

Partimos de un proceso de enseñanza aprendizaje tradicional, reconociendo cuales son las percepciones de los estudiantes frente al desarrollo de dicho proceso y cómo perciben una práctica lúdico pedagógica después de vivirla, comparado a su proceso anterior. Destacamos sobre todo el juego dentro de las prácticas recreativas, puesto que es un elemento que deja huella en las diversas etapas del desarrollo humano y tal como

expresan Narváez, Macías & Acosta (2018) reconocer como en un espacio académico se puede disfrutar, reír, compartir y además aprender de manera significativa; aprovechando el juego y la emocionalidad que este genera, para producir no sólo el conocimiento de un concepto y/o tema, sino para permitir el anclaje del mismo.

Además, destacamos la importancia de la gamificación dentro de todo este proceso, entendiendo el concepto de la misma tal como citaron Colón, Jordán y Agreda (2018) “la aplicación de mecánicas de juego a ámbitos que no son propiamente de juego, con el fin de estimular y motivar tanto la competencia como la cooperación entre jugadores” (Kapp, 2012, p.5) permitiendo potencializar espacios de aprendizaje.

Históricamente los procesos de enseñanza aprendizaje han estado ligados a una pedagogía tradicional, basada en la relación del maestro con los contenidos y después con los métodos (Tatto & Vélez, 2007). Desconociendo la integralidad del ser y sus maneras de adquirir conocimientos más allá de la memorización de los mismos, la recreación abre la posibilidad de crear ambientes lúdicos que propicien la adquisición de conocimientos específicos, y además el desarrollo del ser, si es reconocida como “un estado sustancial del ser humano desde el goce, la diversión, el disfrute o el buen uso del tiempo libre” (Aldana & Cardona, 2016, p.13) que además tiene un valor pedagógico y se encuentra articulado a procesos educativos formales y no formales.

Solventando problemas típicos en la educación tradicional como lo son la deserción académica, los altos índices de pérdida de las materias, la falta de motivación y atención dentro del aula, y la adquisición de conocimientos únicamente para el momento y no para la vida.

Abella, Fonseca, Piratova y Ruiz (2018) destacan dentro de la recreación como campo social, la posibilidad de realizar procesos, programas y proyectos, que den respuesta

a las necesidades de la población, en este caso desde el sector pedagógico facilitar procesos académicos que permitan abarcar todos los niveles y formas de educación, apta para cualquier tipo de población. Logrando la adquisición de aprendizajes realmente significativos en el espacio académico de Patokinesis, que aporten a su desarrollo como profesionales integrales.

Objetivo general

Identificar los aportes y percepciones de los aprendizajes adquiridos en la enseñanza de Patokinesis en estudiantes de cuarto semestre de CFDR de la Universidad Santo Tomás, por medio de prácticas lúdico pedagógicas y tradicionales.

Objetivos específicos

- Analizar la importancia que se otorga a las metodologías lúdico pedagógicas en el proceso de aprendizaje.
- Comparar las percepciones de los estudiantes frente a la adquisición de aprendizajes por medio de prácticas recreativas y tradicionales.
- Establecer la relación entre la motivación y las prácticas lúdico pedagógicas en el proceso de aprendizaje.

MARCO CONCEPTUAL

El presente marco conceptual está enmarcado dentro del concepto de recreación como campo social, partiendo desde una recreación educativa hasta nuevos conceptos en el campo como neurodidáctica y neuroeducación. Sin embargo, es necesario aclarar y reconocer el concepto de percepción en un primer instante; definida por la Gestalt como un “proceso de extracción y selección de información relevante encargado de generar un estado de claridad y lucidez consciente que permita el desempeño dentro del mayor grado de racionalidad y coherencia” (Oviedo, 2004, p.89).

La percepción es la encargada de regular y modular la sensorialidad; siendo una tendencia al orden mental, donde determina la entrada de información inicialmente y en segundo lugar garantiza que la información tomada del ambiente dé paso a la formación de abstracciones tales como juicios, categorías, conceptos, etc. (Oviedo, 2004) Evidenciados en este caso en las posturas frente al aprendizaje, la recreación y la motivación.

Para lograr entender el enfoque educativo plasmado en la presente investigación, y el alcance del mismo, es necesario entender la recreación como “más que un instrumento que posibilita ambientes metodológicos y didácticos que favorecen el hacer, en los espacios en donde se tiene en cuenta (trabajo comunitario, socio-cultural, pedagógico, terapéutico, etc.) o como su mero dispositivo para la utilización del tiempo libre que poco aporta a los procesos de construcción de sentido en lo humano” (Quintero, 2011, p.68).

Conforme al concepto de Cardona (1999) citado por (Quintero, 2011) como:

Un fenómeno social que promueve y desarrolla valores de superación y conquista personal, de comunicación y promoción de la vida social, de la alegría y estados de buen humor, de descanso, y de la salud física y mental; dichos valores satisfacen las

necesidades emocionales, sociales, intelectuales y físicas. (...) hacia la recuperación y promoción de estos valores y contribuir así al mejoramiento de la calidad de vida y el desarrollo integral de los participantes y de la comunidad (p.69).

Tomando el enfoque desde la recreación educativa, debemos aclarar que dicho enfoque “pretende generar procesos grupales basados en la participación, que permitan a la comunidad ser protagonista de sus procesos de aprendizaje, asumiendo la gestión de su propio tiempo”(Lerma, 2011, p.79), ya que nos encontramos con muchas propuestas que se centran en la oferta de actividades lúdicas y no en el desarrollo de un verdadero proceso vivencial que asegure acciones de aprendizaje (Lerma, 2011), es decir procesos que en realidad sean garantes de un aprendizaje significativo e integral.

Sabemos que en su mayoría los agentes educativos responsables de la formación de menores, se han enfocado en fortalecer la inteligencia racional, es decir, la habilidad para hablar, leer, escribir, multiplicar y acumular conocimientos que los haga “competitivos” y les garantice el “éxito” (Zequeira, 2018) dejando completamente de lado la formación en el resto de áreas e inteligencias necesarias en el proceso de formación y desarrollo humano. Tal como describe Zequeira (2018) “la educación tradicional ha obviado la naturaleza triúnica del cerebro humano, que no sólo es racional, sino también instintivo y emocional” (p.283).

Es por ello que consideramos de vital importancia el concepto de aprendizaje dentro de los procesos de formación, pues como describe Ausubel (1983) “el aprendizaje va más allá de un simple cambio de conducta, conduce a un cambio en el significado de la experiencia” (p.1) donde la experiencia humana implica tanto pensamiento como afectividad. Para lograr entender los procesos de enseñanza aprendizaje debemos reconocer

las estrategias existentes frente al mismo y el concepto del aprendizaje que queremos generar.

En este caso hablaremos de un aprendizaje significativo, definido por Ausubel en 1983 de la siguiente manera:

Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos: son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya sea significativo, un concepto o una proposición (p.3).

Es decir, que el alumno es capaz de asociar su nuevo conocimiento con el propio, para generar un concepto claro que le permita apropiarse del mismo, entenderlo y relacionarlo en vez de simplemente replicar una información adquirida, como suele suceder con el aprendizaje tradicional y memorístico.

A ello le sumamos que “la carencia o insuficiencia de zonas lúdico-pedagógicas-prácticas hace que el fenómeno enseñanza-aprendizaje sea repetitivo, fastidioso, tendiendo a convertirse en momentos vacío y latoso” (Zequeira, 2018, p.282) por ello Manrique y gallego en el 2013 describen que la pedagogía actual cuenta con una diversidad de elementos didácticos para poner al servicio de la docencia en la transmisión de los nuevos saberes; sin embargo, es evidente la carencia de estos elementos en la labor educativa, debido a que las prácticas pedagógicas que generan los docentes están

enraizadas en modelos pedagógicos de corte tradicional por ello debemos hablar de estrategias dentro del proceso de formación que permitan nutrirlo y adecuarlo a los requerimientos de la población objeto.

Las estrategias de enseñanza y de aprendizaje se entienden como “contenidos, herramientas, acciones, actividades que faciliten los aprendizajes, con el fin de obtener el aprendizaje estipulado al finalizar una experiencia” (Díaz y Hernández, 1999 citado por Aldana y Cardona, 2016, p.20). Donde el estudiante lleva su proceso cognoscitivo y afectivo para generar un aprendizaje. Estas estrategias son organizadas, planificadas y ejecutadas por el docente para alcanzar los objetivos de aprendizaje estipulados, sin embargo, es por medio de estas que el estudiante desarrolla un dominio frente lo aprendido; pues “cuando los maestros transmiten la materia del mismo modo, con frecuencia los estudiantes aprenden los contenidos de memoria, sin entenderlos” (Pherez, Vargas y Jerez, 2018, p.115).

Según Duarte en el 2003, “el entorno escolar ha de facilitar a todos y todas el contacto con materiales y actividades diversas que permitan abarcar un amplio abanico de aprendizajes cognitivos, afectivos y sociales” (p.105) ya que es un aspecto importante en el aprendizaje, así como el material didáctico, pues “facilita los aprendizajes de los niños y consolida los saberes con mayor eficacia; estimula la función de los sentidos y los aprendizajes previos para acceder a la información, al desarrollo de capacidades y a la formación de actitudes y valores” (Manrique y Gallego, 2012, p.107). Es importante destacar que los niños especialmente aprenden “socialmente” construyendo a través de la interacción activa y dinámica con el entorno físico, social y emocional con los cuales entran en contacto (Pherez, Vargas y Jerez, 2018) es decir, que requieren del tipo de estimulación fuera de las clases y dinámicas magistrales.

Manrique y Gallego (2012) reafirman que el material didáctico favorece el proceso de aprendizaje gracias al contacto práctico-lúdico con elementos reales, los cuales logran activar el gusto por aprender, estimular el desarrollo de la memoria, la motricidad fina y gruesa, la parte cognitiva, física, entre otras. Así como destaca que se puede implementar dicho material didáctico por medio del juego libre o dirigido, estipulando metas claras y precisas, dando paso al estudiante a interactuar, descubrir e investigar a través del juego.

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 . Además, el juego presenta una fuerte relación con el pensamiento y el lenguaje, pues permite al individuo conocer su entorno y desarrollar procesos mentales superiores (Duarte,2003) permitiendo desarrollarse como ser social al mantener contacto con diferentes espacios y agentes y no únicamente con el docente, “con el juego, los docentes dejamos de ser el centro de la clase, los “sabios” en una palabra, para pasar a ser meros facilitadores-conductores del proceso de enseñanza- aprendizaje” (Chacón, 2008, p.8).

El juego dentro de la recreación educativa, contempla un concepto muy importante conocido como lúdica, en este momento tomaremos la definición de lúdica como una dimensión del ser humano la cual permite el desarrollo del mismo, según Aldana y Cardona en el 2016, “tiene como misión reafirmar aspectos que definen la personalidad y la posibilidad de enfrentar y resolver los retos que plantea la vida” (p.29). Permite una mayor posibilidad de realización personal desde todos los ámbitos.

Para tener una definición de 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). De esta manera el componente lúdico se establece como fundamental en el desarrollo integral del hombre dentro de todas sus dimensiones, tal como expone Hurtado en el 2019, “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”.

Para la presente investigación se tomarán los componentes de la lúdica como la ficción, alteridad, placer e identidad, cómo fundamentales para el desarrollo y entendimiento de la misma.

Ficción: Según Díaz en el 2006 citado por Hurtado en el 2019, 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. Haciendo referencia a esa capacidad de creación de nuevos mundos, de libertad del ser fuera de la vida cotidiana.

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”. (Díaz, 2006).

Identidad: Nuevamente Díaz (2006) citado por Hurtado en el 2019, “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”. Expresa el reconocimiento frente al otro.

Placer: “Es un acto de sublimación con el cual se cumplen deseos y emociones”

Hace referencia al gozo y la satisfacción de los sujetos. (p. 30). Relacionado directamente con emociones y sentimientos positivos dados dentro del disfrute. (Díaz, 2006).

Estos componentes dan cuenta de la implicación lúdica dentro de las actividades y juegos desarrollados dentro del presente proyecto, exponiendo puntos clave para los resultados frente a los aportes de las prácticas lúdicas dentro del aula.

Frente a la importancia del juego, Lavega et al (2014) determinan que “el juego es uno de los escenarios privilegiados para favorecer procesos de aprendizaje emocional ya que la práctica genera por ella misma la vivencia intensa de reacciones emocionales asociadas a estados activos e interactivos” (p.348).

Dentro del ámbito del juego y la educación debemos entrar a hablar de un término muy conocido hoy en día, como gamificación, entendida por Gaitán (2013) como “una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos” (p.1).

Esta metodología ha mostrado gran impacto ya que logra motivar a los alumnos y generar experiencias positivas, con técnicas y mecánicas extrapoladas de los juegos (Gaitán, 2013).

Marín en el 2015 habla de gamificación educativa estableciendo:

Hablar hoy de “gamificación educativa”, supone hacerlo de una tendencia basada en la unión del concepto de ludificación y aprendizaje. La gamificación propiamente dicha trata de potenciar procesos de aprendizaje basados en el empleo del juego, en este caso de los videojuegos para el desarrollo de procesos de enseñanza-aprendizaje efectivos, los cuales faciliten la cohesión, integración, la motivación por el contenido, potenciar la creatividad de los individuos, etc (p.1).

Ahora el concepto de ludificación es de gran importancia para lograr entender la aplicación del juego y demás estrategias dentro del ámbito educativo, la ludificación es un recurso pedagógico enfocado en el uso de elementos de diseño en contextos no lúdicos; “la ludificación se configura como experiencia inmersiva, que transforma los principios de la educación tradicional en nuevos parámetros de aprendizaje fundamentados en la motivación (Torres, Romero y Pérez, 2018, p.97). Hablamos de la implementación de mecánicas de juego, como puntos, niveles, retos y demás, enfocadas en el fomento de la motivación, tal como expresan Torres, Romero y Pérez en el 2018, “independientemente de si la finalidad es enseñar matemáticas ,biología, una segunda lengua o medicina, las experiencias que resultan de la ludificación tienen un mismo objetivo, aumentar la motivación y optimizar la obtención de resultados de las personas respecto a una actividad, estimulando el aprendizaje” (p.97).

La ludificación trae consigo dos conceptos primordiales dentro del contexto en el que estamos; aprendizaje y motivación, conceptos ligados al desarrollo de la persona, que como vemos cada vez son más relevantes en el ámbito educativo; Pherez, Vargas y Jerez (2018) expresan que “los sentimientos y las emociones tienen un rol vital en el aprendizaje, la motivación permite que haya una relación entre la capacidad para prestar atención y por

ende para aprender” (p.154).

Encontramos entonces con Pherez, Vargas y Jerez (2018) que:

Los estudios demuestran que los procesos emocionales son inseparables de los cognitivos. Contextos emocionales positivos facilitan el aprendizaje y la memoria, mediante la activación del hipocampo; por el contrario, estímulos negativos activan la amígdala, dificultándolo. Esto sugiere la necesidad de generar climas emocionales positivos en el aula que favorezcan el aprendizaje y en los que se asuma el error de forma natural y se proporcionen retos adecuados. (p.154)

Hablamos entonces de nuevos descubrimientos dentro del ámbito pedagógico; es por ello que debemos contemplar cómo se genera realmente el proceso de aprendizaje, según Paniagua (2013) “educar es modificar al cerebro. Para influenciar en el cerebro, la educación debe conocer las características y las competencias cerebrales” (p.74) es aquí donde toma fuerza el nuevo concepto de Neurodidáctica, entendido como la unión de las ciencias cognitivas y las neurociencias con la educación, en pro del desarrollo de estrategias que permitan mayor desarrollo cerebral es decir mayor aprendizaje (Paniagua, 2013).

“El proceso de aprendizaje modela el cerebro, ya que cada vez que se pone en marcha un aprendizaje, se activa un “camino neuronal” que hace que desaparezcan las conexiones neuronales poco utilizadas y se refuercen las conexiones más activas. Así mismo las sinapsis entre las neuronas se hacen más fuertes si hay una frecuencia de aparición” (Di Gesù 2012, p.39).

Por ende, conocer la manera en la que el cerebro pone en marcha su adquisición de contenido, decodificar los mecanismos que subyacen el aprendizaje por parte de los docentes, será una herramienta bastante importante a la hora de determinar contenidos y

estrategias didácticas dentro del aula. Para ello debemos no solo comprender el funcionamiento cerebral, sino determinar los procesos de aprendizaje desde una perspectiva neurodidáctica donde, “El aprendizaje puede ser visto como el resultado de la creación de una memoria potencial impulsada por el estímulo, y la interacción con el entorno que procura potenciar o inhibir” (Di Gesú y Seminaria, 2012, p.16).

Según el Diccionario de Neurociencia (2004), “el aprendizaje es el proceso que realiza un organismo con la experiencia y con el que se modifica permanentemente su conducta. Está íntimamente asociado a los procesos de memoria; además conlleva cambios plásticos en el cerebro que hoy se creen relacionados con la actividad sináptica” (Di Gesú y Seminaria, 2012).

Cabe aclarar que el aprendizaje da cuenta del conocimiento que adquirimos, pero es la memoria la encargada de que dicho conocimiento sea catalogado, almacenado, consolidado y recuperado. Mantiene una relación estrecha dentro de dicho proceso y es aquí donde la lúdica y el juego toman fuerza desde la emocionalidad que estas generan en el individuo. Según Di Gesú y Seminaria (2012):

El sistema afectivo juega un papel fundamental en lo que vale la pena ser almacenado, la liberación de altos niveles de hormonas de estrés (hormonas cortico-esteroides) determina, de hecho, un bloque de función del hipocampo, que a su vez causa una inhibición de los procesos de fijación de la información explícita de la memoria a largo plazo (amnesia por estrés) (p.31).

El mismo Damasio (2003) citado por Di Gesú y Seminaria en el 2012 afirman que las emociones juegan un papel fundamental en los procesos cognitivos y decisionales; entendiendo que tanto el aprendizaje cómo las emociones requieren de la memoria,

tendremos una triada de memoria-aprendizaje-emociones. Es por ello que el docente debe comprender dichos procesos, reconociendo que el cerebro es extremadamente maleable y plástico, capaz de contener mucha información; lo fundamental es cómo lo hace, de qué manera almacena los datos para ser recuperados.

Según Pherez, Vargas y Jerez (2018) cuando el estudiante resuelve bien una tarea propuesta por el docente, aumenta en el estudiante los niveles de dopamina y acetilcolina, moléculas neurotransmisoras cuyo incremento produce sensaciones de bienestar y felicidad, aumentando la autoconfianza y motivación. De aquí la importancia de generar ambientes positivos en el ámbito educativo, que tengan presente el entorno y la necesidad de prestar atención a las emociones; entendiendo que “las emociones tienen una alta plasticidad y capacidad para evolucionar, desarrollarse y madurar. Por ello, las emociones no son procesos estáticos, sino que van cambiando en función de las demandas del entorno, por acción de la experiencia personal y social” (Fernández-Abascal, Jiménez y Martín, 2003).

Así tener presente dichos aspectos nutrirá el proceso de enseñanza-aprendizaje, generando un impacto mayor en los estudiantes, sin olvidar que cada cerebro es único e irrepetible; y aprende a través de patrones, los detecta y encuentra un sentido para usarlos cuando tenga la necesidad (Pherez, Vargas y Jerez, 2018).

METODOLOGÍA

La metodología presentada a continuación, tiene un enfoque cualitativo de orden comparativo ya que busca realizar un paralelo frente a las perspectivas antes y después de realizar intervenciones lúdico pedagógicas, diseñadas por la investigadora, así como de los aportes de las mismas.

La población elegida para el desarrollo del presente estudio fueron 138 estudiantes de los grupos 4D en el periodo 2019-2 y 4A, 4B, 4C y 4D en el período 2020-1; quienes se encontraban en el espacio académico de Enfermedades crónicas no transmisibles (Patokinesis) durante los dos períodos, pertenecientes a la facultad de cultura física, deporte y recreación de la Universidad Santo Tomás, sede principal. Se presentarán dos fases principales dentro de la investigación:

Fase I: Intervenciones lúdico pedagógicas.

Presencial (Recreo Pato) y Virtual (Gamificación); cada una de ellas divididas en un pre y post intervención.

En la Fase 1: Previo a la realización de las intervenciones lúdico pedagógicas, se realizó un proceso de observación de las clases, donde se buscaba evidenciar cuales son los comportamientos que tienen los estudiantes en el aula y su respuesta a las metodologías tradicionales empleadas; conforme a dichas observaciones se diligenciaron diarios de campo para recolectar la información obtenida en los diferentes momentos. Posterior a ello se desarrolló el test de inteligencias múltiples de Howard Gardner, para demostrar que dichos estudiantes no aprenden de una manera única o estándar, es decir que en ellos

predominan otro tipo de inteligencias que han de ser abordadas con otro tipo de metodologías; por último, se tomaron 5 estudiantes, a conveniencia y criterio de la docente, para ser entrevistados en dos momentos durante la investigación, quienes han demostrado diferente rendimiento a nivel académico.

Se utilizó como estrategia de recolección de información el diálogo, por medio de una breve entrevista donde se buscaba conocer las perspectivas del estudiante frente a las metodologías tradicionales y su conocimiento frente a las metodologías lúdico pedagógicas y su aplicación en espacios académicos como Patokinesis.

Se aplicó de manera presencial el juego Recreo Pato, diseñado a partir de los resultados obtenidos en el test de inteligencias múltiples y la dinámica propia del grupo evidenciada en el proceso de observación previo. El juego fue aplicado en una sesión de clase con dos grupos diferentes en fechas separadas; en uno de ellos con la docente presente y en el otro sin ella; sin embargo el proceso evaluativo y de recolección de información se desarrolló únicamente con el grupo 4D (2019-2) de manera presencial.

Después de ello se implementaron 4 intervenciones con diferentes herramientas desarrolladas por medio de la gamificación tratando la totalidad de enfermedades vistas dentro del aula. Cada una de ellas con formatos y dinámicas diferentes, manejando una sola enfermedad distinta en tres de ellas (Juego Memoria, Quiz PacMan y Quiz Marcianitos) y todas las enfermedades en la cuarta (Aventura Patokinesis).

Instrumentos de recolección de información:

- 1. Test Inteligencias múltiples:** el test de Howard Gardner consta de 35 afirmaciones las cuales el sujeto debe responder V (verdadero) si considera

verás dicha afirmación con lo que es él y sus actitudes; o F (falso) si considera que no responde a una característica de su persona.

Para determinar el valor otorgado en cada inteligencia, el test tiene indicaciones de las afirmaciones que responden a cada una de las mismas (5 afirmaciones por inteligencia) , se asigna un punto por cada V presente en el test; esto quiere decir que si el sujeto tiene 5 puntos, es sobresaliente en dicha inteligencia o si obtiene 4 tiene una habilidad marcada, de lo contrario no se considera predominante dicha inteligencia.

Las 7 inteligencias descritas por Howard Gardner (1983) son:

Lingüística: facilidad para escribir, leer, contar cuentos o hacer crucigramas.

Lógica-matemática: interés en patrones de medida. Facilidad para resolver problemas aritméticos, juegos de estrategia y experimentos.

Corporal Kinestésica: facilidad para procesar el conocimiento a través de sensaciones corporales (deportistas, bailarines, manualidades).

Visual y Espacial: piensa en imágenes y dibujos. Facilidad para los rompecabezas y dibujar.

Musical: se manifiesta con canciones y sonidos. Identifica con facilidad los sonidos.

Intrapersonal: responde al conocimiento de sí mismo y la habilidad para manejar sus maneras de actuar. Imagen precisa de uno mismo.

Interpersonal: buena comunicación y liderazgo, entienden los sentimientos de los otros y tienen facilidad para las relaciones interpersonales.

2. Entrevista Previa a la Docente: entrevista presencial desarrollada al inicio del proceso, en la cual la docente respondió las siguientes preguntas diseñadas y enfocadas en los objetivos del presente proyecto.

¿Cómo trabaja las metodologías de enseñanza dentro del aula en el espacio académico de Patokinesis?

Dentro de estas metodologías ¿Qué herramientas utiliza?

¿Qué experiencias ha tenido con prácticas recreativas?

Desde su experiencia con las prácticas recreativas ¿Las utiliza en sus clases?

¿Qué le gustaría obtener del desarrollo de este proyecto en su clase?

La docente respondió cada una de las preguntas desarrollando un diálogo no estructurado que nos permitió profundizar en algunos temas no tan explícitos en las preguntas. Toda la entrevista fue grabada con el consentimiento de la docente y transcrita a un documento base para el análisis de la información en las matrices.

3. Entrevista Presencial: entrevista individual desarrollada de manera presencial con cada uno de los estudiantes elegidos a criterio de la docente. Dando en un primer momento el contexto frente al proyecto del cual hacen parte y generando las preguntas que debían responder.

¿Qué piensa frente a las metodologías empleadas en el espacio académico Patokinesis?

¿Conoce sobre prácticas lúdico pedagógicas aplicadas en el aula? ¿Qué piensa de ellas?

¿Considera importante el desarrollo de prácticas lúdicas dentro del espacio académico?

¿Cómo cree que se ve reflejada la motivación de los estudiantes en el aula?

Al igual que con la entrevista de la docente, cada una de estas fue grabada con el consentimiento de los estudiantes y transcritas en la matriz de primer nivel.

- 4. Diarios de campo:** se desarrollaron 7 diarios de campo cuya estructura y diseño fue otorgada por los docentes de la profundización en recreación y manejo del tiempo libre (*véase anexo*). Enmarcados dentro de dos focos de observación contenidos en las siguientes preguntas:

¿Qué elementos se dan en la clase que pueden ser insumos para trabajar desde la recreación pedagógica?

¿Cuáles son los comportamientos y movimientos claves que dan cuenta de momentos de ocio en este espacio?

Cada diario de campo da cuenta de información general de las sesiones, cómo cantidad de participantes, género, lugar y tema. Además cuenta con dos partes importantes, la descripción de lo observado durante la sesión y la interpretación correspondiente según el foco de investigación.

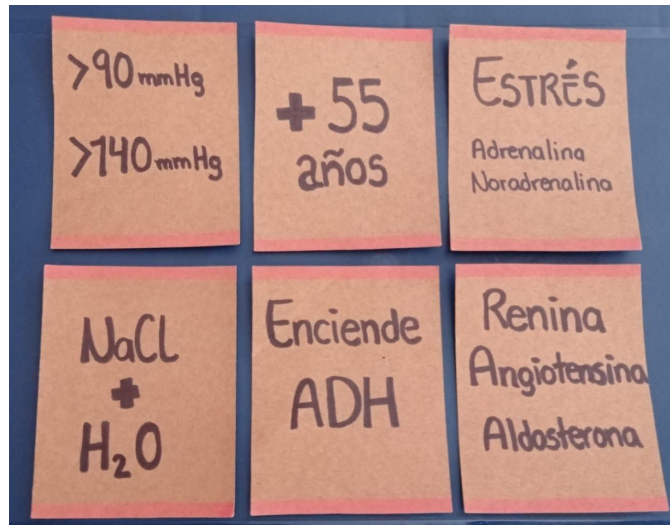
- 5. Diseño de actividades lúdico pedagógicas:** Las actividades están divididas en dos momentos, uno presencial y otro virtual, de cada momento salen actividades y materiales didácticos completamente diferentes descritos a continuación.

Recreo Pato: es un juego compuesto por dos actividades diseñadas para impactar todas las patologías vistas en clase.

Tríada Patogénica

Tríada patogénica es un juego compuesto por 4 mazos de cartas, cada carta tiene escrito aspectos o factores alusivos a cuatro enfermedades; *dislipidemia, hipertensión arterial, obesidad y diabetes I y II*. Se dará un mazo a cada grupo donde máximo pueden estar 8 jugadores. Se mezclarán muy bien las cartas y a cada jugador se le repartirá 3 cartas al azar. A la voz del líder de mesa se pasará de a una carta a la derecha o izquierda según se indique, el objetivo del juego es completar 3 cartas que correspondan directamente a una patología. Si alguno logra el “póker” es decir las tres cartas correspondientes, debe colocar su mano en la mitad de la mesa, el resto de los jugadores han de reaccionar y colocar la mano encima de la de él. El último en colocar la mano se gana una letra en la frente y el primero en colocarla si el trío es correcto gana un punto positivo.

Si algún jugador llega a completar la palabra **PATO** es decir si coloca de últimas su mano 4 veces, gana un punto negativo. Cada que alguien gane se vuelve a revolver las cartas y repartir; la idea es que los jugadores logren la mayor cantidad de puntos positivos en el tiempo establecido.



Patokinesis For Time

Patokinesis For Time consiste en un juego conformado por un dado grande de colores, donde cada color corresponde a una categoría (*HTA, dislipidemia, obesidad, diabetes, ejercicio y bonus*) y cada una de ellas tiene subcategorías escritas en tarjetas aparte. Cada grupo debe lanzar el dado, según el color que caiga escoger una de las tarjetas correspondientes a su categoría y en la hoja examen desarrollar la pato correspondiente a dicha patología y factores específicos.

Se colocará una hoja en una mesa aparte donde pasarán uno a uno los integrantes del grupo, cada uno contará con 12 segundos para escribir en la hoja y a la voz de cambio quitarse para dar paso a un nuevo compañero, todos los integrantes deben pasar por la hoja; tienen un máximo de 3 minutos para completar su Patokinesis. Al terminar el tiempo cada grupo debe exponer lo que hizo para ganar los puntos; los otros equipos contarán

con un letrero de ¿*REALLY?* , el cual podrán levantar si su compañero dice algo incorrecto para corregirlo y robarse el punto para su equipo.



Ahora de manera virtual (Gamificación) se diseñaron las siguientes actividades.

Aventura Patokinesis:

Aventura Patokinesis se compone de 5 destinos que corresponden a cada una de las enfermedades vistas en clase; al superar cada uno de ellos obtendrá un código de 5 dígitos que abre la caja fuerte y contiene el “tesoro”. El objetivo de la aventura es lograr obtener el código correcto que abre la caja fuerte lo más rápido posible respondiendo las preguntas frente a cada una de las patologías encontradas en los destinos.



Juego de Memoria

El juego de memoria consiste en 5 niveles donde el jugador deberá encontrar la imagen correspondiente; cada imagen responde a uno de los factores influyentes en una de las patologías, al llegar al último nivel todas las imágenes encontradas estarán presentes. Al final debe responder correctamente a cuál patología corresponden dichos factores. Es un juego diseñado para la enseñanza de una patología en específico (Hipertensión).



Quiz PacMan

El quiz está diseñado para responder 5 preguntas de opción múltiple, si responde correctamente el PacMan se come al fantasma y avanza a la siguiente pregunta, si responde incorrectamente el fantasma mata al PacMan. Termina el quiz cuando los dos PacMan se encuentran y se besan, está diseñado para la patología de Diabetes.



Quiz Marcianitos

El quiz está diseñado también para responder 5 preguntas de opción múltiple, en este caso debe eliminar las 5 naves que aparecen disparando, al responder correctamente la plataforma dispara y elimina una de ellas, en caso de responder de manera incorrecta el juego termina y puede volver a intentarlo. Para iniciar el quiz el jugador debe presionar el botón de START en el control que aparece en la pantalla.



Fase 2: Comparación posterior

En la Fase 2: Se implementó una encuesta vía virtual de manera voluntaria, enviada a los 4 grupos correspondientes. Al finalizar cada intervención se pidió la opinión de los estudiantes frente al juego o quiz desarrollado, para finalmente reforzar sus perspectivas y opiniones por medio de una nueva encuesta virtual, realizada mediante la plataforma de google en este caso enfocada en las intervenciones que vivieron anteriormente.

Cabe aclarar que en esta fase se tuvo mayor participación de los estudiantes gracias a la flexibilidad de la modalidad virtual, impactando los 4 grupos que cursan la materia en el periodo de 2020-1, siendo un total de 138 estudiantes. Igualmente se realizó entrevista a la docente, conforme a su percepción de los resultados del proceso.

Instrumentos de recolección de información:

- 1. Encuesta Virtual Inicial:** encuesta desarrollada por medio de un formulario en Google cuya finalidad era recoger más información acerca de las percepciones de los estudiantes frente a las metodologías de enseñanza

aprendizaje de la docente y sus percepciones y conocimientos sobre prácticas lúdico pedagógicas. Consta de las siguientes 6 preguntas:

De 1 a 5 siendo 5 no cambiaría nada. ¿Cómo califica la metodología aplicada por la docente?

¿Qué piensa frente a las metodologías de aprendizaje usadas por la docente?

¿Conoce sobre prácticas lúdico pedagógicas virtuales, aplicadas en el aula?

¿Qué piensa frente al uso de herramientas virtuales lúdicas en los procesos de enseñanza-aprendizaje?

¿Le gustaría tener metodologías lúdicas en este espacio académico?

¿Las metodologías actuales usadas por la docente motiva su aprendizaje y participación?

- 2. Encuesta Virtual Final:** esta segunda encuesta también fue desarrollada e implementada por medio de un formulario Google, en este caso buscamos recolectar información frente a las percepciones de los estudiantes después de vivenciar las diferentes prácticas lúdico pedagógicas, respondiendo las siguientes 6 preguntas:

De 1 a 5 siendo 5 lo mejor, ¿Cómo calificarías las intervenciones realizadas?

¿Cómo considera que le aportaron las metodologías lúdicas en su proceso de aprendizaje?

¿Cuál es su pensamiento frente al papel de la recreación en los procesos de enseñanza aprendizaje?

¿Las vivencias lúdico pedagógicas motivan su aprendizaje y participación en

la materia?

Considera que la metodología implementada dentro del aula debería ser:

Únicamente lúdica, únicamente tradicional (magistral) o Lúdica y tradicional.

¿Qué aportes cree que generaron las vivencias lúdicas implementadas?

3. Entrevista a la Docente: entrevista virtual implementada por medio de la plataforma meet de google, cuyo objetivo principal es establecer las percepciones de la docente después de la aplicación de todas las actividades lúdico pedagógicas, respondiendo a las siguientes preguntas:

¿Cómo cree que se da la motivación en la clase?

¿Cambia cuando aplica metodologías lúdicas?

¿Cuáles son los aportes de las prácticas lúdicas desde su experiencia?

¿Cree que dichas prácticas son importantes para el proceso de enseñanza aprendizaje?

¿Cómo cree que se vive la recreación dentro de la clase?

RESULTADOS

TEST DE INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

En la primera fase se aplicó el Test de Howard Gardner de inteligencias múltiples, el cual evalúa 7 diferentes inteligencias de 1 a 5, siendo 5 lo mejor y 1 no tan bueno, la siguiente tabla muestra los resultados en el primer grupo de intervención.

Table 1

	Visual espacial	Intrapersonal	Musical	Lógico-mat	Kinestesica	Lingüística	Interpersonal
5	2	8	10	1	7		8
4	10	10	6	6	10	7	7
3	10	14	8	12	10	11	15
2	7		6	4	4	9	
1	2		2	9	1	5	1
0	1						1
TOTAL	32	32	32	32	32	32	32

Encontramos que en el grupo prevalece la Inteligencia musical, inter e intrapersonal y la kinestésica; por el contrario, la inteligencia lógico matemática y la lingüística, asociadas normalmente al aprendizaje tradicional (leer, escribir, sumar, dividir, etc.) son las que cuentan con menos puntuaciones altas en el test. Con ello, determinamos que en realidad el grupo específico (4D) tiene prevalencia en otro tipo de inteligencias que no responden a las metodologías descritas y aplicadas por la docente, por el contrario, responden a inteligencias que implican movimiento, música e interacción con los demás y el entorno. Inteligencias que requieren un ambiente diferente y metodologías pensadas desde sus necesidades específicas de aprendizaje.

DIARIOS DE CAMPO

Dentro de la observación realizada a lo largo del semestre, se evidenció la necesidad de implementar metodologías que tengan mayor impacto en los estudiantes, ya que en muchas ocasiones se observó estudiantes durmiendo, mirando para otras partes, sin tomar apuntes o sencillamente metidos en sus celulares. Sin embargo, destacamos que las herramientas utilizadas por la docente fuera de la clase magistral, logran captar mayormente la atención de los estudiantes y se evidencia en la participación de los mismos.

Sin embargo, son las prácticas lúdico pedagógicas planteadas desde la recreación educativa, las que permiten generar un ambiente lúdico, completamente diferente que favorece el proceso de enseñanza aprendizaje dentro del aula. Esto lo evidenciamos por medio de la observación y el diario de campo desarrollado en el momento de la intervención con el juego Recreo Pato.

La actitud tomada por los estudiantes durante la sesión, fue una grata sorpresa, ya que a lo largo del semestre el grupo se mostró un poco difícil y reacio a los temas recreativos; llevando una relación un tanto complicada con la docente, sin embargo, la posibilidad de generar un espacio donde no estuviera presente la docente y además generará un beneficio para ellos permitió que se realizará un cambio de actitud. La cara, posición, corporeidad y comentarios, dan cuenta todo el tiempo de cómo está el grupo y el ambiente lúdico, en esta ocasión respondieron de manera favorable a la intervención.

Por medio de la recreación logramos generar un ambiente y por ende un nivel de empatía con los estudiantes, que permitió llevar una sesión tranquila y de disfrute para la gran mayoría; verlos reír, tirarse con todas las ganas para no quedar de último, correr para completar la pato y gritar levantando su letrero, fueron algunas de las acciones que lograron determinar cómo estaba el ambiente durante la sesión e identificar momentos de ocio en

cada uno de ellos; bien sea al ganar un punto, lograr un trío, terminar de primero, reírse porque su compañero se equivocó, etc.

Generar estrategias pensadas en el grupo son eficientes para el aprendizaje, en este caso al ser un grupo difícil se diagnosticó que las dinámicas donde tuviesen que exponerse no eran de su agrado, sin embargo, al ser la mayoría hombres, la competencia era un factor que jugaba a favor para que se conectaran con la sesión, por ello la sesión estuvo pensada desde esa mirada. Además, buscábamos generar mayores aprendizajes en todos los temas que había tocado por ello logramos mezclarlos de tal manera que logran identificar sólo lo específico de cada uno. Por el tiempo en el cual se desarrolló la intervención no se logró observar nuevamente el grupo para determinar qué cambios se lograron generar.

Sin embargo, en la evaluación de la sesión, se lograron sacar buenas percepciones frente a lo que fue para ellos vivenciar una práctica lúdico pedagógica y descubrir que a partir de la misma se puede aprender, sobre todo, temas como Patokinesis. Las siguientes fueron algunos de los aprendizajes que escribieron los estudiantes:

- “Muy buena metodología de enseñanza para aprender estos temas, logre recordar y aprender temas que no tenía claros”
- “Cómo aprendizaje me queda que es posible aprender de una manera lúdica y divertida, saliéndose de lo convencional”
- “Aprendí y reforcé conceptos importantes para cada una de las pato”
- “Con diferentes formas se puede aprender”
- “Aprendí que existen variedad de cosas para poder repasar, aprender algo; no siempre puede ser de la manera común algo diferente y bien trabajado es bueno”
- “La Patokinesis se puede aprender de formas divertidas el trabajo en equipo es importante”

- “Fue una excelente manera de reforzar los conceptos del semestre, además aprendí de la taurina”
- “Que por medio de actividades lúdicas la enseñanza es más eficaz, aprendí el efecto de la taurina”

Cada uno de esos aprendizajes da cuenta de lo pertinente del proyecto; logrando que los estudiantes no sólo aprendieran jugando, sino que logaran olvidarse que estaban ahí por una nota, sino que se disfrutarán la sesión al 100%, como expresó uno de ellos “ ya se me olvido la nota y solo la pase bueno”.

Los estudiantes describen la metodología lúdico pedagógica como llamativa, innovadora, divertida y formadora; destacan su funcionalidad para repasar conceptos que habían visto con anterioridad y sobre todo para generar nuevos conocimientos frente a la materia, la expresan como una metodología eficaz para el aprendizaje que les permitió reconocer una materia teórica desde otra mirada y abrirse un poco a las prácticas recreativas, cambiando un poco ese paradigma que las prácticas recreativas formadoras o las prácticas lúdico pedagógicas son todas aquellas que se realizan de manera práctica, es decir que requieren movimiento.

Frente a la motivación los estudiantes manifiestan emociones diferentes en ambas prácticas, expresadas desde su corporeidad y otras con sus palabras. Destacaron la importancia de las prácticas lúdico pedagógicas para mantener una motivación alta en el proceso de enseñanza-aprendizaje, además expresan que es un método que les permite aprender sin que se den cuenta, ya que se enfocan es en lo que están haciendo y en disfrutarlo.

ANÁLISIS COMPARATIVO (ENTREVISTAS-ENCUESTAS)

La recolección de la información se realizó conforme a los instrumentos seleccionados a los siguientes grupos:

	Preintervención		Postintervención	
Entrevistas	5 Estudiantes	1 Docente		1 Docente
Encuesta 1	16 Estudiantes			
Encuesta 2			15 Estudiantes	

Ahora de acuerdo a la información recolectada en ambas fases, se establecieron tres categorías que responden a los objetivos del presente estudio, recreación educativa, metodologías lúdico pedagógicas y motivación en el aula.

Recreación Educativa	Metodologías lúdico pedagógicas	Motivación en el aula
La recreación educativa enmarca el gran sustento de la importancia de las metodologías lúdicas en el ámbito pedagógico, directamente relacionada a la búsqueda de un aprendizaje significativo e integral para los estudiantes. Además nos permite evidenciar dentro de una carrera profesional en recreación, las posturas y perspectivas de los estudiantes frente al desarrollo de la misma en su contexto educativo, así como la cantidad de beneficios que ésta	Las metodologías lúdico pedagógicas representan el medio para alcanzar los objetivos que nos planteamos desde la recreación educativa. Responden a las necesidades de la población y brindan nuevas herramientas para impactar de forma positiva en el aprendizaje de los sujetos. Nos permite tener una mirada más amplia de lo que es el juego, la lúdica y la ludificación, llevándonos a nuevas posibilidades en el ámbito educativo cómo lo es la gamificación.	La motivación en el aula responde a una preocupación constante por los docentes y evidenciada en el primer momento de observación. Asociada directamente a la atención, tiempo y dedicación que dedican los estudiantes a las materias y cómo la emocionalidad puede afectar de manera positiva o negativa en su aprendizaje si no se generan espacios adecuados en el aula, todo basado desde la neuroeducación y la implicación de dichos factores en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

conllea.		
----------	--	--

En la siguiente matriz comparativa se encuentran los resultados pre y post intervención, divididos en tres momentos diferentes, la información recolectada en la entrevista con la docente (pre y post), las entrevistas desarrolladas a los estudiantes (pre) y las encuestas implementadas de manera voluntaria a estudiantes (pre y post).

MATRIZ COMPARATIVA SEGUNDO NIVEL	
PRE INTERVENCIÓN	POST INTERVENCIÓN
RECREACIÓN PEDAGÓGICA	
ENTREVISTA DOCENTE	
• creo que entre más elaborado sea el proceso es mejor. • A veces hemos hecho actividades donde encontramos que la gente la entendió súper claro con la actividad recreativa que hicimos, y lo entendió y no se le olvido quedó súper claro; y otras veces fue básicamente una perdedera de tiempo • todavía recuerdo cosas del metabolismo que aprendí en el bachillerato con cosas recreativas, por eso siempre lo he querido tener en mi clase porque siempre fue un elemento muy clave para aprender • Yo sé que lo recreativo tiene una epistemología ahí más compleja, pero para mí siempre ha sido una forma de aprender muy básica • aprendo desde mi necesidad y mi experiencia, por eso a veces no sé cómo manejarlo porque sé que hay	• es una herramienta que aporta al aprendizaje que genera una nueva posibilidad de aprender las cosas • la recreación es un elemento que distensiona también muchas cosas y lo saca de un escenario muy científico • pero que lo aplique como a su vida • en otros países yo que estuve buscando. es increíble ver por ejemplo cómo se aprenden ellos la historia de Egipto haciendo galletas; y cómo ellos llevan todo a ese escenario • es como una cosa que dejamos en el preescolar, pero si es muy importante que se vaya llevando cada vez más • Porque todo eso se vuelve como que cosa tan complicada porque nunca aterrizamos a lo que era funcional, y una cosa funcional es el juego indudablemente es una cosa muy importante.

que contener muchas cosas para que eso salga bien • ellos puedan decir en dos o cuatro años yo me acuerdo como funciona esto en el cuerpo porque tengo algo que me permite evocar y entenderlo. que el aprendizaje permanezca en ello y no sea una cosa pal parcial nada más	
ENTREVISTA ESTUDIANTES	
• Tal vez si las he visto pero no se, no las referencio • a partir de prácticas recreativas se podría tener un proceso de aprendizaje mucho mucho más dinámico para nosotros los estudiantes • si el grupo tuviese una buena disposición si servirían muchísimo. • personalmente osea como es una materia teórica me gusta más como literal pues ver la teoría, así como es	No se realizó entrevista post intervención ya que dentro del diseño de la sesión se evaluó y recolectó información por medio de una actividad. Cada estudiante colocó su opinión en un papel y lo pego en el cartel (ver anexo, diseño sesión).
ENCUESTA ESTUDIANTES	
• Me parecen muy adecuadas y buenas ya que se me hace más fácil el aprendizaje • Son muy pertinentes en este momento ya que todo el proceso se lleva de manera virtual por lo tanto ayudan a que pueda haber mayor claridad en cada uno de los temas Le gustaría tener metodologías lúdicas en este espacio académico • 100% SI Conoce sobre prácticas lúdico pedagógicas virtuales aplicadas en el aula • 44,4% SI 33,3% PRÁCTICAS LÚDICO	• estos recursos hacen más pedagógico la enseñanza, y el aprendizaje un poco más fácil • La recreación en la enseñanza es un puente facilitador entre la persona que dicta el tema y la persona que lo aprende, ofrece recursos incalculables cuando de creatividad se trata • Me parece muy interesante, ya que no todos aprendemos de la misma forma • Son creativas y cómo se asemejan a un videojuego real hace que sea más atractivo y con esto afianzar lo visto en clase APORTES

PEDAGÓGICAS NO VIRTUALES 22,2% NO	• Más conocimiento, otras maneras de aprender temas complicados, ver la recreación de otra manera • En el caso de esta materia y de otras que tienen un alto nivel de información y exigencia académica, no solo facilita el aprendizaje de los estudiantes, también los incentiva a aprender y motiva a querer saber más del tema • A ver la educación de una forma diferente • Una retención a largo plazo • Mayor comprensión de los temas vistos
METODOLOGÍAS LÚDICO PEDAGÓGICAS	
ENTREVISTA DOCENTE	
• una primera parte magistral para adentrarnos en el tema para conocer los fundamentos y luego si hace un trabajo a través de esquemas • ir de lo simple a lo más complejo. • Trato de llevarlo a ejemplos, a cosas cercanas a su realidad ya que son procesos celulares que tienden a ser complejos • Mis herramientas siempre son mis marcadores y el tablero, soy amante del tablero. Siento que es más fácil • Hay algunos temas que son muy complejos, entonces el apoyo visual suele ser muy importante. •	• que aportan y nos muestran otra manera de aprender las cosas • Me parece chévere que no sean memorísticas, sino que le favorezcan al estudiante su capacidad de análisis • muy importante que se estimulan otros canales cerebrales para uno aprender, que no sea solo la lectura y la escucha, sino que sea la capacidad de asociar, el uso de los colores, el uso de las imágenes, del juego obviamente • un trabajo en grupo que le permita ir construyendo • considero que es necesario aplicarlas y más en poblaciones cómo estas • el estudiante que estudia cultura física tiene una forma diferente de aprender, definitivamente es más de moverse y es más de otro tipo de estímulos • no tengo el tiempo de sentarme a laborar a cacharrearle a todas esas cosas, pues para mí todavía es

	complejo, pero si considero que sí aporta
ENTREVISTA ESTUDIANTES	
• son muy importantes para nuestro proceso de aprendizaje, todas las prácticas que la profesora usa • me parece interesante pues usa unas técnicas las cuales nos ayudan a entender un poco más los temas por medio de mapas conceptuales • son muy muy teóricas uno tiende como a perderse o ponerles atención a otras cosas • En ocasiones por momentos de la clase, el tono de voz de la profesora hace que de pronto uno se sienta como arrullado • utiliza diferentes métodos con el fin que todas las personas entendamos completamente los temas	No se realizó entrevista post intervención ya que dentro del diseño de la sesión se evaluó y recolectó información por medio de una actividad. Cada estudiante colocó su opinión en un papel y lo pego en el cartel (ver anexo, diseño sesión).
ENCUESTAS ESTUDIANTES	
De 1 a 5 siendo 5 no cambiaría nada Cómo califica la metodología aplicada por la docente • 66,7 % 5 • 22,2 % 4 • 11,1% 3 • Deberían ser más dinámicas con actividades, juegos, videos, etc. • Me parecen buenas y acordes a la asignatura pese a que es una materia de alto contenido teórico • Son muy buenas ya que facilitan todo el proceso de aprendizaje	De 1 a 5 Cómo calificaría las intervenciones realizadas • 100% 5 • Ayuda a generar relaciones entre términos y conceptos mucho más fácil al asociar con momentos vividos en la actividad • A entender de una forma diferente los temas vistos en clase • De excelente manera ya que es una forma divertida de aprender • Ayudan a reforzar los temas vistos en clase y probar que tanto hemos aprendido Considera que la metodología implementada dentro del aula debería ser: • 100% LÚDICA Y TRADICIONAL

MOTIVACIÓN EN EL ESPACIO ACADÉMICO	
ENTREVISTA DOCENTE	
Es la entrevista previa a la intervención no se indaga frente a esta categoría con la docente, ya que es una categoría que surgió en el desarrollo del proyecto por ende no se recolectó la perspectiva previa en esta ocasión.	• más que motivación yo creo que es más compromiso • el compromiso de sentir que es algo que se le va a presentar en cualquier momento en cualquier situación • el compromiso de saber que son y cómo las debe abordar de manera responsable • de pronto se sienten más atraídos no se qué tanto les mueva su motivación, pero si siento que tal vez les atrae un poco más • Pero impactan positivamente, les gusta más por lo menos
ENTREVISTA ESTUDIANTES	
• Me parece que se ve reflejada por medio de la participación en clase, por las preguntas • si hay como un incentivo que tenga que ver con nota o con puntos y cosas de este tipo sería mayor la motivación • yo creo que es también como el interés de cada uno en la materia • en el momento en que la profesora tiende como a partir totalmente la patokinesis, ahí es donde ya el grupo se concentra	No se realizó entrevista post intervención ya que dentro del diseño de la sesión se evaluó y recolectó información por medio de una actividad. Cada estudiante colocó su opinión en un papel y lo pego en el cartel (ver anexo, diseño sesión).
ENCUESTAS ESTUDIANTES	
Las metodologías actuales usadas por la docente motiva su aprendizaje y participación 88,9% SI 11,1% NO	• Motivan más a participar y generan nuevos aprendizajes • no solo facilita el aprendizaje de los estudiantes, también los incentiva a aprender y motiva a querer saber más del tema Las vivencias lúdico pedagógica motivan su aprendizaje y participación en la materia

	100% SI
--	---------

De acuerdo a la matriz anterior, se deriva la última matriz comparativa segmentada en percepciones pre y post intervención de los sujetos que fueron impactados en este proyecto (docente y estudiantes), diferenciando cada una de las categorías de análisis producto de la investigación.

MATRIZ COMPARATIVA TERCER NIVEL	
PRE INTERVENCIÓN	POST INTERVENCIÓN
RECREACIÓN PEDAGÓGICA	
DOCENTE: La concepción del concepto de recreación en el ámbito educativo nace desde las experiencias propias de la docente como estudiante en su proceso de formación, quién reconoce las actividades recreativas como un medio elemental para el aprendizaje. Expresa que espera que con las experiencias los estudiantes “puedan decir en dos o cuatro años yo me acuerdo como funciona esto en el cuerpo porque tengo algo que me permite evocar y entenderlo”. Sin embargo, la docente expresa que aprende desde su necesidad y experiencia ya que muchas veces no sabe cómo emplear dichas herramientas.	DOCENTE: La recreación es una herramienta que aporta al aprendizaje, que genera una nueva posibilidad de aprender las cosas; es un elemento que distensiona y saca las cosas de un escenario netamente científico. Es algo que dejamos en el preescolar, después las cosas se vuelven más complicadas porque no se aterrizan en lo funcional y “el juego es una cosa funcional indudablemente, es una cosa muy importante”.

ESTUDIANTES: Algunos estudiantes referencian no conocer a profundidad a que hace referencia la recreación educativa, sin embargo, consideran que la recreación podría hacer más dinámicas las clases “si el grupo tuviese una buena disposición”. Un único estudiante considera que la materia es teórica y prefiere verla con un mayor contenido teórico. Sólo el 44,4% conoce sobre prácticas lúdico pedagógicas pero el 100% le gustaría tener metodologías lúdicas en el espacio académico.	ESTUDIANTES: “La recreación en la enseñanza es un puente facilitador entre la persona que dicta el tema y la persona que lo aprende”, con la experiencia expresaron como aportes ver la educación y la recreación de otra manera, adquirir conocimientos y reforzar muchos de ellos. En esta materia en específico “no solo facilita el aprendizaje de los estudiantes, también los incentiva a aprender y motiva a querer saber más del tema”.
METODOLOGÍAS LÚDICO PEDAGÓGICAS	
DOCENTE: Se basa en una metodología que vaya de lo simple a lo más complejo, con una parte magistral que otorgue los fundamentos del tema y luego un trabajo a través de esquemas. “Trato de llevarlo a ejemplos, a cosas cercanas a su realidad ya que son procesos celulares que tienden a ser complejos”. Sus herramientas siempre son sus marcadores y el tablero, “soy amante del tablero”.	DOCENTE: “Me parece chévere que no sean memorísticas, sino que favorezcan al estudiante su capacidad de análisis”, es muy importante que se estimulen otros canales cerebrales para aprender, el uso de colores, imágenes y del juego. El hecho de que se desarrolle en grupo permite que vayan construyendo. “El estudiante de Cultura física tiene una forma diferente de aprender, más de moverse y otro tipo de estímulos”, sin embargo, no cuenta con el tiempo para elaborar todas estas cosas.
ESTUDIANTES: El 66,7% de los estudiantes se sienten a gusto con las metodologías aplicadas por la docente, sin embargo, expresan que deberían ser más dinámicas ya que tienden a ser muy teóricas y eso hace que se puedan perder en las clases. Para otros son metodologías acordes con el contenido teórico “me parece interesante pues usa unas técnicas que ayudan a entender un poco más los temas por medio de mapas conceptuales”.	ESTUDIANTES: El 100% considera que la metodología implementada dentro del aula debería ser lúdica y tradicional. La metodología lúdica “ayuda a generar relaciones entre términos y conceptos mucho más fácil al asociar con momentos vividos en la actividad”. Para los estudiantes ayudan a reforzar lo aprendido en clase y lo consideran una forma divertida de aprender.

MOTIVACIÓN EN EL ESPACIO ACADÉMICO

ESTUDIANTES:

El 100% de los estudiantes afirman que las vivencias lúdico pedagógicas motivan su aprendizaje y participación en el espacio académico. Facilitan su aprendizaje y además los incentiva a aprender y saber más del tema.

Para los estudiantes la motivación se ve reflejada en la participación y claramente cuando hay incentivos que tengan que ver con nota o puntos; sin embargo, afirman que es el interés de cada uno por la materia.

DOCENTE:

Más que motivación lo considera compromiso, compromiso al sentir que es algo que se les va a presentar en cualquier momento, abordar los temas de manera responsable. Con las experiencias lúdicas “de pronto se sienten más atraídos, no sé qué tanto les mueva su motivación, pero si siento que tal vez les atrae un poco más”, independiente de ello si impacta de manera positiva “les gusta más por lo menos”.

Por medio de las vivencias los estudiantes reconocieron la recreación como un puente facilitador entre los estudiantes y el docente, facilitando su aprendizaje. Además, la docente reconoce la importancia de la recreación en el ámbito educativo y su necesidad precisamente en una carrera como lo es cultura física, reafirmando que no cuenta con el tiempo ni el conocimiento necesario para generar contenidos que respondan a la recreación educativa y logren impartir todos los temas que debe tratar dentro del curso.

En cuanto a la categoría de metodologías lúdico pedagógicas, los estudiantes expresaron cosas como “la Patokinesis se puede aprender de formas divertidas”, “por medio de las actividades lúdicas la enseñanza es más eficaz” o “me queda que es posible aprender de una manera lúdica y divertida” ; otorgando un lugar de mayor importancia a la recreación y a las prácticas lúdico pedagógicas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, determinando por el 100% de ellos prefiera un proceso que

combine ambas metodologías para conseguir un aprendizaje significativo. Resaltan que les permite asociar el conocimiento con momentos vividos dentro de las experiencias lúdicas.

La docente describe que los estudiantes de Cultura física aprenden de forma distinta, moviéndose y a partir de otros estímulos, por ende, resalta de las vivencias él no ser memorísticas, sino que por medio del juego fomentan el análisis, en palabras de ella “es muy importante que se estimulan otros canales cerebrales para aprender”.

Frente a la motivación, la docente lo expresa e interpreta como un aspecto netamente personal y su interés radica principalmente en generar conciencia y compromiso en los estudiantes con respecto a los conocimientos que han de adquirir y su importancia en el ámbito profesional, por ello considera que las vivencias si les atrae más y logra captar su atención, pero no afirma que aumente su motivación o no, en el espacio académico.

De acuerdo a los resultados obtenidos y los comentarios de la docente y los estudiantes, se desarrolló una cartilla pedagógica llamada “*Recreo Pato, patología y lúdica*”, la cual contiene cada una de las actividades desarrolladas en este proyecto, junto con el material didáctico y el acceso a cada una de las actividades virtuales, abiertas a todo público, con el fin de continuar aplicando estas metodologías lúdico pedagógicas en el espacio académico, nutriendo y logrando resultados positivos en los estudiantes y su aprendizaje.

CONCLUSIONES

Por medio de las intervenciones y los diferentes métodos de recolección logramos encontrar las diferentes posturas y percepciones de los estudiantes frente a las prácticas lúdico pedagógicas en un espacio académico como es Patokinesis, donde en su gran mayoría dichas prácticas son necesarias y anheladas por los estudiantes dentro de su proceso de enseñanza, ya que refuerzan no solo los aprendizajes que han adquirido sino que les permite vincular dichos aprendizajes a vivencias reales y por ende evocarlas con mayor facilidad.

Para los estudiantes fue evidente que se puede aprender jugando, que la Patokinesis y todo el contenido que dicha materia abarca, se puede aprender de forma diferente, divertida, saliéndose de lo convencional; resaltando el trabajo en equipo y la interacción con el otro. Reconociendo el rol de la recreación dentro del proceso de enseñanza aprendizaje y el potencial que tiene no solo para reforzar temas, sino para generar realmente aprendizajes que se lleven para su vida profesional.

Tanto estudiantes como docente reconocen los aportes que tienen las metodologías lúdicas en el ambiente educativo, sin embargo, no le dan el trabajo, tiempo e importancia que requieren para implementarlas o exigir las dentro del aula, se mantienen dentro de lo

conocido o tradicional aún cuando tienen conocimiento frente a los beneficios de la recreación educativa.

Una carrera como cultura física cuenta con la formación y los conocimientos en recreación no sólo de manera práctica y vivencial, sino también teórica, sin embargo, muchos de los docentes no hacen provecho de dicho campo en sus espacios académicos dando paso para que los estudiantes no reconozcan claramente las prácticas recreativas fuera de las materias pertenecientes al campo; logramos evidenciar que los estudiantes requieren metodologías diferentes que estimulen y refuercen su aprendizaje, los resultados del test de inteligencias múltiples y lo observado en la intervención lúdico pedagógica da cuenta de cómo se desenvuelve realmente el estudiante de cultura física y cómo puede adquirir aprendizajes realmente significativos dentro del aula.

Por último, no se encontró una relación directa entre motivación y las prácticas lúdico pedagógicas en el proceso de aprendizaje, sin embargo, se logró evidenciar que si existe un cambio actitudinal en los estudiantes al ser partícipes de estas metodologías. Cambios relacionados a su emocionalidad y que de acuerdo a lo investigado en este proyecto, si podrían impactar de manera positiva el proceso de aprendizaje en los estudiantes, se debe seguir investigando y ampliando el tema de la motivación y las prácticas lúdico pedagógicas.

El campo de la enseñanza y el campo de la recreación estarán siempre de la mano, uno alimenta al otro. Es por ello que debemos reconocer el rol que juega cada uno de ellos y cómo podemos revolucionar la pedagogía a partir de los mismos, respondiendo realmente a las necesidades de los sujetos que impactamos, en este caso reconociendo al estudiante de cultura física con ciertas capacidades y habilidades distintas a otra carrera profesional, para así diseñar e implementar metodologías que permitan sacar su potencial y garantizar un

verdadero aprendizaje significativo en el campo profesional y en la vida. Por ello se recomienda continuar con estas investigaciones dentro del campo, para nutrir y dar cuenta a nuestros propios estudiantes lo que pueden generar desde la recreación educativa.

REFERENCIAS

- Abella, M., Fonseca, F., Piratova, D., y Ruiz, L. (2018). Módulo de profundización en recreación y manejo de tiempo .Universidad Santo Tomás, Bogotá Colombia.
Recuperado de: <http://repository.usta.edu.co/handle/11634/10592>
- Aldana, P. y Cardona, M. (2016). *La recreación como estrategia de enseñanza-aprendizaje para el fortalecimiento de las dimensiones del desarrollo humano*. (Trabajo de grado). Universidad pedagógica nacional, Colombia.
- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, 1, 1-10.
- Becerra, C. y Reidl, L. (2015). Motivación, autoeficacia, estilo atribucional y rendimiento escolar de estudiantes de bachillerato. *Revista electrónica de investigación educativa*, 17(3), 79-93.
- Chacón, P. (2008). El juego didáctico como estrategia de enseñanza aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? *Nueva aula abierta*, 16(5), 1-8. DOI: <https://doi.org/10.14201/aula201723303318>.
- Di Gesù, F., & Seminara, A. (2012). Neurodidáctica y la implicación de emociones en el aprendizaje. *Lynx: Panorámica de estudios lingüísticos*, 11, 5-39.

- Duarte, J. (2003). Ambientes de aprendizaje una aproximación conceptual. *Estudios pedagógicos*, (29), 97-113.
- Lavega, P., Filella, G., Lagardera, F., Mateu, M., & Ochoa, J. (2013). Juegos motores y emociones. *Cultura y educación*, 25(3), 347-360.
- Lema, R. (2011). La recreación educativa: modelos, agentes y ámbitos. *Revista latinoamericana de recreación*, 1(1), 77-90.
- Macias, J. Narváez, M.(2018). *Aportes de una metodología lúdica al aprendizaje de los estudiantes que cursan la cátedra de morfofisiología en la FCFDR*. (Trabajo de grado). Universidad Santo Tomás, Colombia. Recuperado de <http://repository.usta.edu.co/handle/11634/15610>
- Manrique, A.y Gallego, A. (2012). El material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 4(1), 101-108. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/4978/497856284008.pdf>
- Marcano, B. (2006). Estimulación emocional de los videojuegos: efectos en el aprendizaje. *Revista electrónica Teoría de la educación. Educación y cultura en la sociedad de la información*, 7(2), 128-140.
- Marín, V. (2015). La gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital education review*, 27, 1-4.
- Oviedo, G. (2004). La definición del concepto de percepción en psicología con base en la teoría gestalt. *Revista de estudios sociales*. 18, 89-96.
- Paniagua, M. (2013). Neurodidáctica: una nueva forma de hacer educación. *Fides et Ratio-Revista de Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia*, 6, 72-77.

- Pherez, G., Vargas, S. y Jerez, J. (2018). Neuroaprendizaje, una propuesta educativa: herramientas para mejorar la praxis del docente. *Civilizar ciencias sociales y humanas*, 18 (34), 149-166.
- Posso, P., Sepúlveda, M., Navarro, N. y Laguna, C.E. (2015). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. *Lúdica Pedagógica*, (21), 163-174.
- Quintero, M. (2011). La recreación como campo. Aproximaciones a una posible realidad. *Revista latinoamericana de recreación*, 1(1), 64-76.
- Tatto, M., y Vélez, E. (2007). Iniciativas para el cambio en la formación de maestros: el caso de México. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 29 (3-4), 9-62.
DOI: <https://doi.org/10.18172/con.2837>
- Torres, A., Romero, L. y Pérez, A. (2018). Ludificación y sus posibilidades en el entorno de blended learning: revisión documental. *Revista iberoamericana de educación a distancia*, 21(1), 95-111. DOI: <http://dx.doi.org/10.5944/ried.21.1.18792>
- Zequeira, R. (2018). Estrategias ludopedagógicas: educación emocional y social en el contexto colombiano. *Educación social retos para la transformación socioeducativa y para la paz*, (2), 281-284.

ANEXOS

CARTILLA PEDAGÓGICA



CARTILLA PEDAGÓGICA RECREO PATO Patología y Lúdica

Metodologías lúdicas en la
enseñanza de Enfermedades
Crónicas no transmisibles

Elaborado por:
Angie Natalia Guerrero Vargas
Lady Johanna Ruiz González

2020

TABLA DE CONTENIDO

Páginas

1. Presentación	1-5
2. Alcances	6-9
3. Juegos Presenciales	10-20
3a. Recomendaciones generales	11-12
3b. JUEGO 1:	13-15
3c. JUEGO 2:	16-20
4. Juegos Virtuales	21-29
4a. Recomendaciones generales	22-23
4b. JUEGO 3:	24-25
4c. JUEGO 4:	26-27
4d. QUIZ 1:	28
4e. QUIZ 2:	29
5. Conclusiones	30-31
6. Referencias	32-33
7. Anexos	34-51
7a. Tríada Patológica	34-36
7b. Patokinesis For Time	37-39
7c. Preguntas Juegos Virtuales	40-51

Presentación

La educación como proceso fundamental en el ser humano presenta diferentes recursos y herramientas para generar aprendizajes significativos de acuerdo a la población y/o temática en la cual está enfocado; motivo por el cual los docentes utilizan materiales y metodologías didácticas para lograr procesos de enseñanza- aprendizaje eficaces y dinámicos que capten la atención de los alumnos y generen gusto por el conocimiento.

Dentro de la pedagogía y didáctica utilizada en el aula, se desconocen los beneficios generados por las prácticas lúdicas. Chacón en el 2008 destaca que “la actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia, bien sea para cualquier área que se desee trabajar” (p.2). Pero tal como describe el mismo Chacón en el 2008 “por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas” (p.1).



En muchas ocasiones los docentes no cuentan con toda la información frente a los beneficios de estas metodologías, o sencillamente no cuentan con el tiempo para diseñar e implementar las mismas

La presente guía pedagógica brinda dichas herramientas lúdico pedagógicas para la enseñanza de las enfermedades crónicas no transmisibles (Patokinesis), diseñadas dentro del aula de clase por medio del proyecto de investigación “Percepciones y aportes de las prácticas lúdico pedagógicas en la enseñanza de Patokinesis en estudiantes de cuarto semestre de CFDR de la Universidad Santo Tomás”.

Dicho proyecto hace parte del semillero de investigación Cuerpo, sujeto y educación en la Facultad de Cultura física, deporte y recreación de la Universidad Santo Tomás; dentro de la línea de innovaciones en estudios del cuerpo, la recreación y la sociedad.

Nace en la profundización en recreación y manejo del tiempo libre, a partir de la practica pedagógica desarrollada dentro del ámbito educativo. Permitiendo evidenciar los beneficios e impacto de la recreación en el contexto universitario, así como las falencias dentro de los procesos de enseñanza en una carrera como cultura física. Es por ello que como profesional dentro del campo nace la necesidad de solventar dicha falencia y brindar herramientas que nutran nuestro campo de acción y conocimiento.

Ya que dicho enfoque educativo busca “promover procesos de formación que faciliten los aprendizajes y satisfagan la mayor cantidad de necesidades en una comunidad, aspectos claves para un desarrollo humano” (Lerma,2011), un desarrollo integral con la adquisición de aprendizajes realmente significativos.

Para ello, la cartilla consta de 2 juegos presenciales con su correspondiente material didáctico y 2 juegos virtuales. Además presenta una plataforma para el desarrollo de quices de manera interactiva. Siendo un material accesible para los docentes buscando aportar de manera positiva en el proceso de enseñanza aprendizaje en el espacio académico.



“El enfoque educativo pretende generar procesos grupales basados en la participación, que permitan a la comunidad ser protagonista de sus procesos de aprendizaje” (Lerma,2011)

Alcances

Según Aldana y Cardona (2016) “es difícil encontrar proyectos que utilicen la recreación como un proceso educativo formativo, dentro de un contexto escolar (p.12).

Los procesos de enseñanza aprendizaje han estado ligados a la una pedagogía tradicional, basada en la relación del maestro con los contenidos y después con los métodos (Tatto & Vélez, 2007). Desconociendo la integralidad del ser y sus maneras de adquirir conocimientos más allá de la memorización de los mismos, la recreación pedagógica abre la posibilidad de crear ambientes lúdicos que propicien la adquisición de conocimientos específicos, y además el desarrollo del ser, si es reconocida como “un estado sustancial del ser humano desde el goce, la diversión, el disfrute o el buen uso del tiempo libre” (Aldana & Cardona, 2016, p.13).

Por ello la presente guía busca ser una herramienta que impacte positivamente los procesos de enseñanza aprendizaje, basándose en el potencial de la recreación como facilitadora de procesos de formación (Lema, 2010), generando aprendizajes realmente significativos para los estudiantes al combinar la teoría con la “práctica”.



Entendiendo dicho potencial desde la lúdica, donde la persona entra en juego con lo diferente, desborda los límites de la normalidad impuesta y le es posible deducir y movilizar muchas transformaciones que lo enriquecen, transformaciones que se traducen en aprendizajes (Ordoñez y Trujillo, 2011).

Tal como podemos evidenciar en los testimonios de los estudiantes que tuvieron la oportunidad de vivenciar las experiencias propuestas en esta guía pedagógica, vista desde la recreación educativa, las metodologías lúdico pedagógicas y la motivación dentro del aula.



Comentarios de los Estudiantes:

- ❖ “Nos brinda más conocimiento, otras maneras de aprender temas complicados y ver la recreación de otra manera”
- ❖ “En el caso de esta materia y de otras que tienen un alto nivel de información y exigencia académica, no solo facilita el aprendizaje de los estudiantes, también los incentiva a aprender y motiva a querer saber más del tema”
- ❖ “Me parece chévere que no sean memorísticas, sino que le favorezcan al estudiante su capacidad de análisis”.
- ❖ “Ayuda a generar relaciones entre términos y conceptos mucho más fácil al asociar con momentos vividos en la actividad”.

Juegos Presenciales

Recomendaciones Generales

Los juegos diseñados dentro de la presente cartilla, requieren una disponibilidad mínima de 1 hora para su desarrollo y un espacio preferiblemente cerrado como un salón o aula de clase.

Para obtener los mayores beneficios será necesario generar un ambiente lúdico que permita a los participantes involucrarse y expresarse libremente. Entendiendo que las experiencias buscan generar un desarrollo individual y grupal que los lleve a un aprendizaje; por ello las actividades deben tener un sentido y un hilo conductor de acuerdo a los temas a trabajar, para no caer en el recreacionismo y desarrollar únicamente actividades que suplan una necesidad.

Para ello tenga en cuenta las siguientes recomendaciones:

- Generar un ambiente tranquilo y cómodo para los estudiantes dentro del aula.
- Si los estudiantes no se conocen generar un espacio pequeño que permita que se reconozcan entre sí.
- Disponer el espacio dejando una distancia equitativa entre cada uno de los grupos de juego.
- Establecer un tiempo determinado para el cambio de un juego a otro, no tan prolongado para evitar la monotonía.
- Los juegos tienen la capacidad de adaptarse según la cantidad de participantes.
- Establecer roles claros.
- Verificar que las instrucciones y reglas están claras.
- Aclarar dudas que se presenten durante las dinámicas sobre el contenido temático para TODO el grupo.

1 Tríada Patogénica

Renina Angiotensina Aldosterona	Lipólisis	LDL ↓ 200 mg/dL	Enciende ADH	Islotes de Langerhans	↑ Óxido Nítrico
Esteatosis Hepática	NaCl + H ₂ O	>90 mmHg >140 mmHg	ESTRÉS Adrenalina Noradrenalina	LDL >240 mg/dL	Células Beta
HDL ↓ 40 mg/dL	Neuronas orexigénicas	Apaga la ADH	HDL ↑ 60 mg/dL	Factor necrótico tumoral	Lipodistrofia Gineide Androide

Aspectos Generales

La tríada patogénica se compone de 4 barajas de a 24 cartas cada una dividido por colores (rosa, azul, verde y amarillo). Las 4 barajas cuentan exactamente con las mismas cartas.

El objetivo del juego es encontrar 3 cartas que respondan de manera ESPECÍFICA a una de las categorías descritas en el cuadro (figura 1b)

Instrucciones:

1. Separe los estudiantes en grupos de 6, máximo 7 estudiantes por mesa.
2. En cada mesa coloque un mazo de cartas de tal manera que puedan observar que dice cada una de ellas.
3. Mezcle y reparta 3 cartas a cada uno de los participantes.
4. A cada mesa se le designará un participante para moderar la primer ronda y se establecerá el sentido en que irán moderando con el pasar de las rondas.
5. A la voz del moderador deberán pasar la cantidad de cartas que indique a derecha o izquierda (Ej. 1 carta a la derecha, 2 cartas a la izquierda) de manera sincronizada .
6. Apenas complete 3 cartas cuyos factores respondan específicamente a una de las categorías (enfermedades/ejercicio), deberá colocar la mano en el centro de la mesa. El resto de participantes deberán hacer lo mismo, el último en colocar la mano se le dibujará una línea en su brazo, el primero en completar 5 saldrá del juego.

Dislipidemia	Hipertensión Arterial	Diabetes	Obezidad	Saludable	Ejercicio
LDL >240 mg/dL	>90 mmHg >140 mmHg	Apoptosis	Leptina 30ng/mL	LDL <200 mg/dL	Lipólisis
	(+) 55 años	Células Beta	Factor necrótico tumoral		(+) Taurina
HDL <40 mg/dL	Renina Angiotensina Aldosterona	Cetoacidosis	Adipocito	HDL >60 mg/dL	(+) Óxido Nítrico
Menopausia	NaCl + H ₂ O	Resistencia a la insulina	Grelina		Apaga ADH
Arteroesclerosis	Enciende ADH	Islotes de Langerhans	Neuronas orexigénicas		(+) Gasto Calórico
Esteatosis hepática	Estrés Adrenalina Noradrenalina	GLUT 4	Lipodistrofia Gineide Androide	Tensión Arterial 80/120mmHg	Inhibe la Proteína C

Figura 1b (Ver anexo)

Variantes:

- Colocar en el centro de la mesa objetos que deban tomar al completar la triada (colocar un objeto menos), de tal manera que alguno se quede sin objeto.
- Pedir a los participantes que completen dos factores de 1 enfermedad y 1 de otra, de tal manera que identifiquen perfectamente cuales corresponden a cuál y puedan sustentarlo.

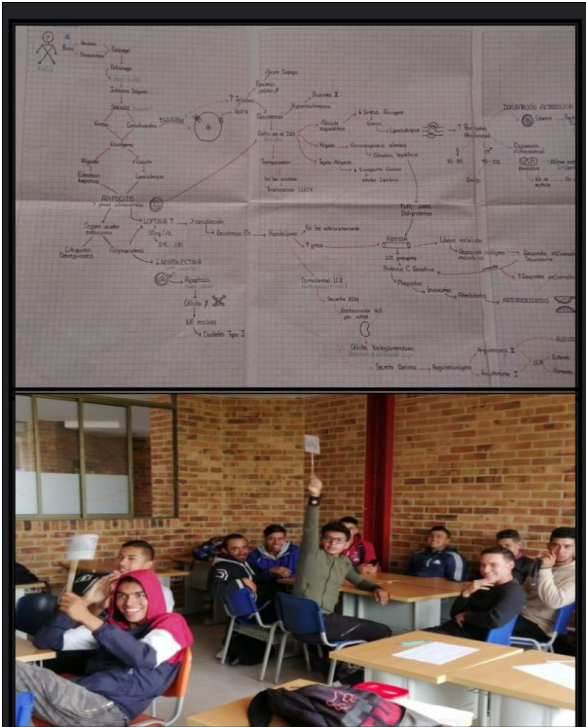
2 Patokinesis For time

Aspectos Generales

Patokinesis for time se compone de un dado de colores, 6 tarjetas de diferente color, cada una con tarjetas más pequeñas enumeradas de 1 a 3 (14 tarjetas) y 4 letreros de Really?

El objetivo del juego es completar la Patokinesis correspondiente a la categoría otorgada y explicarla de manera correcta y rápida.





Recreo Pato "Patología y Lúdica"

17

Instrucciones

- Separar el grupo en 4 equipos de 7 u 8 participantes.
- Cada equipo debe lanzar el dado, según el número que caiga le corresponderá una categoría, un participante debe elegir una de las tarjetas de su categoría.
- Cada equipo tendrá una hoja en blanco y un esférico por mesa.
- Todos los equipos tendrán 3 minutos para completar la Patokinesis de la categoría correspondiente.
- Empezará un estudiante en la mesa y tendrá 15 segundos para empezar la Patokinesis, a la voz de cambio se ira y el siguiente compañero tendrá los mismos 15 segundos para seguir, así sucesivamente hasta que se completen los 3 minutos.
- Todos los participantes de la mesa deben pasar por la hoja antes que alguno repita.

18



- Finalizados los 3 minutos, un estudiante por mesa deberá pasar y explicar lo que escribió su equipo.
- Si otra mesa está en desacuerdo con lo que dice el participante podrá levantar su letrero de Really? Corregir lo que dice el compañero y robarse el punto.
- Al final el equipo con más puntos es el ganador.

Puntos

- + 3 Puntos si completa la Patokinesis en los 3 minutos.
- + 5 Puntos si la explican correctamente.
- + 2 Puntos si levanta el letrero y corrige al compañero.
- + 2 Puntos si completa la Patokinesis antes de los 3 minutos.

Hipertensión	Dislipidemia	Ejercicio
Envejecimiento	Alcohol	Dislipidemia
Dislipidemia	Tabaquismo	Obesidad
HTA por consumo de Sal	Arteroesclerosis	NA

Diabetes	Obesidad	Bonus
Diabetes Tipo I	Adipocito	Elija la que quiera
Diabetes Tipo II	NA	Elija la que quiera
NA	NA	(+) 1 Punto

Recreo Pato "Patología y Lúdica"

19

20

Juegos Virtuales

Recomendaciones Generales

Los siguientes juegos fueron diseñados y elaborados utilizando la plataforma genially; por medio de la misma se adaptaron plantillas establecidas para el desarrollo de contenidos que apoyaran y permitieran el aprendizaje dentro del espacio académico de Patokinesis.

Para la utilización de cada uno de ellos se presenta un link que le permitirá acceder como jugador a cada uno de los diseños ya establecidos. Esta metodología ha demostrado tener gran impacto ya que motiva a los alumnos a generar experiencias positivas, con técnicas y mecánicas extrapoladas de los juegos (Gaitán, 2013).

Son experiencias fundamentadas en el concepto de gamificación, teniendo en cuenta que fuera de dicha plataforma se puede generar muchísimo más contenido que aporte a los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Tenga en cuenta:

- Que todos los participantes tengan acceso a internet y algún dispositivo para conectarse de manera individual.
- Se recomienda tener un grupo que permita que todos accedan al link al mismo tiempo, bien sea por correo o alguna red social de apoyo.
- Establecer tiempos cortos para desarrollar las vivencias a manera de reto.
- Apoyarse de herramientas como fotos o pantallazos para el control del desarrollo.
- No desarrollar las actividades sin un contexto y/o ambiente previo. Genere actividades virtuales que permitan introducir a los estudiantes a la experiencia (adivinanzas, retos mentales, acertijos).

1 Aventura Patokinesis



Aspectos Generales

Aventura Patokinesis se compone de 5 destinos que corresponden a cada una de las enfermedades vistas; al superar cada uno de ellos obtendrá un código de 5 dígitos para abrir la caja fuerte. El objetivo de la aventura es lograr obtener el código correcto que abre la caja fuerte lo más rápido posible.

En el siguiente link puedes vivir la aventura:
<https://view.genial.ly/5eb03b905143320d96846d64/game-breakout-aventura-patokinesis>

Instrucciones:

1. Al abrir el link de la aventura el jugador deberá leer su misión y continuo a ello dar en empezar.
2. En el mapa visualizara los 5 destinos y elegirá uno de ellos, preferiblemente en orden ascendente.
3. En cada destino debe responder 3 preguntas correctamente para obtener los dígitos. Y dar en la flecha para regresar al mapa.
4. Al tener todos los dígitos ira a la caja fuerte y probará su clave, si es correcta finaliza la aventura, sino puede volver a intentarlo.



2 Juego de Memoria



Aspectos Generales

El presente juego de memoria consiste en 5 niveles donde el jugador deberá encontrar la imagen correspondiente; cada imagen responde a uno de los factores influyentes en una de las patologías, al llegar al último nivel todas las imágenes encontradas estarán presentes. Al final debe responder correctamente a cuál patología corresponden dichos factores.

Instrucciones:

1. Al dar empezar el juego preguntará por una imagen que debe recordar, para poder ver las imágenes el jugador debe dar click en cada cuadro.
2. Si encuentra la correcta el juego le dará un dato correspondiente a la imagen que busco y pasará al siguiente.
3. Al encontrar las 5 imágenes deberá elegir entre 4 opciones cuál patología es la correcta según los datos y las imágenes.



Pon a prueba tu memoria en el siguiente link:
<https://view.genial.ly/5ea351743d176c0da2c1ec67/game-genially-sin-titulo>

3 Quiz PacMan



Aspectos Generales

El Quiz está diseñado para responder 5 preguntas de opción múltiple, si responde correctamente el PacMan se come al fantasma y avanza a la siguiente, si responde incorrectamente el fantasma mata al PacMan.

Termina el quiz cuando los dos PacMan se encuentran y se besan, está diseñado para la patología de Diabetes.

Quiz Marcianitos

Aspectos Generales

El Quiz esta diseñado también para responder 5 preguntas de opción múltiple, en este caso debe eliminar las 5 naves que aparecen disparando, al responder correctamente la plataforma dispara y elimina una de ellas, en caso de responder de manera incorrecta el juego termina y puede volver a intentarlo.

Para iniciar el quiz el jugador debe presionar el botón de START en el control que aparece en pantalla.

Pon a prueba tus conocimientos, destruye la nave y ayuda a PacMan en el siguiente link:

<https://view.genial.ly/5e9def2fb2887c0db5c384f8/game-pacman>

Conclusiones

- Para los estudiantes fue evidente que se puede aprender jugando, que la Patokinesis y todo el contenido que dicha materia abarca, se puede aprender de forma diferente, divertida, saliéndose de lo convencional; resaltando el trabajo en equipo y la interacción con el otro.
- Estudiantes y docente reconocen los aportes de las prácticas lúdico pedagógicas sin embargo, no le dan el trabajo, tiempo e importancia que requieren para implementarlas o exigir las dentro del aula.
- Los estudiantes requieren metodologías diferentes a las tradicionales que estimulen y refuercen su aprendizaje.
- La intervención lúdico pedagógica da cuenta de cómo se desenvuelve el estudiante de cultura física y cómo puede adquirir conocimientos en el aula.
- Existe un cambio actitudinal en los estudiantes al ser partícipes de metodologías lúdicas dentro de su proceso de enseñanza aprendizaje, cambios positivos relacionados a su emocionalidad y reflejados en toda su dimensión lúdica.

Referencias

Abella, M., Fonseca, F., Piratova, D., y Ruiz, L. (2018). Módulo de profundización en recreación y manejo de tiempo. Universidad Santo Tomás, Bogotá Colombia. Recuperado de: <http://repository.usta.edu.co/handle/11634/10592>

Aldana, P. y Cardona, M. (2016). *La recreación como estrategia de enseñanza-aprendizaje para el fortalecimiento de las dimensiones del desarrollo humano*. (Trabajo de grado). Universidad pedagógica nacional, Colombia.

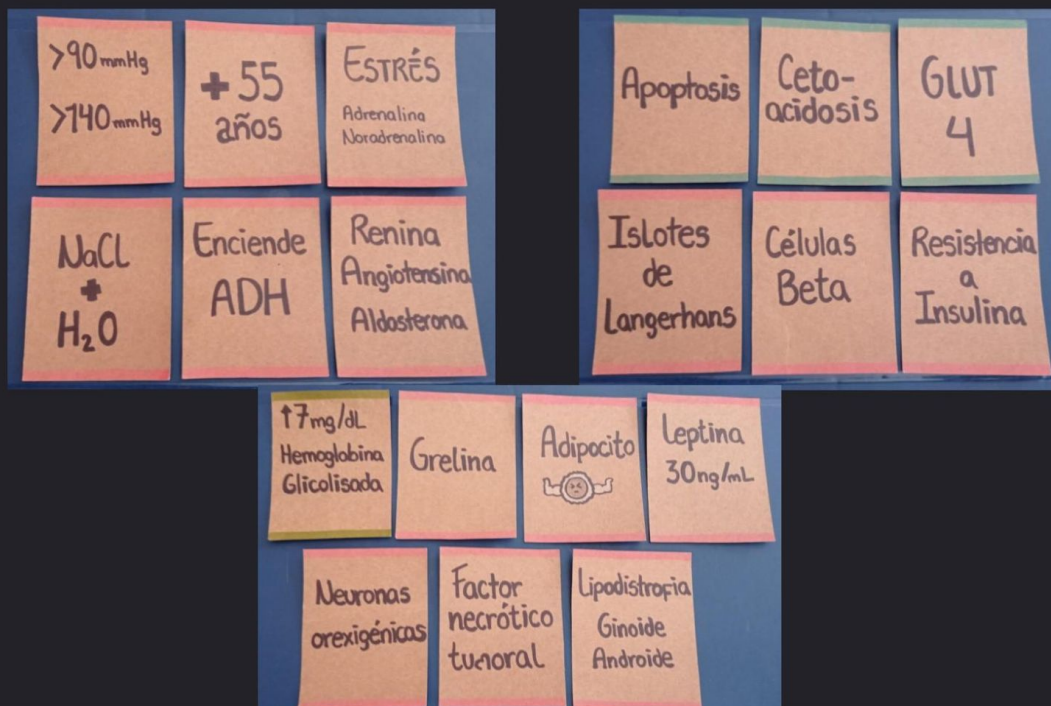
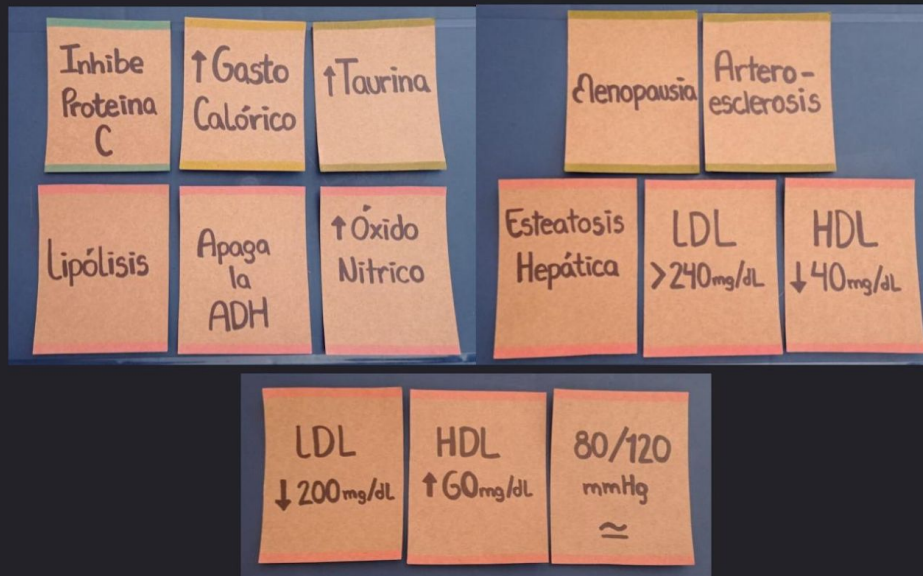
Chacón, P. (2008). El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. ¿Cómo crearlo en el aula? Nueva Aula, 16(5). DOI: <https://doi.org/10.14201/aula201723303318>.

Lema, R. (2010). La recreación educativa como proyecto de formación. *Páginas de educación*, 3(1), 135-159.

Posso, P., Sepúlveda, M., Navarro, N. y Laguna, C.E. (2015). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. *Lúdica Pedagógica*, (21), 163-174.

Tatto, M., y Vélez, E. (2007). Iniciativas para el cambio en la formación de maestros: el caso de México. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 29 (3-4), 9-62. DOI: <https://doi.org/10.18172/con.2837>

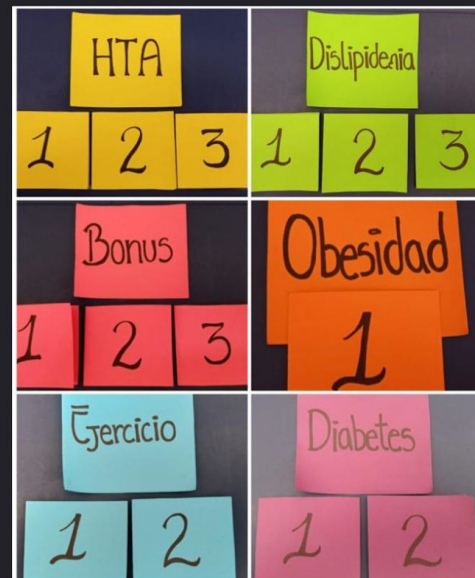
Triada Patogénica



Cuadro guía: Tríada Patogénica

Dislipidemia	Hipertensión Arterial	Diabetes	Obesidad	Saludable	Ejercicio
LDL >240 mg/dL	>90 mmHg >140 mmHg	Apoptosis	Leptina 30ng/mL	LDL <200 mg/dL	Lipólisis
	(+) 55 años	Células Beta	Factor necrótico tumoral		(+) Taurina
HDL <40 mg/dL	Renina Angiotensina Aldosterona	Cetoacidosis	Adipocito	HDL >60 mg/dL	(+) Óxido Nítrico
Menopausia	NaCl + H ₂ O	Resistencia a la insulina	Grelina		Apaga ADH
Arteroesclerosis	Enciende ADH	Islotes de Langerhans	Neuronas orexigenicas	Tensión Arterial 80/120mmHg	(+) Gasto Calórico
Esteatosis hepática	Estrés Adrenalina Noradrenalina	GLUT 4 >7 mg/dL Hemoglobina glicosada	Lipodistrofia Ginoide Androide		Inhibe la Proteína C

Patokinesis For Time



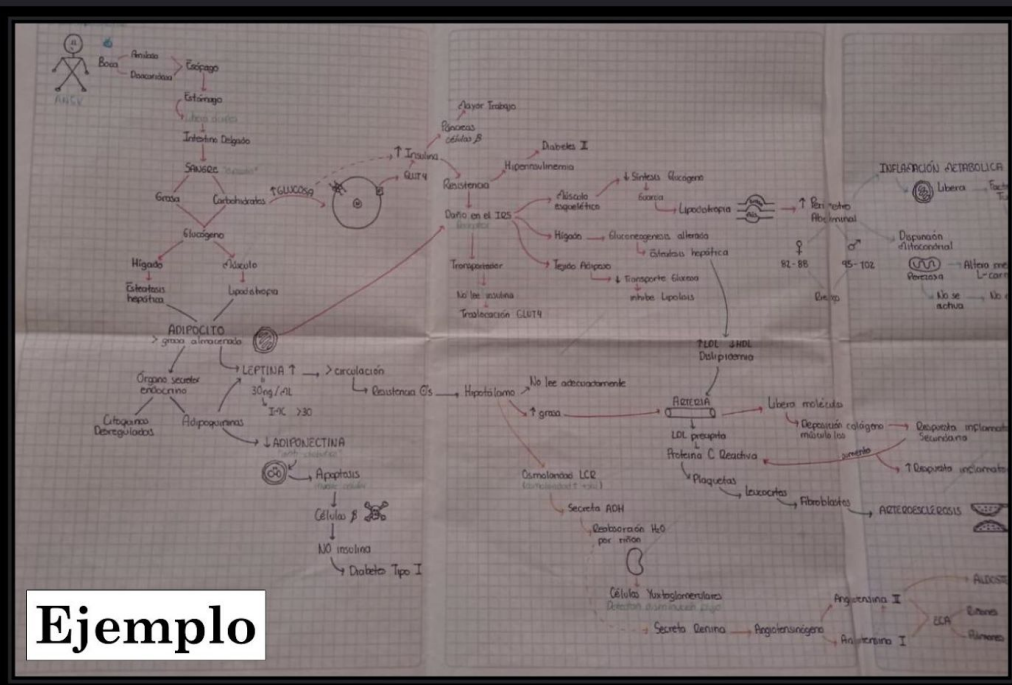
Categorías:

	Hipertensión	Dislipidemia	Ejercicio	Diabetes	Obesidad	Bonus
1	Envejecimiento	Alcohol	Dislipidemia	Diabetes Tipo I	Adipocito	Elija la que quiera
2	Dislipidemia	Tabaquismo	Obesidad	Diabetes Tipo II	NA	Elija la que quiera
3	HTA por consumo de Sal	Arteroesclerosis	NA	NA	NA	(+) 1 Punto



Recreo Pato "Patología y Lúdica"

38



Recreo Pato "Patología y Lúdica"

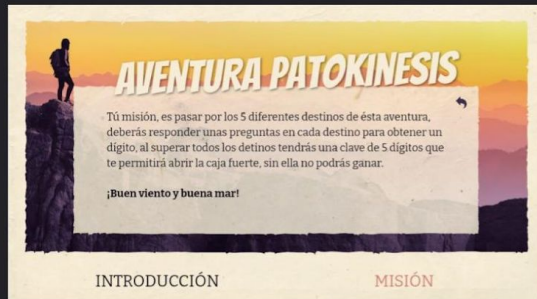
39

Aventura Patokinesis



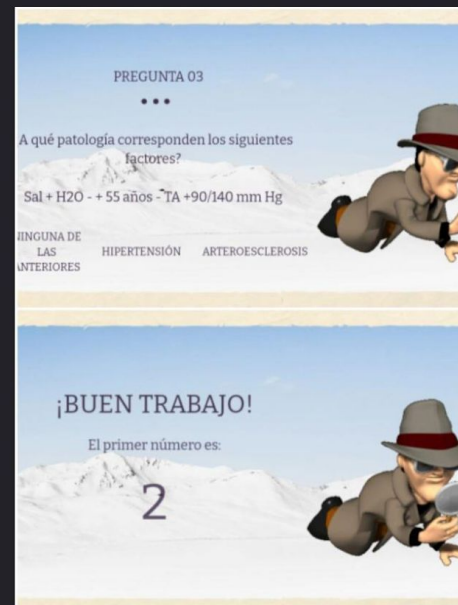
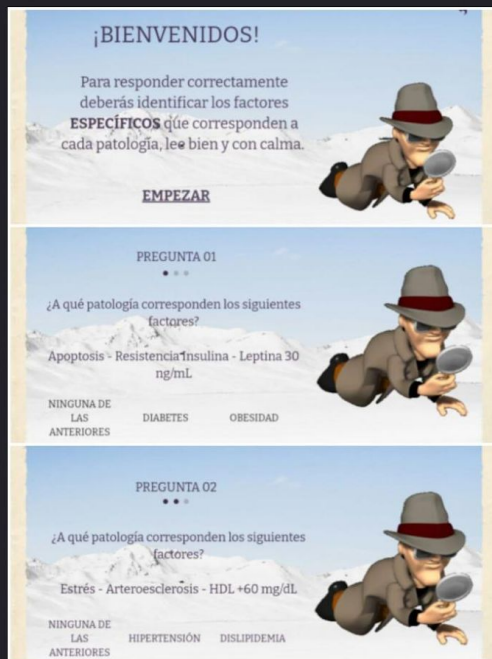
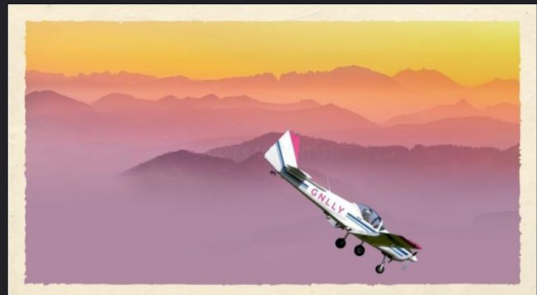
INTRODUCCIÓN

MISIÓN



INTRODUCCIÓN

MISIÓN



¡BIENVENIDOS!

Descubre la patología
Responde correctamente según sus
factores, efectos y riesgos.
Obtén el número.

EMPEZAR

PREGUNTA 01
• • •

El aumento de la resistencia vascular genera alteraciones a nivel cardiovascular como:

Hipertrofia concentrica del ventrículo izquierdo	Hipertrofia excéntrica del ventrículo izquierdo	Hipertrofia de la aurícula derecha
---	--	--

PREGUNTA 02
• • •

Son importantes en la Hipertensión por consumo de NaCl:

Colágeno	ADH	Angiotensina II
Aldosterona	Angiotensina I	Aldosterona
Renina	Colágeno	ADH

PREGUNTA 03
• • •

Respuesta al Ejercicio
En esta patología es muy importante por ser un hipotensor:

Elevación Adrenalina	Elevación Insulina	Elevación Taurina
-------------------------	-----------------------	----------------------

¡BUEN TRABAJO!

El segundo número es:

7

¡BIENVENIDOS!

Descubre la patología
Responde correctamente según sus
factores, efectos y riesgos.
Obtén el número.

EMPEZAR

PREGUNTA 01
• • •

La hormona liberada por las células alfa es inhibida cuando tenemos:

Hipoglucemia	Hiperplucemia
--------------	---------------

PREGUNTA 02
• • •

Uno de los órganos más afectados en esta patología, especialmente por la saturación del Ciclo de Krebs es:

PÁNCREAS	RIÑÓN	HÍGADO
----------	-------	--------

PREGUNTA 03
• • •

Al romper los enlaces de los lípidos y proteínas:

1. C H O van para	1. Sangre	1. Sangre
2. N forma	2. Cuerpos amino	2. Cuerpos ácidos

¡BUEN TRABAJO!

El tercer número es:

1

¡BIENVENIDOS!
 Descubre la patología
 Responde correctamente según sus
 factores, efectos y riesgos.
 Obtén el número.

EMPEZAR

PREGUNTA 01
 ...

El adipocito como secretor endocrino libera:
 Adiponectina, Leptina y el Factor necrótico
 tumoral. Los cuales son:

Citoquinas	Citoquinas
Adipoquinas	Adipoquinas

PREGUNTA 02
 ...

En la resistencia a la insulina son respuestas
 inadecuadas de los tejido sensibles a la
 insulina

De una Lipodistrofia	De una Lipodistrofia
Gluconeogénesis alterada	Inhibición Lipólisis
Inhibición de la Lipólisis	+ Almacenamiento de glucógeno

PREGUNTA 03
 ...

El Estado Proinflamatorio incluye infiltración
 y captación de lípidos

VERDADERO **FALSO**

¡BUEN TRABAJO!
 El cuarto número es:
9

¡BIENVENIDOS!
 Descubre la patología
 Responde correctamente según sus
 factores, efectos y riesgos.
 Obtén el número.

EMPEZAR

PREGUNTA 01
 ...

LDL
 Colesterolemia mayor de 230 mg/dL
 corresponde a un RIESGO ALTO

VERDADERO **FALSO**

PREGUNTA 02
 ...

En el transporte reverso del colesterol, ¿qué
 hace el hígado con el colesterol que le llega?

Hormonas	Salas Biliares	Salas Biliares
Sexuales	Hormonas	Heces fecales
Heces Fecales	Sexuales	Energía
Energía	Energía	

PREGUNTA 03
 ...

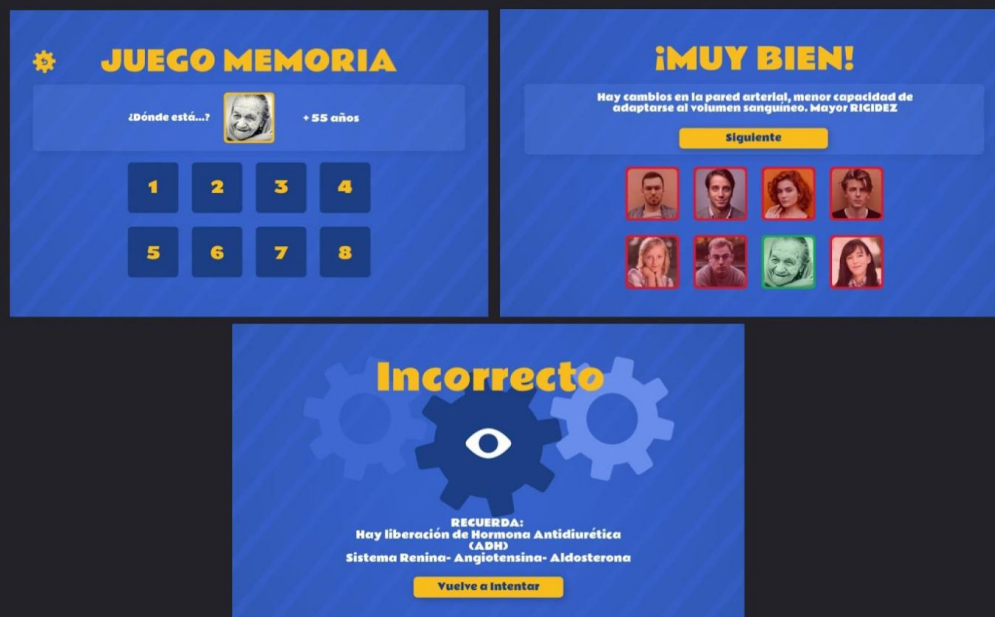
En la respuesta inflamatoria además de la
 proteína C reactiva encontramos:

Leucocitos	Plaquetas	Leucocitos
Plaquetas	Histamina	Fibroblastos
Fibroblastos	Adrenalina	Apolipoproteínas

¡BUEN TRABAJO!
 El último número es:
3



Juego de Memoria





Quiz PacMan



NIVEL 1 DE 5

¿Cuáles son las células presentes en el páncreas con su hormona correspondiente?

- 1 Células Alfa (glucagón)
Células Beta (insulina)
Células Delta (somatostatina)
- 2 Células Alfa (insulina)
Células Beta (somatostatina)
Células Gamma (glucagón)
- 3 Células Beta (glucagón)
Células Gamma (insulina)
Células Delta (somatostatina)

NIVEL 2 DE 5

La Diabetes tipo II se asocia a:

- 1 Deficiencia absoluta de insulina
- 2 Apoptosis de células Beta
- 3 Hiperglucemia

NIVEL 3 DE 5

La oxidación de ácidos grasos, debido a que la glucosa NO se usa como combustible metabólico, genera:

- 1 Polidipsia
- 2 Poliuria
- 3 Polifagia

NIVEL 4 DE 5

La cetoacidosis provocada por el exceso de cuerpos cetónicos en sangre debido a la LIPOLISIS y PROTEOLISIS genera:

- 1 Aumento del pH
- 2 Disminución del pH

pH Neutro

NIVEL 5 DE 5

¿Cuáles son los factores por lo que las endotoxinas acceden al torrente sanguíneo?

- 1 Disbiosis e Intestina
- 2 Bacterias y Toxinas

Disbiosis y flora bacteriana

Quiz Marcianitos



FOTOS





CRÉDITOS

Universidad Santo Tomás
Facultad de Cultura física, deporte y
recreación sede principal Bogotá.

Área de Investigación:
Semillero MASOR

Línea: Innovaciones en estudios del
cuerpo, la recreación y la sociedad.

Grupo: Cuerpo sujeto y educación

Elaborado por:

Angie Natalia Guerrero Vargas

Lady Johanna Ruiz

Diseño portada y fotografía:
Iván Ricardo Rueda Santofimio

Agradecimiento en aplicación y desarrollo
de la investigación, a la docente Yohanna
Montenegro y los grupos 4D (2019-2), 4A,
4B, 4D y 4F (2020-1).

LINK ACCESO JUEGOS VIRTUALES

1. Diabetes Pac Man

<https://view.genial.ly/5e9def2fb2887c0db5c384f8/game-pacman>

2. Hipertensión Memoria

<https://view.genial.ly/5ea351743d176c0da2c1ec67/game-genially-sin-titulo>

3. Aventura Patokinesis

<https://view.genial.ly/5eb03b905143320d96846d64/game-breakout-aventura-patokinesis>

LINK VIDEO INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA PRESENCIAL

<https://youtu.be/51soIGtpNqk>

FOTOS INTERVENCIÓN PRESENCIAL







CERTIFICADO ENCUENTRO DE SEMILLEROS



MATRICES

1. DOCENTE

MATRIZ COMPARATIVA	
PRE INTERVENCIÓN	POST INTERVENCIÓN
RECREACIÓN PEDAGÓGICA	
3. ¿Qué experiencias ha tenido con prácticas recreativas? En general He tenido experiencias buenas y experiencias malas, creo que entre más elaborado sea el proceso es mejor, cuando es muy a la carrera muy superficial entonces la gente no se adhiere bien a la actividad y no resulta siendo lo que yo esperarí, que se vuelva un aprendizaje más significativo para los estudiantes. A veces hemos hecho actividades donde encontramos que la gente la entendió súper clara con la actividad recreativa que hicimos, y lo entendió y no se le olvido quedó súper claro; y otras veces fue básicamente una perdedera de tiempo entonces no funcionó. Depende mucho de la dedicación que se le ha dado en la elaboración, pero también depende mucho del grupo y la disposición que tienen para hacer las cosas. Uno pensaría que en esta carrera estarían súper dispuestos, pero no es así, no siempre están tan dispuestos para hacer estas actividades. Y tú, a nivel personal fuera del aula qué experiencias has tenido con las prácticas recreativas Si para mí siempre fue muy clave, todavía recuerdo cosas del metabolismo que aprendí en el bachillerato con cosas recreativas, por eso siempre lo he querido tener en mi clase porque siempre fue un elemento muy clave para aprender.	1. CÓMO CREES QUE SE VIVENCIA LA RECREACIÓN DENTRO DE LA CLASE Pues yo creo que es una herramienta, es una herramienta que aporta al aprendizaje que genera una nueva posibilidad de aprender las cosas, muchos estudiantes lo destacan como una manera que les facilita adquirir ese conocimiento, que les permite evocar también más fácil como tener recordación de algunas cosas; entonces yo considero que la recreación es un elemento que distensiona también muchas cosas y lo saca de un escenario muy científico que no debe ser así sino con un soporte fisiológico pero que lo aplique como a su vida. Entonces creo que eso es lo que lo facilita que lo haga parte de su vida. ANEXO Yo creo que ese es un elemento que todavía no hemos tocado mucho y en todas las cosas desde el colegio. Y en otros países yo que estuve buscando en Estado Unidos es increíble cómo usan el juego en la primaria para los niños chiquitos y secundaria. Pero es increíble ver por ejemplo cómo se aprenden ellos la historia de Egipto haciendo galletas; y cómo ellos llevan todo a ese escenario, es bien bonito las dinámicas que hay. Entonces yo creo que en otros países quizás se ha explorado mucho más y desde más pequeñitos, eso es como una cosa que

Para mí ha sido muy fácil aprender el trabajo del metabolismo y las vitaminas, con una canción que hicimos en décimo y todavía me acuerdo de la canción, y todavía me acuerdo de cuáles son las liposolubles y las hidrosolubles por eso, porque esa canción me trae siempre eso. No sé si sea recreativo, pero para mí siempre ha sido la forma. Yo sé que lo recreativo tiene una epistemología ahí más compleja, pero para mí siempre ha sido una forma de aprender muy básica y siempre trató de llevársela a mis estudiantes. Y tú fuera del aula, no cómo estudiante ni docente Okey, ahí ya hablé de mi experiencia como mamá. Por lo menos yo con mi hija usó una cantidad de esos elementos, yo para enseñarle las tablas lo hicimos jugando, para enseñarles los grados en el transportador, lo hacíamos en la terraza hacíamos el círculo saltando por los grados que íbamos haciendo y hacíamos concursos entre ella y yo para los grados de movimiento, para que ella no se confunde qué hacer 20 no era lo mismo que hacer 280 y eso se lo enseñe fue yo. Muchas cosas hacíamos así, el abecedario lo ponemos en una cuerda y salíamos corriendo para que cogiera diferentes letras y así se las aprendiera. A parte porque mi hija tiene su esquema de aprendizaje muy lúdico, si a ella la sientas solo a leer y a leer no funciona, ella tiene que pasar por la experiencia para aprender. 4. Desde tu experiencia con esas prácticas recreativas, ¿las utilizas en tus clases? Yo trato, pero a veces los grupos son demasiado grandes y no lo permiten, hacer eso se vuelve un rollo y se complica uno	dejamos en el preescolar, pero si es muy importante que se vaya llevando cada vez más, de pronto así uno dejaría de sufrir con el álgebra, con el cálculo, la química sí? Porque todo eso se vuelve como que cosa tan complicada porque nunca aterrizamos a lo que era funcional, y una cosa funcional es el juego indudablemente es una cosa muy importante.
---	--

demasiado para hacer algo así; y bueno tampoco soy la más experta creo que aprendo desde mi necesidad y mi experiencia, por eso a veces no sé cómo manejarlo porque sé que hay que contener muchas cosas para que eso salga bien, y a veces como que no sale también porque pierde el sentido. Hace como un año hicimos un rompecabezas en una pato más complejita y unos la hicieron súper bien cumpliendo el propósito y otros definitivamente no, cogieron la pato la cortaron y la armaron y pues ese no es el sentido de hacerlo.

Entonces si siento que yo trato de hacerlo, pero no me es tan fácil. Y los grupos así tan grandes, lo estrecho del contenido que tengo que pasar a ese tema o no alcanzo a cubrirlo todo, eso tampoco ayuda. Es muy poquito tiempo y a veces si me pongo a hacer eso me arriesgo a que no alcanzo a cubrirlo todo, y a veces prefiero que se aprendan eso bien aprendido, pero también debo ser responsable con el cronograma.

que el aprendizaje para ellos fuese realmente significativo y que no lo olviden

ellos puedan decir en dos o cuatro años yo me acuerdo como funciona esto en el cuerpo porque tengo algo que me permite evocarlos y entenderlo

que el aprendizaje permanezca en ello y no sea una cosa pal parcial nada más

METODOLOGÍAS LÚDICO PEDAGÓGICAS

1. ¿Cómo trabaja las metodologías de enseñanza dentro del aula, en la cátedra de Patokinesis? Yo trato siempre de hacer esquemas, con una primera parte magistral para adentrarlos en el tema para conocer los fundamentos y luego si hace un trabajo a través de esquemas para ir desarrollando a través de una discriminación de las partes de los órganos, tejidos que se comprometen en las patologías para que ellos puedan hacer una correlación, e ir de lo simple a lo más complejo. Trato de llevarlo a ejemplos, a cosas cercanas a su realidad ya que son procesos celulares que tienden a ser complejos. 2.Dentro de esa metodología ¿Qué herramientas utiliza? Mis herramientas siempre son mis marcadores y el tablero, soy amante del tablero. Siento que es más fácil, para mí siempre fue más fácil desde esa panorámica entonces siento que es la forma de enseñarlo mejor. Yo me siento más cómoda enseñándolo así que de pronto solo con la clase magistral. Pero de pronto no te apoyas de otros elementos, videos o algo así: A veces para algunas cosas muy específicas, normalmente vídeos que aplican muy bien para estos temas. Por ejemplo, para este semestre tendremos revisión de artículos, es bueno que ellos vean que lo que hacen se aplica a la investigación y cómo eso les da evidencia científica para aplicar el ejercicio. De qué depende que lo apliques o no Hay algunos temas que son muy complejos, entonces el apoyo visual suele ser muy importante. Por ejemplo, en el tema de renal siempre tengo un video porque es más fácil hacerlo; y he querido incluirlo en otros, pero	1. CUÁLES SON LOS APORTES DE LAS PRÁCTICAS LÚDICAS DESDE TU EXPERIENCIA Sí, yo sí creo que aportan y nos muestran otra manera de aprender las cosas. Me parece chévere que no sean memorísticas, sino que le favorezcan al estudiante su capacidad de análisis, creo que es muy importante que se estimulan otros canales cerebrales para uno aprender, que no sea solo la lectura y la escucha, sino que sea la capacidad de asociar, el uso de los colores, el uso de las imágenes, del juego obviamente cómo en ese primero que tu pudiste hacer como del UNO. Pero eso que sea un trabajo en grupo que le permita ir construyendo pues me parece que le estimula cerebralmente por otros medios que creo que es la ventaja del juego, que vaya a ser cómo una dosis específica en otros lugares que uno usualmente no usa para aprender. 2a. CREES QUE DICHAS PRÁCTICAS SON IMPORTANTES PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE Sí, yo considero que es necesario aplicarlas y más en poblaciones cómo estas. Si de pronto yo se lo llevó a un grupo de medicina no pase digamos que el impacto no sea el mismo, puede que también tenga un impacto pero no el mismo que está teniendo en nuestros estudiantes, porque el estudiante que estudia cultura física tiene una forma diferente de aprender, definitivamente es más de moverse y es más de otro tipo de estímulos, entonces creo que depende mucho de qué población estamos abordando y en está especialmente si considero que es súper necesario y hacerlo de
---	---

a veces los videos no son de la calidad o no tienen los elementos, eso como que depende de la plata del youtuber y no funciona tan bien, entonces hay que tener cuidado también con eso porque a veces está muy lejos de la realidad. Por ejemplo, cuando hablo de la contracción se puede usar un video, de hecho, yo aprendí la contracción a partir de un video y esas partes no se me olvidaron.	manera continua, porque para uno digamos en los tiempo de uno es cómo una actividad de vez en cuando, porque no, yo por lo menos siento que no tengo el tiempo de sentarme a laborar a cacharrear a todas esas cosas, pues para mí todavía es complejo, pero si considero que sí aporta.
--	--

MOTIVACIÓN EN EL ESPACIO ACADÉMICO

En la entrevista previa no se tuvo en cuenta esta categoría ya que fue una categoría que surgió en el desarrollo del proyecto.	CÓMO CREES QUE SE DA LA MOTIVACIÓN EN LA CLASE Yo considero que es importante que el estudiante siempre tenga en claro que son situaciones que se le van a presentar en su ejercicio profesional constantemente, entonces que las asuma con responsabilidad. Pues más que motivación yo creo que es más compromiso, porque la motivación uno la puede perder hasta por una mala calificación pero es el compromiso de sentir que es algo que se le va a presentar en cualquier momento en cualquier situación va a encontrarse con una persona con sobrepeso, quizás con hipertensión, cada vez esas enfermedades son más comunes entonces tiene que saber cómo las va a intervenir y de qué manera lo va a hacer, entonces creo que es como tener el compromiso de saber que son y cómo las debe abordar de manera responsable. 1a. CAMBIA CUANDO APLICAS METODOLOGÍAS LÚDICAS Yo creo que, si cambia, de pronto se sienten más atraídos no sé qué tanto les mueva su motivación, pero si siento que tal vez les atrae un poco más y que tal vez para su
--	---

	manera de aprender pues también es como más agradable, por lo menos es más agradable. Porque sigo viendo que los que son muy buenos y muy pilos como los que tienen un muy buen rendimiento también en eso y los que no pues también un poquito menos. Pero impactan positivamente, les gusta más por lo menos.
--	---

2. ENCUESTAS

MATRIZ COMPARATIVA	
PRE INTERVENCIÓN	POST INTERVENCIÓN
RECREACIÓN PEDAGÓGICA	
Qué piensa frente al uso de herramientas virtuales lúdicas en los procesos de enseñanza-aprendizaje ● Excelente herramienta ● Me parecen muy adecuadas y buenas ya que se me hace más fácil el aprendizaje ● Es una buena herramienta para entender más los temas vistos en clase ● Indispensable implementar estas herramientas porque se vivencia un aprendizaje más dinámico ● En estos momentos se hace necesario conocer todos estos tipos de herramientas para optimizar el aprendizaje ● Ayuda al aprendizaje ● Que se ajustan muy bien debido a la situación por la que se está pasando ● Ayudan bastante ya que la saca de la monotonía ● Son muy pertinentes en este momento ya que todo el proceso se lleva de manera virtual por lo tanto ayudan a	Cuál es su pensamiento frente al papel de la recreación en los procesos de enseñanza aprendizaje ● Son creativas y cómo se asemejan a un videojuego real hace que sea más atractivo y con esto afianzar lo visto en clase ● Es una herramienta que poco se usa pero que puede aportar al aprendizaje en especial en materias de alto contenido teórico ● Puede ser una gran herramienta para el proceso enseñanza-aprendizaje pues permite apropiar conocimientos de una manera más efectiva ● Pienso que es muy importante ya que estos recursos hacen más pedagógico la enseñanza, y el aprendizaje un poco más fácil ● La recreación en la enseñanza es un puente facilitador entre la persona que dicta el tema y la persona que lo aprende, ofrece recursos incalculables cuando de creatividad se trata

que pueda haber mayor claridad en cada uno de los temas Le gustaría tener metodologías lúdicas en este espacio académico 100% SI Conoce sobre prácticas lúdico pedagógicas virtuales aplicadas en el aula 44,4% SI 33,3% PRÁCTICAS LÚDICO PEDAGÓGICAS NO VIRTUALES 22,2% NO	● Me parece muy interesante, ya que no todos aprendemos de la misma forma ● Tiene un papel muy importante ya que le da a la persona herramientas válidas y alternas de aprender Que aportes cree que generaron las vivencias lúdicas implementadas ● Poder compartir estas vivencias en otros cursos o para las clases que se puedan dar en horarios extracurriculares ● Motivan más a participar y generan nuevos aprendizajes ● Mayor aprendizaje, mayor entendimiento de los temas, conceptos claves ● Más conocimiento, otras maneras de aprender temas complicados, ver la recreación de otra manera ● En el caso de esta materia y de otras que tienen un alto nivel de información y exigencia académica, no solo facilita el aprendizaje de los estudiantes, también los incentiva a aprender y motiva a querer saber más del tema ● A ver la educación de una forma diferente ● Una retención a largo plazo ● Mayor comprensión de los temas vistos
METODOLOGÍAS LÚDICO PEDAGÓGICAS	

De 1 a 5 siendo 5 no cambiaría nada Cómo califica la metodología aplicada por la docente 66,7 % 5 22,2 % 4 11,1% 3 Qué piensa frente a las metodologías de aprendizaje usadas por la docente ● Excelente ● Deberían ser más dinámicas con actividades, juegos, videos, etc. ● Muy buena metodología para el aprendizaje ● Son metodologías súper creativas e innovadoras que aportan y enriquecen nuestro campo de conocimiento ● Pienso que debido a la coyuntura se dificulta a veces la comunicación de ambos tanto comunicador como el interlocutor, pero la profesora lo ha resuelto de muy buena manera y las metodologías ayudan de gran manera ● Muy lúdicas ● Me parecen buenas y acordes a la asignatura pese a que es una materia de alto contenido teórico ● Son muy adecuadas para llevar un proceso de aprendizaje óptimo ● Son muy buenas ya que facilitan todo el proceso de aprendizaje	De 1 a 5 Cómo calificaría las intervenciones realizadas 100% 5 Cómo considera que le aportaron las metodologías lúdicas en su proceso de aprendizaje ● Muy buenas ya que incentivan la creatividad y la realización de las mismas ● Ayudan a reforzar los temas vistos en clase y probar que tanto hemos aprendido ● De una manera positiva ya que fue un aprendizaje más práctico del tema ● Fue muy bueno gracias a estas dinámicas reforcé mis conocimientos para los parciales ● Ayuda a generar relaciones entre términos y conceptos mucho más fácil al asociar con momentos vividos en la actividad ● A entender de una forma diferente los temas vistos en clase ● De excelente manera ya que es una forma divertida de aprender ● Si Considera que la metodología implementada dentro del aula debería ser: 100% LÚDICA Y TRADICIONAL
MOTIVACIÓN EN EL ESPACIO ACADÉMICO	
Las metodologías actuales usadas por la docente motiva su aprendizaje y participación 88,9% SI 11,1% NO	● Motivan más a participar y generan nuevos aprendizajes ● no solo facilita el aprendizaje de los estudiantes, también los incentiva a aprender y motiva a querer saber más del tema Las vivencias lúdico pedagógica motivan su aprendizaje y participación en la materia 100% SI

3. ENTREVISTAS

MATRIZ COMPARATIVA	
PRE INTERVENCIÓN	POST INTERVENCIÓN
RECREACIÓN PEDAGÓGICA	
En este momento la mayoría de los estudiantes no expresan tener mayor conocimiento frente a las prácticas lúdico pedagógicas, varios las relacionaron directamente con las clases prácticas que han vivido en otros espacio académicos; y aquellos que lograron identificarlas dentro del aula expresan que en su mayoría son prácticas desarrolladas por los estudiantes más no por los docentes, y por ende depende mucho del empeño y motivación con la cual lo desarrollen para tener un buen resultado o no.	Después de vivenciar prácticas lúdico pedagógicas enfocadas al aprendizaje de las enfermedades crónicas no transmisibles, los estudiantes expresaron obtener un aprendizaje mayor, en su generalidad comentaron que eran actividades y metodologías muy llamativas, que les permitían reforzar el aprendizaje y adquirir nuevos conocimientos. Varios reconocieron que es posible aprender por medio de prácticas lúdicas no convencionales y además divertirse mientras lo hacen “como aprendizaje me queda que es posible aprender de una manera lúdica y divertida, saliéndose de lo convencional”.
METODOLOGÍAS LÚDICO PEDAGÓGICAS	

A nivel general el grupo expresa estar a gusto con la metodología que utiliza la docente en el espacio académico, ya que busca diferentes métodos para que los temas queden bastante claros; sin embargo, dos señalan que el tono de la voz de la docente y la complejidad de los temas, permite que muchos se dispersen y les de sueño durante la clase. Otro estudiante manifiesta que la metodología de la profesora no es de su gusto, ya que preferiría actividades donde se moviera y pudiera entender los temas tratados. Destacan la implementación de los mapas conceptuales, las Patokinesis y algunas obras que implementa la docente para reforzar los temas que van viendo a lo largo del semestre.	Fue unánime por parte del grupo la acogida de las actividades lúdico pedagógicas dentro del espacio académico, sin embargo, varios mencionaron que se debe complementar con las metodologías propias de la docente, es decir que las metodologías tradicionales permitían la adquisición de un conocimiento previo sobre los temas, que tal vez durante las otras prácticas sería más difícil comprender. Destacan que los métodos actuales en la materia posibilitaban ver mucho más contenido y comprender la parte teórica y conceptual necesaria para el espacio académico.
MOTIVACIÓN EN EL ESPACIO ACADÉMICO	
En esta categoría para muchos no fue tan sencillo identificar la motivación durante la clase, algunos expresaron que es evidente en el nivel de participación de los estudiantes durante la clase, en este caso al responder o hacer preguntas frente a los temas. Sin embargo, en los diarios de campo evidenciamos que muchos de ellos no expresan corporalmente dicha emoción, al nivel de dormirse durante la sesión. Un estudiante resaltó que la motivación era clara en la asistencia de los estudiantes a clase, ya que la mayoría asisten a casi todas las sesiones y muy raro alguien llega tarde. Como factor adicional el incentivo académico (nota) es un motivador para los estudiantes	A nivel general los estudiantes destacaron la disposición de sus compañeros a una práctica pedagógica totalmente diferente como un indicador de motivación. El principal factor fue la nota que iban a adquirir por la participación en la práctica, sin embargo, uno de los estudiantes expresa lo siguiente “se me olvido que eso era nota y más que todo lo disfrute”. Otro describe que la motivación fue evidente al nivel de la evaluación donde debían colocar con una carita como les había parecido y la gran mayoría colocaron una carita feliz.

MATRIZ SEGUNDO NIVEL

MATRIZ COMPARATIVA	
PRE INTERVENCIÓN	POST INTERVENCIÓN

RECREACIÓN PEDAGÓGICA

- creo que entre más elaborado sea el proceso es mejor.
- A veces hemos hecho actividades donde encontramos que la gente la entendió súper claro con la actividad recreativa que hicimos, y lo entendió y no se le olvido quedó súper claro; y otras veces fue básicamente una perdedera de tiempo
- todavía recuerdo cosas del metabolismo que aprendí en el bachillerato con cosas recreativas, por eso siempre lo he querido tener en mi clase porque siempre fue un elemento muy clave para aprender
- Yo sé que lo recreativo tiene una epistemología ahí más compleja, pero para mí siempre ha sido una forma de aprender muy básica
- aprendo desde mi necesidad y mi experiencia, por eso a veces no sé cómo manejarlo porque sé que hay que contener muchas cosas para que eso salga bien
- ellos puedan decir en dos o cuatro años yo me acuerdo como funciona esto en el cuerpo porque tengo algo que me permite evocar y entenderlo. que el aprendizaje permanezca en ello y no sea una cosa pal parcial nada más

- , es una herramienta que aporta al aprendizaje que genera una nueva posibilidad de aprender las cosas
- la recreación es un elemento que distensiona también muchas cosas y lo saca de un escenario muy científico
- pero que lo aplique como a su vida
- en otros países yo que estuve buscando. es increíble ver por ejemplo cómo se aprenden ellos la historia de Egipto haciendo galletas; y cómo ellos llevan todo a ese escenario
- es como una cosa que dejamos en el preescolar, pero si es muy importante que se vaya llevando cada vez más
- Porque todo eso se vuelve como que cosa tan complicada porque nunca aterrizamos a lo que era funcional, y una cosa funcional es el juego indudablemente es una cosa muy importante.

- Tal vez si las he visto pero no se, no las referencio
- a partir de prácticas recreativas se podría tener un proceso de aprendizaje mucho mucho más dinámico para nosotros los estudiantes
- si el grupo tuviese una buena disposición si servirían muchísimo.
- personalmente osea como es una materia teórica me gusta más como literal pues ver la teoría, así como es

• Me parecen muy adecuadas y buenas ya que se me hace más fácil el aprendizaje • Son muy pertinentes en este momento ya que todo el proceso se lleva de manera virtual por lo tanto ayudan a que pueda haber mayor claridad en cada uno de los temas Le gustaría tener metodologías lúdicas en este espacio académico • 100% SI Conoce sobre prácticas lúdico pedagógicas virtuales aplicadas en el aula • 44,4% SI 33,3% PRÁCTICAS LÚDICO PEDAGÓGICAS NO VIRTUALES 22,2% NO	• estos recursos hacen más pedagógico la enseñanza, y el aprendizaje un poco más fácil • La recreación en la enseñanza es un puente facilitador entre la persona que dicta el tema y la persona que lo aprende, ofrece recursos incalculables cuando de creatividad se trata • Me parece muy interesante, ya que no todos aprendemos de la misma forma • Son creativas y cómo se asemejan a un videojuego real hace que sea más atractivo y con esto re afianzar lo visto en clase APORTES • Más conocimiento, otras maneras de aprender temas complicados, ver la recreación de otra manera • En el caso de esta materia y de otras que tienen un alto nivel de información y exigencia académica, no solo facilita el aprendizaje de los estudiantes, también los incentiva a aprender y motiva a querer saber más del tema • A ver la educación de una forma diferente • Una retención a largo plazo • Mayor comprensión de los temas vistos
METODOLOGÍAS LÚDICO PEDAGÓGICAS	
• una primera parte magistral para adentrarnos en el tema para conocer los fundamentos y luego si hace un trabajo a través de esquemas • ir de lo simple a lo más complejo. • Trato de llevarlo a ejemplos, a cosas cercanas a su realidad ya que son procesos celulares que tienden a ser complejos • Mis herramientas siempre son mis marcadores y el tablero, soy amante del tablero. Siento que es más fácil	• que aportan y nos muestran otra manera de aprender las cosas • Me parece chévere que no sean memorísticas, sino que le favorezcan al estudiante su capacidad de análisis • muy importante que se estimulan otros canales cerebrales para uno aprender, que no sea solo la lectura y la escucha, sino que sea la capacidad de asociar, el uso de los colores, el uso de las imágenes, del juego obviamente • un trabajo en grupo que le permita ir construyendo

● Hay algunos temas que son muy complejos, entonces el apoyo visual suele ser muy importante.	● considero que es necesario aplicarlas y más en poblaciones como estas ● el estudiante que estudia cultura física tiene una forma diferente de aprender, definitivamente es más de moverse y es más de otro tipo de estímulos ● no tengo el tiempo de sentarme a laborar a cacharrearle a todas esas cosas, pues para mí todavía es complejo, pero si considero que sí aporta
● son muy importantes para nuestro proceso de aprendizaje, todas las prácticas que la profesora usa ● me parece interesante pues usa unas técnicas las cuales nos ayudan a entender un poco más los temas por medio de mapas conceptuales ● son muy muy teóricas uno tiende como a perderse o ponerles atención a otras cosas ● En ocasiones por momentos de la clase, el tono de voz de la profesora hace que de pronto uno se sienta como arrullado ● utiliza diferentes métodos con el fin que todas las personas entendamos completamente los temas	
De 1 a 5 siendo 5 no cambiaría nada Como califica la metodología aplicada por la docente ● 66,7 % 5 ● 22,2 % 4 ● 11,1% 3 ● Deberían ser más dinámicas con actividades, juegos, videos, etc. ● Me parecen buenas y acordes a la asignatura pese a que es una materia de alto contenido teórico ● Son muy buenas ya que facilitan todo el proceso de aprendizaje	De 1 a 5 Cómo calificaría las intervenciones realizadas ● 100% 5 ● Ayuda a generar relaciones entre términos y conceptos mucho más fácil al asociar con momentos vividos en la actividad ● A entender de una forma diferente los temas vistos en clase ● De excelente manera ya que es una forma divertida de aprender ● Ayudan a reforzar los temas vistos en clase y probar que tanto hemos aprendido Considera que la metodología implementada dentro del aula debería ser: ● 100% LÚDICA Y TRADICIONAL

MOTIVACIÓN EN EL ESPACIO ACADÉMICO	
	• más que motivación yo creo que es más compromiso • el compromiso de sentir que es algo que se le va a presentar en cualquier momento en cualquier situación • el compromiso de saber que son y cómo las debe abordar de manera responsable • de pronto se sienten más atraídos no se qué tanto les mueva su motivación, pero si siento que tal vez les atrae un poco más • Pero impactan positivamente, les gusta más por lo menos
• Me parece que se ve reflejada por medio de la participación en clase, por las preguntas • si hay como un incentivo que tenga que ver con nota o con puntos y cosas de este tipo sería mayor la motivación • yo creo que es también como el interés de cada uno en la materia • en el momento en que la profesora tiende como a partir totalmente la patokinesis, ahí es donde ya el grupo se concentra	
Las metodologías actuales usadas por la docente motiva su aprendizaje y participación 88,9% SI 11,1% NO	• Motivan más a participar y generan nuevos aprendizajes • no solo facilita el aprendizaje de los estudiantes, también los incentiva a aprender y motiva a querer saber más del tema Las vivencias lúdico pedagógica motivan su aprendizaje y participación en la materia 100% SI

DIARIOS DE CAMPO:

N. de sesión: 01.	Espacio Académico : Enfermedades Crónicas no Transmisibles Patokinesis
-------------------	--

Nombre del docente y No total de estudiantes por sesión :	Docente: Yohanna María Montenegro Mejía No. Estudiantes: 32 estudiantes		
Nombre del observador:	Angie Natalia Guerrero Vargas		
Lugar :	Aula 308 Edificio Orden de Predicadores	Fecha: 14 de agosto 2019	
Hora de inicio observación	9:15	Hora de finalización observación	11:00
Foco de Observación :	¿Cómo se dan los elementos pedagógicos en la clase?		
Agenda del día :	1. Presentación de la estudiante de la Profundización en Recreación 2. Retoma el tema de la clase pasado (Repaso) 3. Cierra el tema de Tabaquismo 4. Inicia con el factor de riesgo Alcohol		
Descripción general: La clase inicia a las 9:18 am con 28 estudiantes en el aula, el cable para conectar al video beam no funciona así la profe me envía para cambiar el cable. Al volver al salón la docente se encuentra descargando la presentación en el computador de la Universidad para empezar con el tema, mientras tanto se acercan 3 estudiantes a hacerle preguntas sobre el tema de la clase anterior, los estudiantes se encuentran hablando entre ellos, usando el celular y otros acostados en el puesto, esperando que la docente de inicio. Durante este tiempo llegan los 4 estudiantes faltantes. Antes de empezar Yohanna hace la presentación formal de la labor que estaré realizando en dicho espacio académico desde la profundización en recreación y manejo del tiempo libre; les comenta que he sido estudiante de ella y además su monitora en dicha materia, y da paso a que yo me presente. Los estudiantes realizan silencio mientras hago la presentación y se muestran atentos al mirar al frente durante este tiempo. Les comento que soy estudiante de la profundización en recreación de 8vo semestre, y que en nuestra profundización desarrollamos una práctica pedagógica en la cual elegimos una cátedra para acompañar e intervenir desde la recreación pedagógica y que yo elegí Patokinesis porque es una materia que en realidad me apasiona, que me parece tiene una complejidad alta y un grado de importancia elevado en nuestra carrera, por ende me gustaría desarrollar herramientas y ambientes que propicien el aprendizaje de la misma. La mayoría simplemente observan y no dicen nada al terminar mi presentación, algunos me miran de manera desconocida y siguen haciéndolo mientras me ubico en mi lugar.			

A las 9:43 am inicia la clase, le recuerdo a la docente que no ha llamado lista así que hace rápidamente el llamado a lista e inicia con el tema donde se habían quedado con los factores de riesgo desde el cigarrillo.

La mayoría de los estudiantes se mantienen anotando en sus cuadernos mientras la profe explica. Cuando les está comentando acerca de los cilios que se encuentran en los pulmones, les asocia la reacción que tiene una persona al escupir la gaseosa. Mientras un estudiante se encuentra jugando en su Tablet, la profe le hace una pregunta frente a lo que estaba explicando y no responde, así que le pide que preste atención.

Mientras explica, 3 estudiantes hacen preguntas diferentes frente al tema y la relación del mismo con lo que han visto en la clase anterior, la profe les va respondiendo y siguen preguntando así que les dice que termina de explicar y responde las preguntas que queden. Continúa con el tema y una estudiante en el fondo del salón se está peinando mientras otra habla por el celular. Les explica los efectos del alquitrán asociando lo difícil que es dando ejemplo de cuando usted va en la moto y cuando llega a su destino se da cuenta que tiene el cachete negro, un par de estudiantes susurran frente al tema.

Sigue su explicación y hace un chiste referente al consumo de sal y de azúcar y les dice a los estudiantes que cuando les pase en la vida real “autorregúlese no se vaya a desmayar” lo que genera risas en el aula.

Termina con el tema del tabaquismo así que hace un breve recuento del mismo preguntándoles a los estudiantes frente al mismo, responden varios y mantienen contacto visual con la docente en este momento ninguno está anotando en sus cuadernos.

Inicia con el tema de alcohol, cuando habla de las cantidades que se consumen los estudiantes empiezan a hablar entre ellos, sólo la mitad del salón anota en sus cuadernos, no hacen silencio por un rato mientras ella explica el tema del alcohol en cuestión de cantidades. Faltando 10 minutos los estudiantes empiezan a hablar más hasta que finaliza la clase.

Relación con el foco de visualización:

En esta ocasión la clase fue un poco corta debido a los inconvenientes con las diapositivas y además la presentación mía fue algo que tomó un poco de tiempo. Los estudiantes se muestran receptivos a los temas a trabajar, así como bastante interesados por los efectos que producen estos factores de riesgo en la vida diaria y la salud, sobre todo cuando se habla de factores que suelen ser comunes en los estudiantes como el cigarrillo y el alcohol, por lo que preguntan bastante frente al tema y se mantienen más alerta a lo que explica la docente.

La clase se desarrolló de modo magistral, donde la docente se apoyó únicamente de las diapositivas que tiene y les informo que están disponibles en el Moodle factor que puede determinar por qué muchos de los estudiantes no copian durante la clase, sino que prefieren mantenerse atentos y prestando atención a la docente,

Es un grupo bastante grande y el ruido y movimiento se siente bastante, sin embargo, la mayoría denotan interés por la materia y los temas. La docente utiliza bastantes ejemplos para clarificar lo que acaba de explicar y aterrizar los aprendizajes, lo que genera en los estudiantes risa y en ocasiones desorden, pues se molestan los unos a los otros.

La docente logra generar un ambiente al mantener a la clase enfocada en lo que ella está hablando, sin embargo, no es un ambiente que se mantenga durante la clase. Los gestos de muchos de los estudiantes demuestran interés y gusto en lo que se está explicando, así como en las aplicaciones de dicho aprendizaje a su vida, por lo que muestran motivación frente al espacio académico.

Así mismo utiliza chistes y el contacto individual con los estudiantes para captar la atención de los mismos y mantenerlos enfocados en la clase, sin embargo, después de un tiempo especialmente cerca al final los estudiantes se muestran cansados de tanto tema y empiezan a generar ruido en el aula y dejan de prestar atención a los temas explicados.

Anexos:





N. de sesión: 02.	Espacio Académico : Enfermedades Crónicas no Transmisibles Patokinesis		
Nombre del docente y No total de estudiantes por sesión :	Docente: Yohanna Montenegro No. Estudiantes: 30 estudiantes 27 hombres 3 mujeres		
Nombre del observador:	Angie Natalia Guerrero Vargas		
Lugar :	Aula 308 Edificio Orden de Predicadores	Fecha: 21 de agosto 2019	
Hora de inicio observación	9:00	Hora de finalización observación	11:00
Foco de Observación :	¿Cómo se dan los elementos pedagógicos en la clase?		
Agenda del día :	1. Llamado de lista 2. Quiz primer grupo 3. Quiz segundo grupo		

	4. Empieza con lo que falta de Alcohol 5. Prescripción del ejercicio
<i>Descripción general:</i> Mientras la docente llega al salón, los estudiantes de manera individual leen sus apuntes, algunos se explican temas el uno al otro y unos cuantos se hacen preguntas frente al tema. Alrededor de las 9:07 ya hay 30 estudiantes en el salón, todos sentados en su puesto, algunos con su ceño fruncido mientras leen, sentados de manera correcta en sus puestos es decir ninguno recostado en el puesto ni en la silla. 9:15 am llega la profe al salón, empieza el llamado a lista, los estudiantes en completo silencio responden, termina el llamado y solo falta un estudiante. Les pregunta si ya terminó la explicación del tema y empieza a llamar a los estudiantes que se deben quedar para dar inicio al quiz, mientras el resto se retira del salón. Les pide a los 17 estudiantes que busquen un puesto en donde queden solitos, algunos se miran entre ellos y se ríen. La docente da la instrucción de guardar todo, es decir que no deben tener nada en el puesto más que media hoja y un esfero, aclara que el celular debe estar guardado en la maleta. Les dicta dos preguntas referentes a los temas vistos hasta el momento (efectos fisiológicos del monóxido y efecto de los polifenoles) les da 5 minutos para responder apenas termina de dictar, es decir que 9:26 am recoge. En el desarrollo del quiz, algunos estudiantes se ponen la mano en la cabeza o en la cara, un estudiante dice una grosería sin que se escuche, otros se quedan pensando antes de escribir la respuesta o mirando un punto fijo, un estudiante se queda mordiendo el esfero mientras mira la hoja. Uno de los estudiantes tiene el celular en el puesto, así que la profe le dice que la próxima vez que no haga caso a las instrucciones le anula el quiz o el parcial, el estudiante solo se voltea a mirarla, mientras unos voltean a ver que paso y otros siguen en lo suyo. Sólo un estudiante entrega antes de que se acabe el tiempo y se queda jugando con los marcadores en el puesto, la profe les indica que se acabó el tiempo y pasa recogiendo los quices. 9:30 am entran los 13 estudiantes que hacen falta, la docente da nuevamente las indicaciones durante el quiz y les dicta dos preguntas frente a los temas vistos en clase (efectos fisiológicos de la MAO y efecto del cigarrillo en el colesterol). Les indica que tienen 5 minutos y todos inician a escribir desde el momento cero hasta que falta un minuto, un estudiante entrega y apenas se acaba el tiempo la profe pasa recogiendo los quices por los puestos. Ingresan los estudiantes que se encontraban fuera del salón, la profe les recuerda que en el Moodle hay una tarea y que tienen 8 días para realizarla en parejas, referenciando la bibliografía y con normas APA.	

La docente inicia la explicación del tema, se escucha mucho ruido en el salón, dos estudiantes salen, 1 estudiante toma fotos de la presentación, mientras otros dos se encuentran recostados en su brazo sobre el puesto (ver anexo), solo un estudiante anota en su cuaderno. Dos estudiantes comiendo, el resto se mueven mucho en los puestos, por ende, generan mucho ruido. Los dos estudiantes que salieron vuelven con comida y la profe les pide que no vuelvan a salir de la clase.

La docente sigue la explicación frente al tema de alcohol, hace referencia a cuando los borrachos se ríen y después lloran, lo que genera risa en el aula y un estudiante le pega a su compañero. Algunos estudiantes bostezan, unos se estiran, hay 5 estudiantes que no pierden contacto visual con la presentación y la docente, haciendo preguntas también. En un rato todos los estudiantes se encuentran en silencio, todos escribiendo o mirando al frente, muchos bostezan.

La profe inicia con prescripción del ejercicio y les pregunta sobre el concepto de aptitud física. Varios empiezan a hablar y a participar, hasta llegar a un concepto claro. Le dice a un estudiante que le explique lo que acaba de decirles para verificar que quede claro. Sigue con la explicación del tema de capacidades mientras un par de estudiantes miran hacia la ventana, otros hacia el techo, dejan de anotar solo observan. Hablan entre ellos, se mueven más, chatean en el celular, una chica se sienta con los pies en la silla.

Al iniciar la prescripción vuelven a anotar, muchos bostezan se mueven más, juegan con los esferos, toman agua. La profe utiliza chistes como el convenio con los olivos para matarlo al explicar la prescripción. Da ejemplo de no poner un hombre al lado de otro hombre en rehabilitación cardíaca y habla de la competencia entre los hombres. Varios se ríen y hablan entre ellos. Termina explicando la estratificación del riesgo, varios toman fotos, otros se estiran y hablan bastante, la profe les dice a unos estudiantes CONGELADOS para que hagan silencio y presten atención, apenas termina el tema todos empiezan a recoger a moverse y a salir.

Relación con el foco de visualización:

En el primer momento en el cual ingrese al salón y ver a todos estudiando, se mostraba la preocupación e interés de los estudiantes por el quiz; muchos durante el quiz mostraron gestos y actitudes de preocupación frente a las preguntas que debían responder como si no tuviesen claridad frente al tema o estuviesen confundidos con el tema; muchos otros sencillamente se mostraron concentrados en responder lo que se les preguntaba.

La docente maneja una metodología bastante tradicional, usando la clase magistral como herramienta principal, donde ella va explicando los temas y los estudiantes se dedican a escuchar y recepcionar la información que ella les brinda con el apoyo de la presentación en medios audiovisuales. Sin embargo, también aprovecha bastante el tablero tratando de ser lo más gráfica posible a la hora de explicar los temas paso a paso, en especial cuando maneja el tema de efectos.

Durante el desarrollo de la clase los estudiantes se muestran interesados en el tema, manteniendo la mayor cantidad de tiempo posible atentos pues tiene contacto con la

docente y la presentación, sin embargo, muchos de ellos también se van perdiendo en algunos de los temas denotando aburrimiento e incluso como si no entendieran lo que la docente explica y sin embargo no realizan preguntas frente al tema.

También al tocar temas que ellos ya conocen como lo son las capacidades físicas, muchos estudiantes se desconectaron de la clase y empiezan a generar precisamente más ruido del habitual. Es un punto de la clase donde se muestra que los estudiantes están cansados y la energía baja considerablemente.

La docente utiliza ejemplos cercanos a los estudiantes para que ellos asimilen lo que se les va explicando y con ello logra mantener una actitud lúdica de algunos de los estudiantes.

Tomando el concepto de recreación como campo, donde el sector pedagógico hace parte de la misma y busca facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje, desde la educación formal logramos evidenciar en pocos estudiantes el gusto y placer por el espacio académico reforzando el concepto de recreación desde una práctica no obligatoria, siendo los que mantienen una atención activa durante la clase y con sus gestos y actitud evidencian motivación frente a la clase.

La docente se apoya de diferentes expresiones para mantener la atención de los estudiantes, molestandolos o diciéndoles cosas que normalmente son graciosas para ellos y logran conectarse nuevamente con la clase. Sin embargo, los temas son bastante densos a tratar y requieren que los estudiantes se mantengan conectados o pierden el hilo del tema, es por ello que se evidencia que la mayoría se encuentran concentrados durante la clase, y además demuestran interés por pasar los exámenes ya que saben la importancia del espacio académico en su carrera profesional.

Al final, a pesar de que tuvieron no más de una hora y veinte minutos de clase magistral, los estudiantes se veían cansados, por ello se estiran, algunos con sueño ya que el contenido es pesado por ende muchos bostezaba y otros ya no lograban mantener su atención 100% en lo que explicaba la docente. No se evidencio un ambiente lúdico dentro del aula, pero en algunos estudiantes se puede llegar a pensar que la materia es un tiempo de ocio para ellos dentro del disfrute y placer de lo que están aprendiendo, sobre todo por el interés de los mismo.

Anexos:







N. de sesión: 03.	Espacio Académico : Enfermedades Crónicas no Transmisibles Patokinesis		
Nombre del docente y No total de estudiantes por sesión :	Docente: Yohanna Montenegro No. Estudiantes: 31 estudiantes 27 hombres 4 mujeres		
Nombre del observador:	Angie Natalia Guerrero Vargas		
Lugar :	Aula 308 Edificio Orden de Predicadores	Fecha: 28 de agosto 2019	
Hora de inicio observación	9:00	Hora de finalización observación	11:00
Foco de Observación :	¿Cómo se dan los elementos pedagógicos en la clase?		
Agenda del día :	1. Llamado a lista 2. Quiz al primer grupo 3. Quiz segundo grupo 4. Explicación Dislipidemia		

	5. Patokinesis Dislipidemia
--	-----------------------------

Descripción general:

La clase inicia a las 9:15 am con 30 estudiantes en el aula, la docente empieza el llamado a lista mientras todos los estudiantes se encuentran sentados en sus puestos estudiando para el quiz. Confirma que estudiantes hacen falta para llamar al primer grupo que realizará el quiz, empieza en orden de lista contando 16 estudiantes que deben permanecer en el salón mientras los otros esperan afuera. Antes de salir del salón me pide que le ayude a repartir los quices de las personas que no asistieron la clase pasada, al terminar salen los estudiantes que deben hacerlo.

Los 16 estudiantes en el aula se distribuyen de manera que queden uno por cada dos puestos, la docente les dicta las preguntas que deben responder mientras todos copian, cuando indica que tienen 5 minutos para resolverlo un estudiante se queda mirando hacia la ventana por un rato y después si empieza a responder. Durante el quiz todos se encuentran escribiendo y mirando su hoja, uno de los estudiantes llama a la docente para hacerle una pregunta y ella responde que le da "Amnesia" en los quices. Después hace una claridad frente a la segunda pregunta que deben responder, inmediatamente uno de los estudiantes se agarra la cara con ambas manos y mira hacia arriba. Apenas se cumplen los 5 minutos recogemos y entran los 15 estudiantes restantes. Se ubican igual que el grupo anterior, cada uno por dos puestos; en medio del quiz suena un celular sin embargo todos siguen escribiendo solo un estudiante levanta la mirada y se queda mirando al frente. Una estudiante llega a las 9:34 am y la docente le dice que de quede afuera, ella se devuelve y voltea los ojos. Al terminar el tiempo unos estudiantes revisan en su cuaderno y uno de ellos salta y levanta el puño.

La docente les pregunta en qué tema se quedaron y debe conectar el computador para proyectar el tema que les hace falta antes de empezar la Patokinesis en el tablero. Les dice que va a dividir la clase en varias cosas, primero entender unos conceptos claves de la patología y luego si desarrolla la pato. Al iniciar solo un estudiante se encuentra acostado en el puesto, 4 están mirando sus celulares y solamente unos 5 estudiantes se encuentran escribiendo en su cuaderno. Se escucha MUCHO ruido, mucho movimiento y varios estudiantes sólo en contacto visual con el tablero y la docente. Hace claridad de un tema en el tablero dibujando y colocando la función que desempeña el colesterol en las mujeres; les explica y pregunta si ha sido clara, a lo que ellos afirman.

Los estudiantes casi no copian cuando la docente está explicando verbalmente sin diapositivas, 2 personas están con sus cabezas apoyadas en la pared y 3 con los brazos cruzados. Solo 4 estudiantes copian en sus cuadernos, un estudiante pregunta. Para explicar las diferencias dibuja en el tablero cada uno de los factores, asemeja las estructuras con elementos como flotadores, les explica diciendo que el papá es el hígado y tiene hijos. Después de explicar con los dibujitos vuelve a las diapositivas para demostrar que fue lo que paso y como se llama. Solo la mitad de los estudiantes muestran contacto con la docente, el resto hablan y la docente les dice que se concentren que después ella no sabe.

Cuando habla y ejemplifica la testosterona con la disfunción eréctil, todos se ríen y generan contacto visual con la profe. Hay mucho movimiento y susurros, algunos estudiantes en el celular

A las 10:12 am la docente empieza con la Patokinesis, desconecta y apaga los medios audiovisuales y les dice a los estudiantes que los necesita con ella, muy calladitos. Toma tres marcadores de diferentes colores y les explica cómo funciona una Patokinesis. Un estudiante está hablando y la profe le dice, pero le acabo de decir que se concentre, antes de iniciar les pide silencio diciendo Shhh...

Inicia dibujando al sujeto triste porque tiene dislipidemia, algunos se ríen con ese comentario y todos hacen silencio, la mayoría están mirando al tablero, mientras va dando los factores los ejemplifica con chistes como que fuma en la caseta ahí afuera de la universidad. Después de describir al sujeto todos mantienen contacto visual con la docente y lo que está hablando. La mayoría copian la pato, sólo 5 personas no lo hacen. Un estudiante que no copia se está durmiendo en el primer puesto, se recuesta en el puesto y no copia nada. Les va explicando qué pasa pasito a pasito y ejemplifica la necesidad del azúcar en la neurona con lo que deben llevar para el parcial, es decir una chocolatina pequeña, este comentario genera bastante ruido, pero se callan rápidamente.

Da otro ejemplo diciendo que es como la puerta del hotel Tequendama que da vueltas o como el chavo cuando se emborracha. Continúa la explicación y un estudiante se pone la mano en la frente y dice “no marica” se queda mirando fijamente el tablero. La docente para y les dice que les va a repetir, así que ellos se van a callar y van a prestar atención. Un estudiante graba con su celular toda la explicación.

Faltando 14 minutos se escucha más ruido, los estudiantes hablan más mientras otros siguen copiando, cada que la profe dice algo todos comentan y se quedan así hasta que ella hace silencio y se queda mirándolos para que hagan silencio. Cuando conecta el tema con lo visto anteriormente algunos dicen woow y varios siguen copiando.

La profe hace el dibujo de la arteria que es la parte final de la pato y les dice “bienvenidos a la arteria” captando la atención visual de muchos estudiantes. 10:56 am acaba la clase.

Relación con el foco de visualización

En este momento la clase inicia nuevamente con un quiz ya que se realiza al terminar con cada tema, los estudiantes se muestran preocupados y concentrados en estudiar para el mismo. Durante la ejecución del quiz algunos están confundidos con la pregunta que se les realiza y al dar claridad por parte de la profe se ocupan como si hubiesen respondido mal la pregunta, lo cual da evidencia que aún los conocimientos adquiridos en la clase no están 100% claros.

La celebración de uno de los estudiantes apenas termina el quiz es una clara manifestación de ocio dentro del aula, denotando el interés que mantiene frente a la cátedra y la importancia de la misma.

En esta ocasión la docente maneja dos momentos en la clase, el primero de manera magistral ya que debe dar una conceptualización de lo que hace falta del tema y al parecer el apoyo audiovisual lo facilita, y en la segunda realiza una Patokinesis donde por medio de un esquema logra condensar todos los conceptos trabajados anteriormente y relacionarlos uno con el otro. Así mismo utiliza los dibujos en el tablero para aclarar temas que tal vez no están del todo claros y los ejemplifica con cosas de la vida real, flotadores, puertas y demás para que el estudiante logre realizar una asociación del concepto y pueda recordarlo con mayor facilidad.

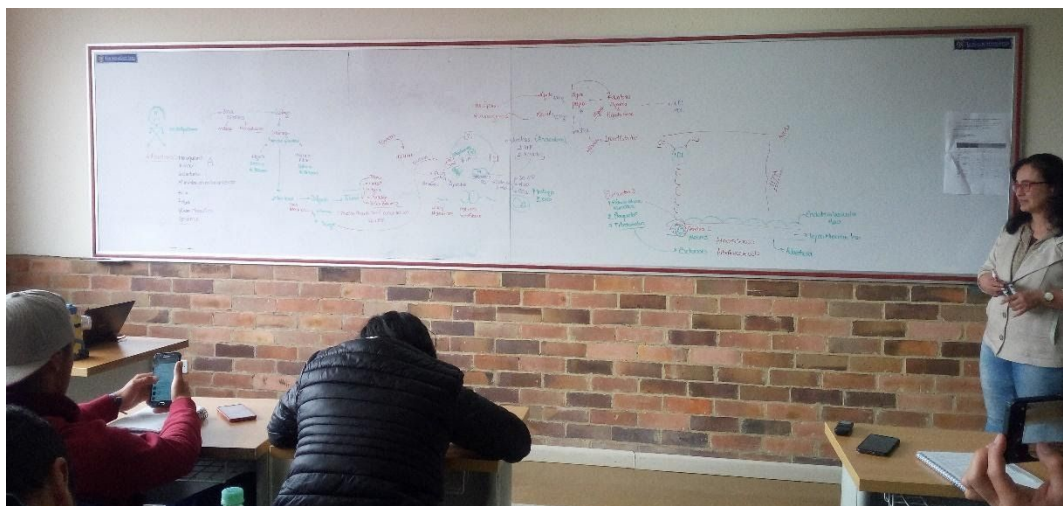
A su vez continúa realizando comentarios graciosos para mantener a los estudiantes presentes y que la clase no se torne tediosa, ya que ella misma les dice que si se pierden en algún momento después ya no van a entender cómo llegaron a ese punto de la patología. El comentario de uno de los estudiantes al decir “ay marica” por descuidarse un momento da cuenta de ello.

Durante la clase, la metodología que maneja la docente y la cantidad de contenido que explica en la clase, sobre todo en la Patokinesis requiere de bastante concentración por ello la pide a sus estudiantes y espera que hagan silencio para poder continuar con la explicación. Utiliza marcadores de diferentes colores lo cual hace que el esquema sea llamativo y a su vez les permita identificar el orden del mismo, separando antecedentes de procesos y demás.

La misma dinámica de la clase permite en muchas ocasiones que los estudiantes se pierdan del contenido si no se encuentran conectados con la clase y se vuelva un tanto tedioso para muchos el manejo de tanto tema, por lo que muchos optaron mejor por tomar fotos antes que anotar, para poder estar presentes y atentos a la explicación. Las herramientas de la docente por medio de los esquemas generan que los estudiantes estén más atentos y además que logren un entendimiento de lo que ven de manera práctica para su vida.

Cuando empieza las asociaciones de un tema con otro y cómo ello conlleva a una patología, las expresiones de algunos estudiantes dan cuenta de emoción y felicidad al entender cómo todo sucede, demostrando que en este contexto de educación formal también tenemos ocio como placer por lo que se estudia y pasión por lo mismo, así como su interés por seguir preguntando cada vez que descubren algo nuevo, demostrando que la docente logra un nivel de atención y gusto en ellos por lo que enseña alto, claro está en algunos casos.

Anexos:



N. de sesión: 04.

Espacio Académico : Enfermedades Crónicas no Transmisibles
Patokinesis

Nombre del docente y No total de estudiantes por sesión :	Docente: Yohanna María Montenegro Mejía No. Estudiantes: 31 estudiantes 5 mujeres 26 hombres		
Nombre del observador:	Angie Natalia Guerrero Vargas		
Lugar :	Aula 308 Edificio Orden de Predicadores	Fecha: 18 de septiembre de 2019	
Hora de inicio observación	9:00	Hora de finalización observación	10:30
Foco de Observación :	¿Qué elementos se dan en la clase que pueden ser insumos para trabajar desde la recreación pedagógica? ¿Cuáles son los comportamientos y movimientos claves que dan cuenta de momentos de ocio en este espacio?		
Agenda del día :	1. Llamado a lista 2. Datos de Hipertensión 3. Hipertensión por consumo de Sal 4. Ateroesclerosis 5. Envejecimiento 6. Estrés		
Descripción general: Desde las 9 la docente está en el salón sentada en el puesto correspondiente a los docentes, varios estudiantes alrededor de ella hablándole y preguntándole frente a las notas del primer corte. Un estudiante se acerca a la profe y le pregunta cómo sigue y le dice que es culpa del curso que los “afine”. La clase inicia a las 9:22 con el llamado a lista, 30 estudiantes en el salón, mientras la profe llama todos siguen charlando, mirando el celular o escuchando música. Al terminar el llamado les dice que les agradece mucho el silencio. Empieza la clase con la proyección de las diapositivas de hipertensión, desde donde se quedó, unos chicos hacen ruido y la profe deja de hablar y los mira, otros dicen que hagan silencio, hasta que todos están en silencio la profe continua. La docente habla desde la esquina del tablero con un tono suave, la mayoría de los estudiantes miran las diapositivas y copian en su cuaderno, 3 estudiantes mantienen contacto visual con la docente; la mayoría muestran rostros inexpresivos. A las 9:34 am llega un estudiante al salón, dos estudiantes hablan aparte de lo que explica la profe y les piden que hagan silencio.			

Les explica cómo funciona la reacción del líquido al consumo de sal, les pregunta si está claro hasta ahí. Un estudiante graba con su celular la explicación. La profe hace un pare, les pregunta si van claros hasta ahí, les dice nuevamente y les pide que sean sinceros si van claros hasta ahí, nadie responde nada. Hay un estudiante en el primer puesto con una grabadora de voz que solo mantiene contacto con la profesora y no copia durante la clase, varios estudiantes solo se quedan mirando fijamente dónde está la docente.

Hay un estudiante que se encuentra hablando con su compañero y la profe le dice “Eduardo que sea para todos” a lo que responde que era una duda sobre lo que estaba diciendo si eso generaba mayor deshidratación, la profe le responde que sí y sigue explicando. Varios estudiantes se mantienen de brazos cruzados o con la mano en la cara mirando a la docente. Un estudiante apoyado en el puesto con ambas manos en la cara se queda dormido; muchos bostezan, miran hacia el tablero, no copian. Un chico pregunta y la profe le explica apoyándose de su cuerpo y manos para hacerle entender el efecto de la sal.

Otro estudiante hace otra pregunta, mientras la docente responde los estudiantes empiezan a charlar, ella termina y le pregunta si está claro y les hace un repaso para hacer claridades. Otro estudiante empieza a grabar la explicación y toma fotos. Un estudiante en la esquina del salón se queda dormido y la profesora se queda mirándolo y le dice “despiértate que esa dormida sale muy cara, eso son como 5 millones que está pagando para dormirse”. Nuevamente el estudiante que se había dormido antes con las manos en la cara, se pone el puño en el mentón y se queda dormido (ver anexo) se despierta y toma fotos a las diapositivas.

Ahora le suma dislipidemia y la profe pasa a la diapositiva a dibujar y explicar que es lo que sucede en ese caso y como se ve la arteria. Cuando hacen preguntas los estudiantes empiezan a charlar entre ellos mientras la profe explica. Continúa con los temas restantes responde las preguntas y les dice a los estudiantes que hasta ahí llega porque los efectos del ejercicio los debe hacer en el tablero y el brazo no le da para hacerlo en este momento. Y ese no lo tiene en diapositivas así que les dice que se ven la próxima clase.

La clase termina a las 10:30 se acercan unos estudiantes para que les aclare algo sobre lo que explico y la profe se queda explicándoles en sus cuadernos, la estudiante se queda mirando con las manos en su cabeza (ver foto en el anexo) varios estudiantes rodean y escuchan la explicación. Por último, le preguntan a la profe si va a subir las diapositivas y ella responde que le dan ganas de no hacerlo y hacer como la profe Isabel para obligarlos a copiar, pero que igual las subirá.

Relación con el foco de visualización:

En esta ocasión la profesora se encontraba enferma por sus temas personales y además un poco predispuesta con el grupo debido a que en la clase anterior durante el parcial se había presentado un malentendido de copia.

El grupo manifiesta una energía un poco más baja y están un poco más desconectados de lo usual, en este momento la docente explica un tema que es un poco más denso y complejo y por lo que expresan los estudiantes con sus cuerpos y gestos no entienden al 100%. Es un tema con un gran contenido de información por lo que deben entender y relacionar los conocimientos anteriores para poder dar forma a este nuevo proceso de salud enfermedad.

Al ser una clase magistral en su totalidad, son pocos los momentos donde se evidencian momentos de ocio, sin embargo, es claro que la atención de los estudiantes no se mantiene en su totalidad a la hora de explicar un tema como el anterior, sin embargo, los dibujos y aclaraciones que hace la docente en el tablero, permiten enfocar y clarificar bastante los temas que se están viendo y que son un poco más complejos. El grupo no muestra mucho interés en el momento que un estudiante hace una pregunta por ende las habilidades blandas y capacidades como el respeto son elementos a trabajar y fortalecer por medio de la recreación pedagógica.

Fue una de las sesiones más cortas y más desgastantes, ya que había mucho movimiento y no se quedaban quietos lo que los dispersa y hace más difícil captar su atención y da cuenta del nivel de interés que tienen frente al tema.

Anexos:







N. de sesión: 05	Espacio Académico : Enfermedades Crónicas no Transmisibles Patokinesis		
Nombre del docente y No total de estudiantes por sesión :	Docente: Yohanna María Montenegro Mejía No. Estudiantes: 31 estudiantes 5 mujeres 26 hombres		
Nombre del observador:	Angie Natalia Guerrero Vargas		
Lugar :	Aula 307 edificio orden de predicadores	Fecha: 07 de octubre de 2019	
Hora de inicio observación	9:00	Hora de finalización observación	11:00
Foco de Observación :	¿Qué elementos se dan en la clase que pueden ser insumos para trabajar desde la recreación pedagógica? ¿Cuáles son los comportamientos y movimientos claves que dan cuenta de momentos de ocio en este espacio?		
Agenda del día :	1. Llamado a lista 2. Obesidad		

3. Fisiopatología

Descripción general:

La clase inicia a las 9:20 am con 31 estudiantes en el aula, de los cuales 5 son mujeres y 26 hombres, explica proceso de hambre a las 9:21 entra una estudiante. Se mueve bastante la gente en el salón generando mucho ruido mientras la profe habla un estudiante dice “Shh” para que los demás hagan silencio, la profe asocia el proceso y lo que estimula la generación de las sustancias con lo que vemos en un restaurante con los olores y la presentación. Les dice que va a repetir porque no quedó claro y hacen mucho ruido; la profe les hace un dibujo en el tablero para que lo entiendan mejor y quede más claro. Cuando alguien pregunta algo el resto de los estudiantes hablan. Hay ruido de dulces, no hacen silencio, hacen preguntas otra vez, varios se estiran mucho y bostezan. Dos estudiantes se la pasan en el celular desde el inicio de la clase, la mayoría toman nota con la imagen que se proyecta y se va desglosando en el tablero.

La docente les dice que se concentren que presten atención que lo que va a explicar es un poco más complejo. 9:47 entra un estudiante al salón. Mientras la profe explica, va dibujando y pasa lo que está en las diapositivas al tablero, dos de los estudiantes graban la clase (ver anexo foto), para explicar dónde están los nervios y demás se toca y divide las palabras para que las asocien; por ejemplo, **orexi** de oral y **anorexi** de anorexia, igual que con el nervio vago, les explica de dónde vienen o a que se refiere para que lo asocien.

La profe les dice que van a encontrar mucha palabra rara pero que es muy sencillo si le ponen lógica, apenas termina empiezan a hablar. Pasa la diapositiva y todos le dicen uy profe, porque las pasa muy rápido. Continúa con la explicación y hace énfasis en la leptina, cuando explica tienden a hablar mucho, cuando llega a la conclusión del tema todos dicen woow de razón. Cuando la profe habla de cosas que son de la vida diaria como que cada 45 minutos te da hambre por la liberación de la leptina, los estudiantes prestan más atención y responden más.

Comienza la explicación del proceso de enfermedad, cuando la profe habla, únicamente dos estudiantes generan contacto visual con ella, pregunta porque se da como se da el proceso que está explicando y si están de acuerdo, nadie responde; un chico se está durmiendo y la profe le grita por su nombre “JUAN” y le hace una pregunta a la cual todos responden menos él. Retoma nuevamente el tema hasta donde han llegado y les dice que espera que les quedara claro ese proceso.

Dos estudiantes salen del aula en momentos diferentes, sacan una diapositiva de los mecanismos y al menos 10 estudiantes sacan los celulares para tomar foto y generan bastante ruido. Solo 5 estudiantes se dedican a copiar en sus cuadernos. La profe continúa explicando, para y les hace una pregunta y nadie responde, solo se quedan mirándola. En ese momento mi celular suena y distrae un poco a la clase generando algunas risas, la profe sigue explicando y a las 10:43 los estudiantes se empiezan a mover más a toser y a estirarse.

Sin importar el ruido la docente continúa explicando y hace un dibujo en el tablero mientras explica, les dice congelados a unos estudiantes para que hagan silencio. 10

minutos después termina de explicar el funcionamiento del adipocito y da por terminada la clase.

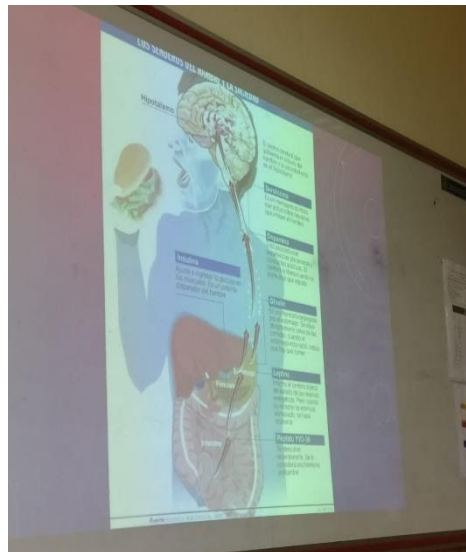
Relación con el foco de visualización

Dentro de la sesión los estudiantes demuestran su nivel de interés y conexión con la clase, está nuevamente fue una clase magistral al 100% donde la docente se apoyó del tablero y el graficar diferentes explicaciones en el para que quedara aún más claro y para captar la atención de los estudiantes.

Están entrando en un tema que es un poco más complejo y que además reúne los temas que ya han visto anteriormente, por ende en muchos se ven momentos ocio y placer al lograr conectar una cosa con la otra y entender cómo funciona y por qué sucede como sucede, lo mismo en el momento en que aterrizan conocimientos a la vida real y le da sentido a lo que ellos hacen día tras día; sin embargo también se evidencian niveles de frustración y confusión por ser tanto contenido y tan denso el tema, por lo que mucho estudiantes se desconectan en algún punto de la clase y prefieren sencillamente grabar el audio o video y tomar fotos, en vez de copiar y seguir prestando atención a lo que dice la docente.

La clase se distrae bastante con pequeñas cosas lo que hace más difícil para la docente volver a centrarnos en el tema en el que están. En esta ocasión no fue tan evidente los momentos de ocio más que por los comentarios que hicieron en el momento que conectaron un conocimiento con otro; en esta ocasión salieron más del salón cosa que no suele suceder y demuestra que no estaban tan conectados con el tema o puede que estuvieran cansados.

La docente es bastante enfática en los temas y busca de una manera u otra que quede claro, por ello siempre les va preguntando cómo van y si entendieron o no, soluciona todas las dudas y logra captar más la atención y ser más clara cuando dibuja en el tablero que en los momentos que explica con las diapositivas.

A photograph showing a group of students in a classroom. In the foreground, a young man wearing a dark cap, glasses, and a brown jacket is sitting at a desk, looking towards the left. Next to him, a young woman with glasses is also looking left. In the background, other students are visible, including one wearing a red cap. The room has brick walls and fluorescent lighting.



N. de sesión: 06	Espacio Académico : Enfermedades Crónicas no Transmisibles Patokinesis		
Nombre del docente y No total de estudiantes por sesión :	Docente: Yohanna María Montenegro Mejía No. Estudiantes: 31 estudiantes 5 mujeres 26 hombres		
Nombre del observador:	Angie Natalia Guerrero Vargas		
Lugar :	Aula 307 edificio orden de predicadores	Fecha: 09 de octubre de 2019	
Hora de inicio observación	9:00	Hora de finalización observación	11:00
Foco de Observación :	¿Qué elementos se dan en la clase que pueden ser insumos para trabajar desde la recreación pedagógica? ¿Cuáles son los comportamientos y movimientos claves que dan cuenta de momentos de ocio en este espacio?		
Agenda del día :	1. Llamado a lista 2. Explicación tema faltante 3. Patokinesis		

Descripción general:

La clase inicia a las 9:24 am con 29 estudiantes de los cuales 7 llegan después del llamado a lista y uno ingresa ya iniciada la clase, para un total de 30 estudiantes.

Una de las estudiantes pide silencio cuando ya la docente inicia la clase, la profe empieza a hablar independientemente si hablan o no y los estudiantes se van conectando a medida que ella va explicando. Al empezar a enlazar una cosa con la otra todos hacen silencio y prestan atención muchos anotan en sus cuadernos, la profe habla de celulitas y no células. La profe hace dibujos en el tablero a medida que va explicando.

Cuando la docente empieza a explicar el factor necrótico tumoral y lo enlaza con la linfa hasta llegar a hacer una metástasis, 4 estudiantes se agarran la cabeza. Cuando la profe pregunta si estamos, nadie responde nada y ella continúa.

A las 9:39 am llegan dos estudiantes al salón y deben traer sillas, lo cual genera bastante ruido. Toca temas más complejos desde la fisiología y todos se encuentran en silencio, muchos bostezan, pero la gran mayoría mantiene contacto con la docente y el tablero. Cuando termina de explicarles dice que tomen la foto y se demoran un poco por lo que ella les dice que son muy lentos. Algunos estudiantes realizan los dibujos que la profe va dibujando en el tablero mientras la gran mayoría solo toman foto.

Dentro de su explicación la docente va dando el ejemplo literal de lo que pasa en la vida real en el ministerio de salud y unos dicen no ahí no profe a lo que ella solo responde shito y ponga cuidado. Apenas termina el tema a nivel conceptual y dice que va a iniciar con la Patokinesis, los estudiantes sacan sus celulares para grabar, 3 graban en video mientras el resto se mantienen en silencio y prestando atención. 13 estudiantes se dedican a copiar en sus cuadernos, logra mantenerlos en silencio desde el momento que inicia a hacer la pato y más cuando les pregunta el grupo se muestra conectado pues responden con argumentos y de manera efusiva.

Apenas unos estudiantes empiezan a hacer ruido, varios dicen “Shh” que hagan silencio, la docente les explica de tal manera que puedan aterrizar el conocimiento diciéndoles que esta es la casa, la otra es la puerta y el otro equivale al portero y el que recibe la orden es otro, explicándoles cómo funciona el mecanismo de la insulinoresistencia.

Ningún estudiante se duerme, a medida que la profe va explicando les va preguntando cosas para ir sumando cosas a la Patokinesis y ellos mantienen contacto visual con ella, aunque muchos bostezan, pero siguen conectados ya que la patología los lleva a recoger los conocimientos que han adquirido hasta el momento. Algunos hacen el comentario que la pato está muy larga, se estiran y desperezan, varios van tomando fotos (ver anexo).

“Juepucha” dice un estudiante en un tono fuerte y audible para todos, ya que la profe lleva un largo tiempo haciendo la pato y sigue y sigue explicando. Cuando escucha se voltea y les dice que aún hace falta algo más; todos empiezan a hablar y a reírse comentando entre ellos, la profe les dice fuerte “pongan cuidado que esto es pa cuando pensó que venir a estudiar cultura física era venir a jugar fútbol” varios se ríen y hacen

silencio, la profe les dice “pero no llore” y les continúa preguntando que más le hace falta a la pato que está en el tablero, un estudiante responde que el adipocito ella afirma y lo coloca, hasta que finalmente completa toda la Patokinesis les dice ahora sí que le tomen foto, casi todos se levantan y comienzan a tomarle fotos al tablero, con lo que se da por terminada la clase, les pide que se organicen por grupos y les asigna una tarea para la próxima clase con el caso clínico.

Relación con el foco de visualización

En estas clases donde se mezclan los dos estilos de metodologías que tiene la docente, es donde encontramos mayores insumos frente a la recreación pedagógica. Los cambios en las actitudes y comportamientos de los estudiantes cuando la docente pasa de una clase magistral solo con diapositivas, a cuando empieza a desarrollar una Patokinesis son evidentes.

La metodología de la pato logra que los estudiantes se conecten más con lo que está pasando y logren aterrizar un poco más los conocimientos que han adquirido a lo largo del semestre, por ello el silencio es mayor y la atención de los mismos aumenta.

En esta ocasión evidenciamos que la docente logra generar un ambiente cuando entra a explicar todo el desarrollo de un caso clínico por medio de la pato ya que los estudiantes cuentan con herramientas teóricas que les aportan un soporte para entender lo que está sucediendo. Sin embargo, los estudiantes que se dedican a copiar en sus cuadernos son muy pocos, aprovechan las herramientas tecnológicas lo cual aporta una ventaja y desventaja a la vez. Como se evidencia en los anexos, todos toman fotos de lo que sucede y eso da cuenta que estaban conectados con la clase y no podían copiar o sencillamente lo contrario.

Las herramientas tecnológicas son un claro elemento a utilizar para la recreación pedagógica, que les permita prestar atención y anclar los conocimientos fuera de lo que queda en una foto.

Anexos:



N. de sesión: 07	Espacio Académico : Enfermedades Crónicas no Transmisibles Patokinesis		
Nombre del docente y No total de estudiantes por sesión :	Docente: Yohanna María Montenegro Mejía No. Estudiantes: 30 estudiantes		
Nombre del observador:	Angie Natalia Guerrero Vargas		
Lugar :	Aula 307 edificio orden de predicadores	Fecha: 13 de noviembre de 2019	
Hora de inicio observación	9:00	Hora de finalización observación	11:00
Foco de Observación :	¿Qué elementos se dan en la clase que pueden ser insumos para trabajar desde la recreación pedagógica? ¿Cuáles son los comportamientos y movimientos claves que dan cuenta de momentos de ocio en este espacio?		
Agenda del día :	1. Llamado a lista 2. Juego Introductorio 3. Poker de ECNT 4. Patokinesis for time 5. Evaluación		
Descripción: El llamado a lista se inició a las 9:15 am, en este caso la docente no se encontraba por lo que yo dirigí la totalidad de la sesión. Se empezó con la dinámica de tigre – hombre – escopeta caminando por todo el salón, donde la participación de los estudiantes no fue tan alta como se esperaba, se realizaron 3 rondas, dos de carácter individual y una en parejas para hacer los grupos de juego; el grupo se dispersó en el momento que se les indico se juntaran las parejas así que se pidió que rápidamente hicieron 4 grupos cada uno de 8 integrantes máximo. Cada grupo se ubicó en una esquina del salón, juntando cuatro mesas y colocando sillas alrededor de tal manera que quedaran en un círculo. A cada grupo se le entregó un mazo de cartas, de a tres cartas por jugador y se les explicó cuál era el objetivo del juego. Al empezar a jugar muchos no tenían 100% claro lo que debían hacer así que pase por cada uno de los grupos explicando; ya que muchos factores al juntarse podrían estar relacionados, sin embargo, el objetivo específicamente era completar 3 que correspondieren principalmente a una patología más que a otra. Jugaron alrededor de 30 minutos y cada líder de mesa anotó los puntos que ganaron sus jugadores. En el segundo momento se les recogieron las cartas y se explicó que ahora la competencia ya no era a nivel individual, sino que ahora iban a jugar como un equipo. A			

cada grupo se le asignó una mesa aparte con una hoja examen en ella y un esfero. Cada equipo debía lanzar el dado grande, donde cada cara correspondía a una patología, dependiendo la misma debían elegir a ciegas un papel que correspondía a la categoría que debían trabajar. Cada categoría era un camino de la Patokinesis de dicha patología; debían completar la parte de la pato que les correspondía en la hoja que se les asignó. Uno a uno debía pasar a la hoja donde tendría tan solo 12 segundos para escribir a mi voz, debían cambiar y pasar otro compañero, en un máximo de 3 minutos debían completar la pato.

Se les dio un tiempo para que se pusieran de acuerdo y decidieron cómo iban a hacer la pato, al iniciar la dinámica se desordenaron bastante muchos se iban encima de la persona que estaba escribiendo y corrían para llegar a la hoja, repetían bastante que era muy poco tiempo. Al completar el tiempo debían parar, dos grupos terminaron antes del tiempo. Cada equipo debía explicar ahora que hizo en la pato; los otros grupos tenían un letrero que decía *¿REALLY?*, si el compañero se equivocaba o le faltaba algo podían levantar ese letrero y robarse el punto diciendo la respuesta correcta. Varios robaron los puntos y se retroalimentan entre ellos; por tiempo no alcanzamos a jugar más rondas, así que a cada jugador se le entregó 2 corazones, en uno de ellos debía colocar una carita dependiendo como se había sentido en la sesión y en el otro colocar un aprendizaje que haya adquirido durante la misma.

Relación con el foco de visualización

Fue una sesión completamente diferente, al inicio los estudiantes se mostraron un poco apáticos con la actividad del tigre, hombre y escopeta; sin embargo, al iniciar el juego de **RECREO PATO** cambió completamente el ambiente, creando un verdadero ambiente lúdico donde cada uno de los grupos logró jugar sin la supervisión de uno de los que estábamos liderando las mesas. Cada que alguno ganaba verificaban que fuera correcto y permitía que se retroalimentaran entre ellos ya que se equivocaron bastante antes de relacionar correctamente los conceptos que pertenecían a una misma patología.

Estaban tan metidos en el juego que cuando les dije que pararan y entregaran muchos dijeron que los dejará jugar otra ronda. En el segundo juego fue mucho más fácil la comprensión, en el momento que se les dio para que se pusieran desacuerdo muchos dieron ideas otros solo escuchaban y entendían como debían hacerlo y cómo funcionaba esa parte de la pato que les correspondía. Al iniciar el tiempo la energía estaba súper alta, el ocio era evidente en la mayoría del grupo ya que se permitieron vivir la actividad desde lo individual y grupal, disfrutando lo que estaban haciendo, riendo y gestualizando expresiones de gozo y disfrute durante la misma.

Lo anterior se evidencio en la evaluación de cada uno de ellos a la sesión, donde la gran mayoría colocaron caritas felices y aprendizajes nuevos a nivel individual.

Anexos:



