

**BENEFICIOS EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA, UNA COMPARACIÓN
DE LAS EXPERIENCIAS LÚDICO PRAXIOLÓGICAS DE LAS IED ESTANISLAO
ZULETA Y SANTA BÁRBARA**

AUTOR:

CAMILO ALEJANDRO GARZÓN PALENCIA

ASESOR:

MG. FRANCISCO JAVIER FONSECA ZAMORA

COASESORA:

ANGELA YAZMÍN GÁLVEZ PARDO

Trabajo de grado para optar a la Maestría En Actividad Física Para La Salud

Universidad Santo Tomás

Mayo / 2021

Nota del autor

Camilo Alejandro Garzón Palencia Proyecto de investigación de la Maestría en Actividad Física para la Salud asesorado por el profesor Francisco Javier Fonseca Zamora. Facultad de Cultura Física, Deporte y Recreación. Universidad Santo Tomás de Aquino.

La correspondencia en relación con este artículo debe dirigirse a Camilo Alejandro Garzón Palencia, Facultad de Cultura Física, Deporte y Recreación. Universidad Santo Tomás de Aquino. Campus San Alberto Magno. Autopista Norte calle 205 vía Arrayanes km 1.6 Bogotá. Colombia. 011 571 -5878797 Dirección electrónica: camilo.garzonp@usantotomas.edu.co

CONTENIDO

LISTA DE TABLAS	4
RESUMEN	5
ABSTRACT	6
ANTECEDENTES	6
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	8
OBJETIVOS	11
JUSTIFICACIÓN	13
MARCO TEÓRICO	14
DISEÑO METODOLÓGICO	24
Categorías y subcategorías de análisis de la información.	25
Fases del trabajo de investigación	26
Instrumentos para la recolección de la información.	28
Matrices categoriales	29
RESULTADOS Y ANALISIS	33
DISCUSIÓN	73
CONCLUSIONES	76
RECOMENDACIONES	77
REFERENCIAS	78

LISTA DE TABLAS Y GRÁFICOS

Tabla 1: <i>Categorías y subcategorías de análisis</i>	26
Tabla 2: <i>Fases para el desarrollo de la investigación.</i>	27
Tabla 3: <i>Diarios de campo utilizados en las investigaciones objeto de estudio.</i>	26
Tabla 4: <i>Caracterización de la lúdica y el juego.</i>	30
Tabla 5: <i>Caracterización de las acciones lúdico praxiológicas en las actividades a comparar</i>	30
Tabla 6: <i>Clasificación de las actividades lúdico praxiológicas Codificada.</i>	30
Tabla 7: <i>Presentación del análisis cualitativo y número de veces de los eventos.</i>	31
Tabla 8: <i>Comparación aspectos generales (similitudes, diferencias, complementos, oposiciones).</i>	33
Tabla 9: <i>Resultados de la categoría Lúdica y la subcategoría Ficción, Autor: JLH</i>	34
Tabla 10: <i>Resultados de la categoría Lúdica y la subcategoría Ficción, Autor: JLT</i>	35
Tabla 11: <i>Comparación de la categoría ficción de los dos autores</i>	38
Tabla 12: <i>Resultados de la categoría Lúdica y la subcategoría Alteridad, Autor: JLH</i>	39
Tabla 13: <i>Resultados de la categoría Lúdica y la subcategoría Alteridad, Autor: JLT</i>	42
Tabla 14: <i>Comparación de la categoría alteridad de los dos autores</i>	46
Tabla 15: <i>Resultados de la categoría Lúdica y la subcategoría de identidad, Autor: JLH</i>	48
Tabla 16: <i>Resultados de la categoría Lúdica y la subcategoría Identidad, Autor: JLT</i>	51
Tabla 17: <i>Comparación de la categoría identidad de los dos autores</i>	54
Tabla 18: <i>Resultados de la categoría Lúdica y la subcategoría Goce y placer, Autor: JLH</i>	55
Tabla 19: <i>Resultados de la categoría Lúdica y la subcategoría goce y placer, Autor: JLT</i>	56
Tabla 20: <i>Comparación de la categoría goce y placer de los dos autores</i>	59
Tabla 21: <i>Categoría Praxiológica JLH</i>	60
Tabla 22: <i>Categoría Praxiológica JLT</i>	65
Tabla 23: <i>Comparación de la categoría praxiológica de los dos autores</i>	69

RESUMEN

Este trabajo de investigación busca reconocer los beneficios y efectos de la aplicación de actividades lúdico-praxiológicas en las clases de educación física en la básica secundaria de colegios del Distrito Especial de la ciudad de Bogotá. Mediante una investigación de tipo cualitativa, se tomó dos trabajos realizados en la maestría en actividad física relacionados con la lúdica praxiológica, y con base en ellos, se determinó que lo mejor es hacer una comparación.

Tomando en cuenta los diarios de campo de las investigaciones con las actividades realizadas por ambos investigadores, se compararon los componentes lúdicos y praxiológicas, se usaron unas matrices categoriales para organizar y estructurar la información, determinando las similitudes y diferencias para luego determina sus beneficios en relación con las clases de educación física.

Los resultados obtenidos se relacionan con las experiencias positivas tanto del profesor investigador, como también de los estudiantes que participaron en las actividades de ambos casos, dando efectos positivos con la clase de educación física y su funcionamiento.

Palabras clave: Praxiología motriz, Lúdica, Juego, Educación física.

ABSTRACT

This research work seeks to recognize the benefits and effects of the application of recreational-praxiological activities in physical education classes in elementary school of the Special District of the city of Bogotá on praxiological recreational activities. By means of a qualitative investigation, two works carried out in the master's degree in physical activity related to praxiological play were taken, and based on them, it was determined that it is best to make a comparison.

Taking into account the field diaries of the investigations with the activities carried out by both researchers, the playful and praxiological components were compared, categorical matrices were used to organize and structure the information, determining the similarities and differences and then determining their benefits in relation to with physical education classes.

The results obtained are related to the positive experiences of both the research professor, as well as the students who participated in the activities of both cases, giving positive effects with the physical education class and its operation.

Keywords: Motor Praxiology, Physical Education, Playful.

ANTECEDENTES

La importancia de la lúdica y la praxiología en el desarrollo de las clases de educación física, el desempeño, el agrado y las vivencias de los estudiantes, es un tema que ha sido estudiado

desde diferentes perspectivas y en este caso en particular interesan las experiencias lúdicas y praxiológicas. Para este estudio se aborda cinco de ellas realizadas en periodo de tiempo entre los años 2015-2020.

En primer lugar, el estudio de Fotia et al. (2020) compartieron experiencias efectuados en el desarrollo de propuestas y organización de contenidos del espacio académico de Educación Física 3, el cual fue impartido en la Licenciatura de Educación física de la Universidad de la Plata; los investigadores involucraron elementos de praxiología motriz, para mejorar las clases de educación física; además estuvieron interesados, no solo en hacer una descripción, sino analizar el camino académico que se han realizado, durante los últimos años, en la formación docente universitaria.

Otro estudio realizado en 2020 por Martínez et al. (2020), quienes se preocuparon por dar cuenta de los aspectos más importantes de la educación física, desde una interpretación praxiológica. Ellos tuvieron en cuenta, también, una catedra libre y las limitaciones que poseían los docentes.

Ahora bien, Torres et al. (2018), observaron las experiencias de ocio y recreación, en el programa de Cultura Física, Deporte y Recreación de la Universidad Santo Tomás, esto lo hicieron mediante un estudio cualitativo con entrevistas semiestructuradas aplicadas para determinar los posibles cambios que pueden hacerse a un instrumento de campo en praxiología que se utilizaba para los inicios de investigación en la facultad de Cultura Física.

Así mismo, también resulta de gran utilidad para esta investigación el estudio de Castro et al. (2016), quienes mediante el atletismo proporcionaron un aprendizaje integral en los niños de primaria, lo cual buscaba prepararlos para la vida. Para ello implementaron un enfoque cualitativo

utilizando diferentes herramientas (observación, entrevistas...) a docentes que aplicaban el atletismo dentro de la educación física.

En el estudio de Castrillón et al. (2015) mediante unas actividades lúdicas aplicadas durante la clase de educación física, las cuales pretendían la maduración del desarrollo motor de los niños de primaria; los investigadores llegaron a la conclusión que la lúdica también resulta ser una herramienta para que los niños adquieran confianza y seguridad en sí mismos. Así mismo, Espinal (2016) en su trabajo argumenta algo similar, pues mediante la aplicación de talleres lúdicos en edades tempranas de la etapa escolar, los niños desarrollaron las habilidades necesarias, como la seguridad y la autoconfianza, para un buen desempeño en años futuros.

Finalmente, Chavira (2015), abordó las actividades lúdicas como una posibilidad de fortalecer la educación dentro del ámbito escolar, sin desconocer que la lúdica, lamentablemente, en el ámbito pedagógico posee una baja fiabilidad.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Las clases de educación física se caracterizan por sus contenidos temáticos según el Ministerio de Educación Nacional (2010), estos buscan desarrollar en los estudiantes una conciencia de su corporeidad, para así tener un cuidado frente a sí mismos, en relación con la salud, la ética y la interacción con los demás.

El comportamiento habitual de los estudiantes adolescentes frente a las prácticas deportivas y de educación física es positivo, pues según el estudio realizado por Vasco y Londoño (2016), se determina que las tendencias hacia el ejercicio y la actividad física en los colegios tanto distritales

como privados, tienen una gran acogida y preponderan en su tiempo de ocio, para la mayoría de los estudiantes.

Según Murcia y Jaramillo (2005), los malos comportamientos, son casi siempre consecuencia de múltiples factores desfavorables, que no benefician ninguna práctica de actividad física o un buen desarrollo de la clase de educación física. Es importante tener en cuenta que estos factores en los alumnos pueden ser descubiertos por los docentes, observando si son gracias a su contexto social o su contexto educativo, o si por otro lado, las prácticas desarrolladas por el profesor no son del agrado de los estudiantes.

La disposición del profesor también juega un papel muy importante, teniendo en cuenta a Villar (1993), el aporte del docente con una actitud adecuada disminuye los problemas de disciplina y los cambios comportamentales de los estudiantes. Esto, permite el control y le otorga al profesor más tiempo para una corrección y una retroalimentación de las actividades con sus alumnos, aumentando en ellos la participación y la eficacia de estos.

Otro factor importante es el familiar que según Fernández et. al (2012), muchos de los padres de familia al estar separados o tener algunos problemas, ya sea de sobreprotección o de agresividad con los estudiantes, pueden desarrollar problemas de conductas y comportamientos negativos en otros ámbitos fuera del hogar. Es por esto, que vincular a los padres de familia, puede proporcionar a los estudiantes emociones positivas o negativas. Por tanto, es posible que tanto el factor familiar como el contexto social influyen en la convivencia escolar y en los cambios comportamentales.

Así mismo, las mujeres resultan estar más interesadas en ocuparse durante su tiempo libre con actividades físicas. Sin embargo, en el caso de las adolescentes que quedan en embarazo

durante esta etapa escolar, se ve un descenso frente al interés de la clase de educación física, pues según estudios como el de Barria (2017), la situación gestante de ellas resulta ser un limitante no sólo para las clases de educación física, sino de por sí, para todo su proceso académico.

Sin embargo, actualmente puede ser un gran reto para la educación física vincular a los jóvenes en prácticas motrices, ya que para ellos pueden ser más deseables los medios virtuales, las redes sociales y demás actividades relacionadas con el sedentarismo por su facilidad de acceso, antes que la actividad física y la vida activa en relación con su cuerpo.

Aunque, también están los jóvenes que a partir de esos medios quieren llegar a ser más fuertes, más atractivos físicamente, y ven en la actividad física y el deporte una oportunidad para lograrlo Vasco y Londoño (2016), señalan esta motivación en relación con la diversión, pues al encontrar una actividad que divierta y a la vez beneficie a los estudiantes y que ellos sean conscientes de esos beneficios, hace más sencilla la apertura frente al deporte y la buena disposición para las clases de educación física.

Hacer las clases más divertidas y amenas generan un atractivo especial por cuanto se quiere volver a tener esa vivencia. Aportar a los planes de estudio de las instituciones ha sido el propósito de numerosos profesores de educación física, es así que potenciar la lúdica en la acción motriz puede llegar a contribuir a la didáctica y la pedagogía en las Instituciones de Educación de los jóvenes adolescentes.

Con base en lo anterior, una de las alternativas para aumentar la participación y el interés de los estudiantes frente a las clases de educación física y el desarrollo de estas, es la implementación de actividades lúdico praxiológicas, pues según Dinello (1992), que considera a la lúdica como una alternativa para dar a conocer nuevas posibilidades, para representar y construir percepciones de la

comunidad diferentes, permitiendo dar paso a nuevos aprendizajes y relaciones interpersonales beneficiosas. Así mismo, según Parlebas (2015), es entendida como el estudio de las acciones y conductas motrices en un ámbito de práctica física.

Si la praxiología estudia la acción motriz y el comportamiento motriz y la lúdica se interesa por las acciones que generan en la persona goce y placer, entonces la praxiología lúdica intenta reconocer en las acciones motrices todas las manifestaciones, emociones y acciones que denoten goce y placer en su ejecución. Cómo estas pueden generar cambios en el comportamiento motriz. Si una persona está divertida, gozando y sintiendo placer al realizar ejercicio o un juego, se manifestará en sus actitudes y acciones motrices

Es así como esta investigación busca responder a la pregunta orientadora, ¿Cuáles son los beneficios que se presentan en las clases de Educación Física, al comparar las experiencias lúdico praxiológicas de las IED Estanislao Zuleta y Santa Bárbara?

OBJETIVOS

Objetivo general

Determinar los beneficios que se presentan en las clases de Educación Física, al comparar las experiencias lúdico praxiológicas de las IED Estanislao Zuleta y Santa Bárbara

Objetivos específicos

- Contrastar la categoría lúdica en cuanto a ficción, alteridad, identidad, goce y placer, en las clases de educación física de las dos IED.

- Identificar las diferencias en las acciones en la gramática praxiológica de la tiempo, espacio, interacción motriz e intencionalidad.
- Reconocer las similitudes y diferencias, en los logros obtenidos de las experiencias lúdico-praxiológicas en las investigaciones objeto de estudio y sus aportes a las clases de Educación Física.

JUSTIFICACIÓN

Esta investigación resulta pertinente, ya que es una propuesta que aporta de manera significativa no sólo a la vida del investigador, sino también a la participación de los estudiantes en las actividades permitiéndoles sentir, y expresar emociones a nivel social y personal.

Esta investigación también permite que las instituciones educativas les den importancia a las formas de aprendizaje a través del juego. y/o actividades que sean de agrado y beneficien el desarrollo social y personal del ser humano.

Además, al ser una propuesta innovadora, es de interés para futuros investigadores o para la comunidad científica que trate el tema de las experiencias significativas en torno a actividades lúdico praxiológicas.

MARCO TEÓRICO

En primer lugar, es importante hacer una caracterización de las tendencias más frecuentes en noveno grado en las instituciones educativas del distrito. Para lo anterior, se tendrán en cuenta tres investigaciones aplicadas en grado noveno, en relación con el contexto socio cultural y la etapa de adolescencia.

En general, el noveno grado hace referencia al año de finalización de la educación básica, en donde se terminan de formar habilidades y saberes necesarios, para continuar hacia la educación media. En esta etapa, los estudiantes se encuentran en medio de su adolescencia, la cual es descrita como un periodo complejo, en donde se está dando la construcción de la identidad y la visión respecto al mundo.

Según Martínez (2014), esta es una etapa en donde las pasiones toman un papel preponderante y, por tanto, se toman riesgos y se aventura en diferentes espacios de interacción social. Así mismo, se desarrolla también la autoestima, elemento que, de la mano con los anteriores, resulta ser muy diciente frente a la carga emocional de los estudiantes en noveno grado, lo cual es pertinente indagar para dicha etapa.

En noveno grado, los estudiantes de Bogotá tienen alrededor de 15 años de edad. Según la investigación de Martínez (2014), es allí donde los jóvenes desarrollan confianza frente a sus amigos y se distancian de cierto modo de sus padres y demás integrantes de su ámbito familiar, sin dejar de lado su contexto en sí. Según Papalia (2009), citado por Martínez (2014), esta confianza ayuda a los jóvenes a explorar sus sentimientos, definir su identidad y confirmar su propia valía.

Con lo anterior, también se puede denotar la importancia de su contexto sociocultural y la manera en que este repercute en sus procesos de aprendizaje y habilidades sociales durante este año.

Para los estudiantes, el aula de clase posee un ambiente dado para que confluyan distintos aspectos, como lo aprendido en casa en cuanto a sus actitudes y disposición frente al mundo. Desde la visión de Soriano (2017), el salón resulta ser un espacio diverso en un sentido amplio, ya que allí los estudiantes manifiestan sus costumbres, valores y tradiciones, las cuales dinamizan su interacción social y riqueza personal.

La misma autora, en su investigación, en su texto acerca de la lúdica como estrategia de reconocimiento y encuentro de la diversidad cultural, concluye que, en el grado noveno es necesario seguir fortaleciendo las competencias sociales y comunicativas, pues los conflictos personales resultan ser una constante en esta etapa. Así como también resulta pertinente, implementar actividades lúdico-pedagógicas, que tengan en cuenta temáticas como la diversidad cultural, para que repercuta no sólo en el aula, sino también a nivel institucional.

Molano (2015), señalan que, el docente cumple un papel fundamental, ya que en el aprendizaje y la enseñanza este es un mediador en la estrategia para sus explicaciones, ejemplos y dudas que surjan en el funcionamiento de la clase. Motivando así en los estudiantes, un ambiente libre y agradable para opinar y expresarse, y así mismo una participación activa entre ellos.

Conocer más de las características comportamentales de los jóvenes en los grados de bachillerato y la posible influencia que puedan tener al desarrollar sus clases de educación física y como probablemente influyen con respecto a la lúdica, el juego, la recreación y la praxiología son de interés para el desarrollo de este estudio.

Inicialmente, la recreación según Kraus (2000) la presenta como una actividad en donde se reúnen diferentes capacidades, como las emocionales, las sociales, las físicas y las mentales. En la recreación pueden ser incluidas diferentes actividades como la música, el drama, la danza, los juegos y

los deportes. Él explica que, la recreación puede ser motivada de manera interna por el deseo de lograr satisfacción personal y que esta, depende de un estado de la mente o de una actitud. La recreación tiene resultados potenciales, pues más allá del disfrute personal, se puede dar un crecimiento intelectual, físico y social.

Así mismo, Carreño (2006) muestra algunas reflexiones para la estructuración de programas en recreación desde una perspectiva sociocultural. Esta se refiere al hecho de que la recreación reestructura o subvierte un orden establecido. Esta, según él, debe comprender la lúdica en nuestra cultura, y así mismo, las manifestaciones del contexto en sí, para lograr una trascendencia personal, en donde se identifique la forma en que la recreación se opone a una regularización y supera los niveles de distracción.

Según Jiménez (1986), la manera de emplear el tiempo libre es denominada como recreación. Posteriormente, Gómez (1991) complementa este término, dándole lugar a la satisfacción personal, la creatividad y la libertad de decisión en las actividades, que no se reducen meramente a la diversión. La recreación en tiempos y espacios de ocio provee un desarrollo que no se disgrega de la acción educativa, sino más bien se vuelve un reto. Este, busca contribuir al mejoramiento y fortalecimiento de las acciones de impacto en los estudiantes de estos grados, que en su mayoría son adolescentes.

Sin embargo, es importante tener en cuenta que este aspecto, no se separa del ocio como escenario teórico para la comprensión de los estudiantes en espacios académicos. Pues, se puede evidenciar el ocio en la manera en que los jóvenes durante su formación experimentan el esparcimiento dentro de su proceso formativo y ámbito educativo. Con lo anterior, resulta pertinente entender el concepto de la experiencia, la cual Cuenca (2004), explícita como al encontrarse activo

y despierto en relación con los sentimientos, percepciones, pensamientos o deseos que resultan difíciles de objetivar.

Desde el punto de vista de Gutiérrez et al. (2014), la experiencia se encuentra en relación con la recreación, ya que esta, le posibilita pensar que el sujeto tome la decisión de involucrarse en su proceso de autoconstrucción, en donde halle hacia dónde dirigir sus procesos emocionales. Así mismo, la recreación debe generar la posibilidad de un conjunto de sensaciones, donde el sujeto se apropie de su cuerpo, movimientos y deseos. Esto, para que aquellas experiencias que lo atraviesan afecten de manera positiva y den paso a la creación de nuevas, individual o colectivamente.

Teniendo en cuenta lo anterior, la recreación para un sujeto es aquel espacio en donde este puede encontrarse en libertad de decisión y así mismo, de satisfacción y agrado frente a determinada actividad. Está en su finalidad, tiene un componente significativo, de desarrollo personal y autoconstrucción.

Los elementos que están presentes en la recreación son el juego y la lúdica. Según Parlebas (2015), el juego puede ser considerado como una situación motriz con acuerdos de enfrentamiento por las distintas instancias sociales. Este, determina la lógica mediadora entre el entorno y los participantes gracias a un sistema de reglas acordado.

Según Vigotsky (2012) que tiene en cuenta una perspectiva pedagógica, toma en cuenta el desarrollo del niño, para demostrar que la influencia del juego es muy importante. Por otro lado, la lúdica es vista como una forma de práctica y desarrollo, en relación con un sentido determinado. Según Fonseca y Ruíz (2018), proponen que las funciones lúdicas de un sujeto se manifiestan de muchas maneras, las cuales buscan entender las conductas de un grupo social a partir de la determinación de un sentido lúdico y de los acuerdos empíricos.

Así mismo, Díaz (2006), aporta a las determinaciones de las funciones lúdicas una referencia dando a conocer su participación en la dimensión lúdica. Así el sentido de la función lúdica puede derivarse de cuatro principios fundamentales: la ficción, la alteridad, la identidad, el goce y el placer.

En cuanto a la ficción, teniendo en cuenta lo mencionado por Díaz (2006):

Todas las prácticas lúdicas subsumen estructuras de acción reglas de juego, actuaciones de los sujetos y espacios-tiempos, con los cuales se construyen mundos lúdicos, momentos de alegría generadores de mundos imaginarios; con ellos se cancela la temporalidad del mundo cotidiano y se construye la ficción. (p, 61)

En esta, el sujeto tiene la posibilidad de libertad y satisfacer sus necesidades mediante el deseo y la voluntad, encontrando su identidad y alejándose de la vida cotidiana. Es su capacidad de crear mundos imaginarios.

En otras palabras, es la ficción la que le permite al sujeto mediante la lúdica, estar en un espacio de libertad donde por medio de la imaginación, este crea las condiciones espaciotemporales y así mismo, su identidad dentro de estas.

En segunda instancia, la alteridad, de acuerdo con los planteamientos de Díaz (2006), expresa la relación de la subjetividad con el mundo exterior y los contextos socioculturales. El sujeto al construir los mundos imaginarios lo hace de manera simbólica transformándose en actor de las situaciones, asume “roles” y actúa “como sí”.

En este caso, la alteridad hará referencia a aquello que distingue a “los mundos imaginados” junto con los contextos socioculturales de los estudiantes de los colegios de ambos casos.

El tercer aspecto en referencia, la identidad, Según Fonseca y Ruiz (2018) teniendo en cuenta la cita de Díaz (2006) proponen que:

Las prácticas lúdicas reafirman ese sentido de pertenencia a un grupo, también en la afirmación de sí mismo al sentirse reconocido por el otro. El símbolo lúdico no se refiere de un modo exclusivo a representaciones simbólicas del sujeto y a las diferentes formas de expresión lúdica, también se relacionan con el aspecto emocional y afectivo de la vida del sujeto, en lo simbólico y la acción se evoca y se siente. Tal como una bandera representa las pasiones de una barra de fútbol (p. 66).

Entonces, la identidad podría ser concebida como aquella forma de reconocerse en un sentido personal y así mismo, colectivo. En donde en medio de este proceso, se tienen en cuenta factores como la emocionalidad y afectividad del sujeto para consigo mismo y para con los demás.

El cuarto aspecto, el placer, según Fonseca y Ruiz (2018), da cuenta del agrado mediante el indicador del cumplimiento de deseos y emociones. Podría decirse entonces que, este hace referencia al sentimiento positivo o satisfacción de una necesidad en específico, la cual se relaciona con la diversión y el agrado de compartir con sus pares y participantes en sí, dentro de una actividad colectiva. En el caso particular de los estudios que se revisarán, es lo que se espera con las actividades propuestas en medio de las clases de educación física.

El quinto y último aspecto, el goce. En este punto, es importante hacer una distinción entre goce y placer, pues como bien se mencionó antes, el placer hace referencia a la manifestación de una sensación agradable, junto con la satisfacción de la necesidad de divertirse del sujeto. Mientras que el goce, es considerado como algo que va más allá de esta satisfacción, y que además a diferencia del placer, este tiene conciencia de sí mismo.

Según Pellion (2007) para hablar de esta distinción, él considera que la frontera entre el goce y el placer puede ser tan atrayente como inconcebible.

Ahora bien, la praxiología, ciencia naciente, propuesta por Parlebas (2015), se define como comunicación motriz en donde hace referencia a la acción motriz y a la praxis motriz. Aquí es necesario aclarar dos los tipos de comunicación motriz, la directa e indirecta.

En cuanto a la comunicación praxica directa, esta incluye la comunicación motriz, es presentada en actividades como el pase de pelota y así mismo la contra comunicación motriz que es vista en actividades como el lanzamiento.

Por otro lado, la comunicación praxica indirecta, la cual se constituye por gestemas dados en actividades como las mímicas y los praxemas en actividades como la asistencia.

La praxiología motriz entiende las situaciones motrices como unidades particulares para entender la acción motriz como objeto de estudio. En esta particularización están las tareas motrices que según Parlebas (2015), los acuerdos y las condiciones de las tareas motriz, son dadas e impuestas por reglamentos. Él dice que los juegos son dados por estas consignas, estas son necesarias para definirlos. Así mismo, para Fonseca y Ruiz (2018), las tareas motrices son consideradas como la reunión de los acuerdos que determinan los objetivos motores, son los reglamentos que lo componen.

En este sentido, se podría decir que las tareas motrices, son aquellas en donde los estudiantes participan colectivamente, con unas reglas y objetivos claros. Así mismo, esta tarea, también se compone de unas condiciones con respecto al entorno y todo lo que en este se abarca. Fonseca y Ruiz (2018), citando a Parlebas (2015) las presentan de la siguiente manera:

Las tareas motrices tienen unas condiciones internas estas, son características (espaciales, temporales y relacionales) de la tarea motriz. Entre las espaciales se encuentran; el tamaño, la forma, las dimensiones, las características del terreno, etc. Las temporales tienen que ver con su duración y las partes en las cuales se compone el juego.

Finalmente, en cuanto las relaciones se tienen en cuenta, el número de grupos y de participantes en un grupo y las condiciones de asociación.

Así mismo, la tarea motriz cuenta con un proceso en donde se evidencia una estructura básica praxiológica con los componentes que la forman y así mismo, reúne las características que aportan a su observación. Teniendo en cuenta las consideraciones de Fonseca y Ruiz (2018), la situación motriz o situación praxiomotriz es la organización de datos que se dan de la ejecución de una situación motriz.

Dentro de esta estructura praxiológica, se encuentran cinco aspectos que la conforman. Los objetivos motores, que son un componente de la tarea motriz, estos hacen referencia a lo que se quiere llegar a realizar durante esta. Los agentes, que son los jugadores y participantes; cuantos y quienes participan en la tarea motriz. La situación praxiomotriz que se refiere a la secuencia del juego o de la actividad; el orden en el que se realiza la tarea; primero esto, luego esto y luego aquello. Las condiciones praxiomotriz que se refieren a los acuerdos y limitantes entre las relaciones durante la tarea motriz. (Distancia entre jugadores o participantes; velocidad, tipos de movimientos segmentarios y/o corporales...) Y finalmente, el objetivo praxiomotriz, el cual se refiere a aquello que se quiere llegar, según la relación de los agentes con su entorno integral (proteger el balón, evitar al adversario, cargar y llevar, etc.).

En medio de estas situaciones motrices, se presentan las relaciones praxiológicas, las cuales según Fonseca y Ruiz (2018), dan cuenta a las categorías que se analizarán y los indicadores que determinan a las tareas motrices.

En otras palabras, son las categorías de análisis que se desprenden de cualquier situación o tarea motriz, que, a su vez, componen a esta. Para este trabajo en particular, se tendrán en cuenta el espacio, el tiempo, la comunicación y la intencionalidad, ya que estas, son las categorías que se abordaron en las tareas motrices de los diarios de campo a comparar.

Entre estas dimensiones de análisis, se encuentra el espacio, el cual hace referencia a todo aquello que se compone dentro de los límites geográficos en donde se realizará la tarea motriz. En palabras de Hernández y Rodríguez (2004) “Se refiere al terreno, a los objetos, a los materiales que contiene, a sus características y a los desplazamientos”. (p.58)

Así mismo, el tiempo que según Hernández y Rodríguez (2004), hace referencia a los momentos en los cuales son válidos o no las acciones de los agentes (Tiempo de participación y tiempo de pausa) (p.60), hace parte de estas dimensiones. En otras palabras, el tiempo es aquello que es dado por la actividad, pausa y duración, de los agentes en medio de la tarea motriz.

La comunicación práxica también hace parte de esta situación motriz, está teniendo en cuenta las consideraciones de Fonseca y Ruiz (2018), se refiere a la manera en que las personas interactúan y sus conductas grupales en torno a estas interacciones, estas pueden ser en torno al espacio, el tiempo y los gestos buscando lograr así, los objetivos motores. Es dada en trabajos en grupo o de equipos, o sea, en las actividades praxio-sociales. Estas interacciones pueden ser de cooperación o positivas, o de contra comunicación o negativas, como la rivalidad entre los

participantes, por ejemplo, de contra comunicación y son las conductas que evitan lograr el objetivo de la actividad.

Por otro lado, la comunicación directa que apoya las acciones motrices que ayudan a lograr el objetivo del juego ya la comunicación indirecta (Manifestación Motriz), se refiere a aquellas actividades no necesariamente directas que buscan cumplir con los objetivos acordados en el juego, de la mano de las estrategias y condiciones.

Finalmente, la intencionalidad dentro de la tarea motriz está directamente relacionada con las motivaciones que llevan a realizar una acción en determinado espacio y temporalidad, que repercuten también, en un ámbito de desarrollo de conocimiento en particular. Según Touriñán (1997) hay unas conductas fundamentales dadas en pro a la meta educativa.

Por otro lado, la tarea motriz puede presentar otras repercusiones, entre ellas las manifestaciones praxiosociales, las cuales según Hernández y Rodríguez (2004), dan cuenta de las acciones comunicativas entre los participantes, tanto directas como sociales, en donde se dan relaciones de empatía, colaboración, ayuda y demás que aparezcan en las experiencias vividas. En otras palabras, hace referencia a aquello que se gesta en torno a las relaciones entre los agentes, lo cual puede influir de manera positiva o no, dentro de estas relaciones.

DISEÑO METODOLÓGICO

Este es un estudio de tipo cualitativo, el cual tiene como objetivo la descripción e interpretación de fenómenos sociales, en torno a las experiencias lúdico praxiológicas descritas por dos investigadores frente a las clases de educación física, en dos colegios del distrito. Según Herrera (2008), la investigación cualitativa es un campo interdisciplinar de donde surgen datos descriptivos de una manera inductiva. Para las investigaciones de este tipo, es importante entender a los participantes y el marco de referencia de estos.

Así mismo, este tipo de investigación puede estar sujeta a cambios, según Hernández y Mendoza (2018) la ruta investigativa cualitativa, a pesar de recoger y presentar los datos sistemáticamente, en el proceso de análisis, al indagar sobre ella en aspectos como su pregunta y objetivos, estos pueden ir cambiando conforme la investigación se vaya dando.

Teniendo en cuenta a Gómez y León (2014), quienes hablan del método comparativo como una posibilidad de generalizar mediante la experiencia respecto a un fenómeno en diferentes aspectos y la verificación o disentimiento de alguna consideración en cuanto al fenómeno. Este método, busca, además, dar cuenta de cosas que se desconocen, ordenar la información sistemáticamente separando las similitudes de las diferencias, sobresaltar lo particular de cada caso, y el hecho de interpretarlas y probarlas.

Con base en lo anterior, la comparación tendrá en cuenta las experiencias y prácticas lúdico-praxiológicas descritas en los diarios de campo de las investigaciones y su objeto de estudio. Así como también, los resultados obtenidos en la categoría lúdica en cuanto a ficción, alteridad, identidad, goce y placer. Las diferencias en las acciones en la gramática praxiológica del tiempo, espacio, interacción motriz e intencionalidad, y así mismo las similitudes y diferencias, en los

logros obtenidos de las experiencias lúdico-praxiológicas en las investigaciones objeto de estudio y sus aportes a las clases de Educación Física.

Para este estudio en particular, se buscará observar los beneficios y las características generales de la aplicación de las actividades lúdico praxiológicas en cada caso, para de esta manera hacer la comparación y así mismo, la comprobación de los objetivos que en estos trabajos se plantean.

Categorías y subcategorías de análisis de la información.

Es interés de la investigación hacer un análisis a partir de la comparación de las vivencias lúdicas desde la gramática praxiológica presentes en las acciones pedagógicas en los espacios académicos del área de educación física en dos colegios del distrito. Es así como en esta investigación se tomarán dos grandes categorías para el estudio a saber: Las relaciones praxiológica, por un lado, y por el otro, la lúdica y el juego. La caracterización del primer elemento que se tendrá en cuenta es la acción motriz de las experiencias prácticas significativas lúdico-praxiológicas, entendidas como los momentos o acciones de la clase que fueron susceptibles para generar emociones positivas o negativas, además de dar indicios del agrado en ambientes de compartir y participar activamente, por tanto, las intervenciones o momentos teóricos no serán de interés para la comparación.

Con respecto a la gramática praxiológica, la intencionalidad, el espacio y el tiempo, se tienen en cuenta como subcategorías de la comunicación praxica. Por otro lado, en cuanto a la dimensión lúdica y el juego, son de interés la ficción, alteridad, identidad y placer como subcategorías. Para el análisis y contrastación de los elementos anteriormente mencionados, se aplicarán dos instrumentos; los diarios de campo realizados por los autores en el marco de sus

clases y las matrices categoriales diseñadas frente diferentes aspectos de los documentos, para organizar y finalmente analizar la información.

Tabla 1

Categorías y subcategorías de análisis

GRAMÁTICA PRAXIOLÓGICA: Experiencias prácticas significativas	DIMENSIÓN LÚDICA Y JUEGO
• Espacio • Tiempo • Interacción motriz. • Intencionalidad.	• Ficción • Alteridad • Identidad • placer
Fases del trabajo de investigación	

La metodología de la investigación permite realizar una comparación a partir de la caracterización y la descripción de los autores, en cuanto al espacio y los participantes. Esto permite que se observe la interpretación de las relaciones dentro del espacio académico de educación física y su repercusión en cada uno de los espacios. El análisis praxiológico con respecto al proceso comparativo, puede ser observado en ciertas fases.

Tabla 2

Fases para el desarrollo de la investigación.

FASE 1	<u>DISEÑO DE INSTRUMENTOS CONFORME A LAS REALIDADES.</u> Definición del objeto de estudio. Caracterización conceptual para la investigación Introducción al proceso de investigación Preparación de los instrumentos para realizar la investigación
--------	---

FASE 2	<u>DETERMINAR LAS CATEGORÍAS DE ANÁLISIS</u> Comparación de los resultados de las actividades desarrolladas en los colegios. Estructurar y diseñar las matrices en el formato de tablas de contenido en Word y Excel.
FASE 3	<u>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</u> Clasificación de la información obtenida. Organización de la información recolectada. Análisis de la información Comparación diarios de campo en cuanto a su gramática praxiológica. Conclusiones.
FASE 4	<u>RESULTADOS.</u> Informe final Pre-socialización Socialización

Las investigaciones lúdico praxiológicas realizadas por Hurtado y Topa, que son el interés de este estudio, se realizaron en tiempos y lugares diferentes, toman como instrumento de observación el diario de campo. Este instrumento, fue utilizado por los autores para recoger la información ludo praxiológica de las experiencias de juego, junto con la participación de los estudiantes, lo cual fue de gran utilidad para la comparación de este estudio, pues con base en ello, se pudo evidenciar los beneficios de estas actividades, y así mismo, contrastar los objetivos y logros de las investigaciones aplicadas.

A continuación, se presenta el instrumento diario de campo utilizado en ambos trabajos que orientó las acciones del investigador, unificando los focos e intereses en las sesiones.

Tabla 2

Diarios de campo utilizados en las investigaciones objeto de estudio.

DATOS GENERALES DE LA OBSERVACIÓN CON EL DIARIO DE CAMPO	
Fecha de observación*: ____ Tipo de Diario: Pilotaje/Recolección	# de asistentes a la clase*: _____
Duración de la clase _____	Temática general (Syllabus o programa académico)

Estructura praxiológica de la vivencia Ludo Motriz

Estructura o Proceso de la Tarea

Tarea Motriz:

Condiciones motrices internas: Espaciales. Temporales. Relacionales

- **Objetivos motores**
 - **Agentes:**
 - **Situación praxiomotriz:**
- **Condiciones praxiomotrices:**
- **Objetivos praxiomotrices:**

NOMBRE DE LA ACCIÓN LUDO MOTRIZ; Momento de interacción o Situación Ludo Motriz:

CATEGORÍA	SUBCATEGORÍAS	DESCRIPCIÓN
Relaciones praxiológicas:	Espacio:	
	Tiempo:	
	Comunicación directa práctica:	
	Comunicación indirecta	Manifestación Motriz Gestemas (Léxico 48) /Praxemas
		Intencionalidad praxema interpretación (léxico pág. 349 a 352)
Manifestación (Praxio social)		
Lúdica y Juego	Ficción:	
	Alteridad:	
	Identidad:	
	Placer:	
Manifestación de la vivencia de ocio y recreación:		

Instrumentos para la recolección de la información.

Para este estudio de tipo comparativo de las dos investigaciones de maestrantes de Actividad física para la salud de la Universidad Santo Tomás, se ha optado por el uso de cuadros que contienen las categorías y subcategorías que permiten el contraste y comparación, llamados matrices

categoriales. Estas matrices fueron trabajadas en archivos de Excel para poder realizar de una buena manera los procesos de comparación y análisis de la información.

Matrices categoriales

Con la información recolectada en los diarios de campo de ambos casos, será necesario un esquema para ordenar y categorizar la información con base en aspectos específicos.

El objetivo de estas matrices categoriales será caracterizar los aspectos de la lúdica y el juego y la comunicación praxiológica en relación con las actitudes descritas en los diarios de campo.

A continuación, se presentará el formato de las matrices utilizadas para facilitar el análisis de la información y hacer la comparación entre sí.

Tabla 4

Caracterización de la lúdica y el juego.

CATEGORÍAS Y SUBCATEGORÍAS	LÚDICA Y JUEGO			
	Ficción	Alteridad	Identidad	Placer
Juegos José Luis Hurtado (JLH): (Pase 10, la máquina, el alfabeto, cara o cruz, el huracán, arranca cebollas, tira sogá)				
Juegos José Luis Topa (JLT): Congelados, la lleva cucaracha, 4 arcos, cruzando el río, balonmano, la lleva cangrejo, la frontera, carrera de trenes, pegajoso, la licuadora humana,				

Tabla 5

Caracterización de las acciones lúdico praxiológicas en las actividades a comparar.

RELACIONES PRAXIOLÓGICAS					
Nombre	Socio motrices	Espacio	Tiempo	Interacción motriz (Comunicación Práctica)	Intencionalidad
Juegos Analizado JLH: (Pase 10, la máquina, el alfabeto, cara o cruz, el huracán, arranca cebollas, tira sogá)					
Juegos Analizado JLT: (congelados, la lleva cucaracha, 4 arcos, cruzando el río, balonmano, la lleva cangrejo, la frontera, carrera de trenes, pegajoso, la licuadora humana)					

Tabla 6

Clasificación de las actividades lúdico praxiológicas Codificada.

	Objetivo motor	Interacción motriz	Aspectos espaciales	Aspectos temporales.
Actividad	1.Situaciones de carácter interoceptivo. 2.Deportes de translación. 3.Deportes de reproducción de modelos. 4.Deportes de enfrentamiento cuerpo a cuerpo. 5.Deportes para situar el móvil en una meta y/o evitarlo.	1.Psicomotrices 2.Deportes de cooperación 3.Deportes de oposición 4.Deportes de cooperación oposición	1. Deportes con espacio estandarizado o sin incertidumbre. 2. Deportes con espacios no estandarizados o con incertidumbre.	1. Corto: mayor presión en la toma de decisiones. 2. Largo: mayor tiempo para la toma de decisiones. 3. Extensivo: menor relevancia / mucho tiempo. 4. Restringido: mayor relevancia/ poco tiempo.
Juegos JLH				
Juegos JLT				

Se usaron números codificadores para determinar cuándo una actividad tenía presentes o no algunos de los aspectos de las subcategorías (Objetivo motor, interacción motriz, aspectos espaciales y aspectos temporales).

Tabla 7

Presentación del análisis cualitativo y número de veces de los eventos.

Presentación del análisis cuantitativo y número de veces de los eventos.													
		FICCIÓN			ALTERIDAD			IDENTIDAD			PLACER		
		Actuaciones Espacio Tiempo (AET)	Mundos Imaginario s (MI)	Cancelación del mundo Cotidiano (CMC)	Expresa la relación de la subjetividad con el mundo exterior. contextos socioculturales	El sujeto al construir los mundos imaginarios lo hace de manera simbólica transformándose en actor de las situaciones	Asume “roles” y actúa “como sí”	Las prácticas lúdicas reafirman ese sentido de pertenencia a un grupo	La afirmación de sí mismo al sentirse reconocido por el otro	El símbolo lúdico no se refiere de un modo exclusivo a representaciones simbólicas del sujeto, en lo simbólico y la acción se evoca y se siente	Es un acto de sublimación con el cual se cumple en deseos y emociones	Es la sensación o sentimiento positivo agradable	El individuo o satisface la necesidad de divertirse, de estar agradado con sus compañeros y/o profesor, etc.
No de veces	Juegos JLH												
	Juegos JLT												

Esta tabla, pretende determinar la presencia de los aspectos con respecto a las subcategorías de la lúdica y el juego en cada una de las actividades tanto de Hurtado como de Topa, para de esta forma, facilitar su comparación.

Tabla 8

Comparación aspectos generales (similitudes, diferencias, complementos, oposiciones).

ASPECTO	Proyecto 1 titulado	Proyecto 2 titulado	Similitud(s) Diferencia(d) Complemento(c) Oposición (o)
TÍTULOS			
PREGUNTA PROBLEMA			
OBJETIVO GENERAL			
OBJETIVO ESPECÍFICOS			
CONCLUSIONES			

Con esta tabla, se pretenden tener los datos centrales de cada una de las investigaciones, para de esta manera compararlos entre sí y a su vez, en relación con sus resultados.

RESULTADOS Y ANALISIS

En primera instancia se presentarán las categorías de análisis para la categoría de lúdica con sus subcategorías ficción, alteridad e identidad y placer. Siempre se presentarán primero los datos del autor JLH y luego los de JLT. En segunda instancia se presenta una caracterización de dicha tabla por autor, presentada en un párrafo síntesis. Por último, se presenta una comparación y contraste entre los dos autores, seguida por la tabla denominada “Análisis por categoría”.

Tabla 9

Resultados de la categoría Lúdica y la subcategoría Ficción, Autor: JLH

FICCIÓN JLH			
ACTIVIDAD	<u>Actuaciones Espacio Tiempo</u>	Mundos Imaginarios	Cancelación del mundo Cotidiano
PASE 10			<u>En el que pierden la noción de la clase de educación física</u>
LA MÁQUINA	Símil de un engranaje de <u>una gran máquina</u>	<u>Con motivación de alcanzar la meta antes que el resto del grupo.</u>	Símil de un engranaje de una gran máquina
EL ALFABETO	Asumir por un momento que se es una letra o un número	Asumir por un momento que se es una letra o un número	Asumir por un momento que se es una letra o un número
CARA O CRUZ		Los estudiantes se muestran bastante concentrados durante la explicación de las normas del juego. <u>La expectativa sobre qué caerá de la moneda caerá.</u>	
EL HURACÁN		la actividad es interpretada por los movimientos de <u>giros constantes como si fuera un huracán</u>	
ARRANCA CEBOLLAS	<u>Simular una cebolla enterrada en la tierra.</u> el rol de cebolla está apoyado por el compromiso del resto de las cebollas en tierra. El recolector necesariamente debe cultivar las cebollas para cumplir el objetivo planteado.	Se simula una cebolla enterrada en la tierra. <u>El rol de cebolla</u> está apoyado por el compromiso del resto de las cebollas en tierra. El recolector necesariamente debe cultivar las cebollas para cumplir el objetivo planteado.	

TIRA SOGA	Son <u>engranajes de una gran máquina que intenta sacar algo del fondo de un lago</u>	Cada estudiante <u>aporta un grado de fuerza vital</u> para recuperar lo perdido.
------------------	---	---

En las actividades de Hurtado, se puede evidenciar que el factor de la ficción es presentado en alguno de sus tres aspectos. En cuanto a las actuaciones espacio temporales, se evidencia que sólo tres de estas actividades presentan este factor, estas son el juego de “la máquina”, el de “arranca cebollas” y el de “tira sogas”. Así mismo, en la mayoría de las actividades, fue preponderante la presencia de los mundos imaginarios, exceptuando el pase 10 en donde, lo central de este juego era hacer pases entre sí, sin tener necesariamente que interpretar roles o asumir roles entre el grupo y con su entorno.

En cuanto a la cancelación del mundo cotidiano, se puede decir que esta se encuentra presente en tres de estas actividades, en donde la clase de educación física se deja de lado durante el juego.

Tabla 10

Resultados de la categoría Lúdica y la subcategoría Ficción, Autor: JLT

FICCIÓN JLT			
ACTIVIDAD	<u>Actuaciones Espacio Tiempo</u>	<u>Mundos Imaginarios</u>	<u>Cancelación del mundo Cotidiano</u>
CONGELADOS		Momento en que comienzan a jugar a los <u>congelados</u> con unas variantes que nunca habían experimentado. los estudiantes fueron muy activos y compañeritas a la hora de colaborar con el cumplimiento de los objetivos.	

LA LLEVA CUCARACHA	<u>Simular ser una cucaracha</u> a la hora de que la lleva los alcanzaba		
4 ARCOS			
CRUZANDO EL RÍO	La actividad <u>se realizaría en un río</u> y que el no cumplimiento de las condiciones representaba el ahogarse	La actividad se realizaría en un río y que el no cumplimiento de las condiciones <u>representaba el ahogarse</u>	
BALONMANO	Los compañeros se <u>convierten en gorilas</u> y cumplan una penitencia.		
LA LLEVA DEL CANGREJO	Estudiantes que serán unos cangrejos y por ende deberán adoptar una posición para poder <u>desplazarse como ellos</u>		
LA FRONTERA	Batalla en la frontera y que <u>si los cruzan al lado enemigo serán objeto de esclavitud</u>	La motivación se incrementa <u>al asumir el rol correspondiente para cumplir con el objetivo.</u>	
CARRERA DE TRENES	Convertidos en un tren, de tal <u>manera la carrilera era la línea del perímetro de la cancha de microfútbol</u> , es decir que si no respetaban esa línea provocaban un accidente fatal	<u>Convertidos en un tren, de tal manera la carrilera era la línea del perímetro de la cancha de microfútbol</u> , es decir que si no respetaban esa línea provocaban un accidente fatal	<u>Convertidos en un tren, de tal manera la carrilera era la línea del perímetro de la cancha de microfútbol</u>
PEGAJOSO	El estudiante con mejor desempeño coordinativo motriz fue el elegido para hacer de <u>pegajoso. atrapar por medio de su poder de ser</u>	<u>Pegajoso. atrapar por medio de su poder de ser pegachento</u>	

pegachento a los demás.

LA
LICUADORA
HUMANA

Los estudiantes que formaran **un círculo agarrado de la mano serían una licuadora;**

La actividad tomo un interés que no se hizo esperar para triunfar.

En cuanto a la subcategoría de la ficción de los diarios de campo de JLT, se puede ver que las actuaciones espacio-temporales están presentes en la mayoría de las actividades. En este nivel, se puede evidenciar que en los juegos que propone este autor, hay una presencia importante de la configuración de los espacios y los tiempos, los estudiantes frente a ellos, pueden expresar su creatividad.

Por otro lado, en cuanto al aspecto de los mundos imaginarios, se ve una presencia preponderante en las actividades de este punto, pues en su mayoría, todas pretendían crear un mundo alterno en donde participaran los estudiantes durante el juego. En cuanto a la cancelación del mundo cotidiano, no se presenta en ninguna actividad, pues si bien las actividades presentan imaginación en su desarrollo, también cuentan con elementos propios de las clases.

Tabla 11

Comparación de la categoría ficción de los dos autores

FICCIÓN			
ACTIVIDAD	<u>Actuaciones Espacio Tiempo</u>	<u>Mundos Imaginarios</u>	<u>Cancelación del mundo Cotidiano</u>
JLH	Se evidencia en las actividades no tienen una presencia importante de este aspecto. Son sólo tres las actividades que lo presentan, sin embargo, la participación de los estudiantes evidencia el interés por estas.	En la mayoría de las actividades, fue preponderante la presencia de los mundos imaginarios, exceptuando el pase 10 en donde lo central de este juego era hacer pases entre sí, sin tener necesariamente que interpretar roles o asumir roles entre el grupo y con su entorno.	Se puede decir que esta se encuentra presente en tres de estas actividades, en donde la clase de educación física se deja de lado durante el juego.
JLT	Las actuaciones espacio-temporales están presentes en la mayoría de las actividades. En este nivel, se puede evidenciar que en los juegos que propone este autor, hay una presencia importante de la configuración de los espacios y los tiempos, los estudiantes frente a ellos pueden expresar su creatividad.	Se ve una presencia preponderante en las actividades de este punto, pues en su mayoría, todas pretendían crear un mundo alterno en donde participaran los estudiantes durante el juego.	No se presenta en ninguna actividad, pues si bien las actividades presentan imaginación en su desarrollo, también cuentan con elementos propios de las clases.

En cuanto a la comparación de la categoría de ficción en los datos recogidos por los autores, se puede evidenciar que JLT cuenta con más participación en las actuaciones de espacio y tiempo, mientras que JLH no las tiene tan en cuenta en el desarrollo de sus actividades, sin

embargo, en ambos se evidencia una buena acogida, frente a las actividades. Por otro lado, los mundos imaginarios cuentan con preponderancia en ambos casos, JLH involucra en todas las actividades, exceptuando una, la creación de mundos alternos y así mismo JLT también muestra este componente en todas las actividades. Finalmente, la cancelación de mundos imaginarios en las actividades de ambos no tiene una presencia fuerte, mientras que JLH lo presenta únicamente en tres de las actividades, el JLT no la tiene presente en ninguna.

Tabla 12

Resultados de la categoría Lúdica y la subcategoría Alteridad, Autor: JLH

ALTERIDAD JLH			
ACTIVIDAD	Expresa la relación de la subjetividad con el mundo exterior y los contextos socioculturales	El sujeto al construir los mundos imaginarios lo hace de manera simbólica transformándose en actor de las situaciones	Asume “roles” y actúa “como si”
PASE 10	<u>Colaboración según sus propios alcances y limitaciones.</u> docente le tocó intervenir ya que los equipos estaban desbalanceados totalmente, con selección de los más hábiles en un equipo fuerte.		Los líderes mandan y organizan el juego. De alguna manera <u>existe una “estratificación”</u> según las habilidades de movimiento entre compañeros
LA MÁQUINA	Dificulta el cumplimiento del juego y genera discordias entre compañeros. <u>Los estudiantes que trabajan consideran que su compromiso es mayor y se ven como ganadores,</u> pero se sienten molestos		Posición asumida para cumplir el reto del juego, es decir <u>la posición decúbito dorsal.</u>

porque los compañeros de equipo no están igual de comprometidos.

EL
ALFABETO

Las actitudes de cordialidad se mantuvieron en ellos. generaron inconformismo entre sus compañeros ya que se mostraban distraídos y pudieron cumplir con la instrucción antes que el resto del grupo

Participaban por un bien común. **Algunos asumieron roles de liderazgo** ubicándose de primeras en el suelo

Referencia para el resto del grupo para que **se situaran rápidamente y poder organizar la letra respectiva**

CARA O
CRUZ

Se manifiesta como la posibilidad de demostrar superioridad sobre el rival. otros, por el contrario, se les veía algo decepcionados y poco motivado. **Algunos estudiantes se mostraban bastante competitivos a la hora de enfrentar a su compañero.** otros se veían resignados y casi derrotados ya que conocían las habilidades para correr de su compañero rival.

Algunas parejas se disolvieron y se organizaron unas nuevas a partir de retos personales que se lanzaban entre ellos. **la emoción se manifestaba al posiblemente encontrar un rival** con el que realmente pudiera competir.

EL
HURACÁN

Uno de ellos se define como **la persona elegida la cual debe ser protegida y cuidada por un par de compañeros** que deben hacer lo que sea (motrizmente) para protegerlo. Las actitudes de cada uno se resumen en responsabilidad y

Se reconocen **roles dentro del juego de manera diversa.** asume un tercer rol quien debe atrapar al seleccionado.

		Compromiso, en la necesidad de protección y en el afán de cumplir un objetivo.	
ARRANCA CEBOLLAS		Se reconoce al compañero como <u>parte de un colectivo</u> que mantiene un objetivo en común	Conjunto de personas que deben cuidarse entre ellos. <u>El grupo reconoce al recolector como el opositor a su objetivo</u>
TIRA SOGA	Poco compromiso con la actividad. <u>Esto genera reclamos y conflictos entre ellos.</u>	. Existen <u>momentos de cordialidad y simpatía</u> entre ellos; algunos líderes toman la vocería del juego	Realizan indicaciones en buenos términos que inmediatamente son asumidos por el resto del equipo. en otros momentos <u>los compañeros que asumen liderazgo muestran molestia con los compañeros</u> que ellos asumen

Con respecto a la categoría de alteridad, se puede evidenciar que, en cuanto a la relación de la subjetividad con el mundo exterior y los contextos socioculturales en la mayoría de las actividades que presentaron este aspecto, se evidenciaban actitudes negativas en relación con la actitud de los estudiantes. Estas podrían estar relacionadas con la metodología del juego aplicada, junto con la disposición de los estudiantes frente a los diferentes momentos de las actividades.

En cuanto a la creación de mundos imaginarios, este aspecto se presentó en seis de las actividades. En este punto se podía ver el desarrollo del liderazgo y la buena comunicación entre los estudiantes, por medio del reconocimiento de los compañeros como iguales con el mismo objetivo, y otra por la confianza atribuida a una persona para representar al grupo.

Los roles y las actuaciones de ellos entre sí en medio de la alteridad estuvieron presentes en seis actividades. En ellas se ven roles en relación con respecto al cuerpo propio y a la posición dentro del equipo. En este último aspecto, esta posición es dada por las habilidades y funciones dentro del juego, así como también la decisión de los líderes que están presentes.

Tabla 13

Resultados de la categoría Lúdica y la subcategoría Alteridad, Autor: JLT

ALTERIDAD JLT			
ACTIVIDAD	Expresa la relación de la subjetividad con el mundo exterior y los contextos socioculturales	El sujeto al construir los mundos imaginarios lo hace de manera simbólica transformándose en actor de las situaciones	Asume “roles” y actúa “como si”
CONGELADOS			El profesor le propuso otras totalmente distintas sin perder su esencia; solicitar los dos hombres que comienzan congelando se organizaron por afinidad coordinativa. los más ágiles decidieron empezar con ese rol
LA LLEVA CUCARACHA	<u>Los emociona y se llenan de ansiedad por comenzar.</u>	Inmediatamente genera un interés por <u>parte de la mayoría de los estudiantes. comunicarlos que</u> se convertirán en una cucaracha.	
4 ARCOS	El docente se vio en la necesidad de intervenir porque estaban <u>excluyendo a los menos hábiles a la hora de jugar.</u>		<u>El liderazgo de algunos estudiantes comienza a manifestarse para organizar los diferentes equipos</u>

CRUZANDO EL RÍO	Los estudiantes comienzan a optar por varias estrategias de desplazamiento en los cuales no cumplían con <u>las condiciones del juego y terminaban ahogado, se sienten molestos ya que lo toman como una competencia y el compromiso es ejemplar;</u>	La mayoría <u>se divierten y ríen con energía</u> sin importar el resultado.
BALONMANO		La persona que patea el balón inmediatamente somete a su equipo a <u>convertirse un gorila para la realización de una penitencia</u>
LA LLEVA DEL CANGREJO	Pedirle a un estudiante que sea <u>el cangrejo que va a ser la lleva</u>	Niño que se tiene más confianza debido a su agilidad decidió ser dicho cangrejo.
LA FRONTERA	Al imaginarse ellos que <u>estarán en una batalla</u>	Solo <u>tendrán dos opciones o capturan a su enemigo o serán esclavos al otro lado de la frontera.</u> el trabajo en equipo es liderado por el estudiante con más empatía.
CARRERA DE TRENES	La mayoría <u>se divierten y ríen con energía</u> sin importar el resultado.	<u>Los estudiantes comienzan a optar por varias estrategias de desplazamiento en los cuales no cumplían.</u> se sienten molestos ya que lo toman como una competencia y el compromiso es ejemplar.

PEGAJOSO	El profesor escogía quienes son los pegajosos, a su vez les aclaraba a los demás estudiantes que no se podían dejar alcanzar por un monstruo pegajoso	Pasarían a ser parte de ese cuerpo feo del monstruo.
LA LICUADORA HUMANA		<u>Se sienten molestos</u> ya que lo toman como una competencia y el compromiso es ejemplar.

Con respecto a la alteridad se puede evidenciar que la relación de la subjetividad con el mundo exterior y los contextos socioculturales se pueden ver actitudes tanto positivas como negativas. Por un lado, en algunas actividades, se presenta emoción y ansiedad por comenzar los juegos, pero así mismo, en otros casos se ven factores como la exclusión.

Por otro lado, la construcción de mundos imaginarios en la alteridad se puede evidenciar un interés por parte de los estudiantes en este aspecto, prepondera la diversión y las risas de los estudiantes en este punto.

En cuanto a los roles que se asumen, se aprecia un buen recibimiento de lo propuesto por el profesor en los estudiantes. Las actividades contenían muchos juegos de rol, lo que atrajo el evidente interés por parte de los participantes. Sin embargo, en el caso de “la licuadora humana”; se evidenció una actitud de disgusto por no participar en la actividad, con una disposición meramente competitiva.

Tabla 14

Comparación de la categoría alteridad de los dos autores

ALTERIDAD			
ACTIVIDAD	Expresa la relación de la subjetividad con el mundo exterior y los contextos socioculturales	El sujeto al construir los mundos imaginarios lo hace de manera simbólica transformándose en actor de las situaciones	Asume “roles” y actúa “como si”
JLH	En la mayoría de las actividades que presentaron este aspecto, se evidenciaban actitudes negativas en relación con la actitud de los estudiantes.	Este aspecto se presentó en seis de las actividades. Con respecto a ellas, en este punto se podía ver el desarrollo del liderazgo y la buena comunicación entre los estudiantes. Esta, por medio del reconocimiento de los compañeros como iguales con el mismo objetivo, y otra por la confianza atribuida a una persona para representar al grupo.	Estuvieron presentes en seis actividades. En ellas se ven roles en relación con respecto al cuerpo propio y a la posición dentro del equipo. En este último aspecto, esta posición es dada por las habilidades y funciones dentro del juego, así como también la decisión de los líderes que están presentes.
JLT	Se pueden ver actitudes tanto positivas como negativas. Por un lado, en algunas actividades, se presenta emoción y ansiedad por comenzar los juegos, pero así mismo, en otros casos se ven factores como la exclusión.	Se puede evidenciar un interés por parte de los estudiantes en este aspecto, prepondera la diversión y las risas de los estudiantes en este punto.	Se puede evidenciar un buen recibimiento de lo propuesto por el profesor en los estudiantes. Las actividades contenían muchos juegos de rol, lo que atrajo el evidente interés por parte de los participantes.

En cuanto a la comparación en la categoría de alteridad, se puede evidenciar que, la relación de la subjetividad con el mundo exterior y los contextos socioculturales está más presente en JLH que en JLT, sin embargo, a pesar de esto, en JLT se aprecian actitudes por parte de los estudiantes, si bien son tanto negativas como positivas, dan cuenta de cómo repercutieron las actividades en este aspecto, mientras que las de JLH, no evidencian este componente. Por otro lado, la construcción de mundos imaginarios de manera simbólica puede ser evidenciada en ambos autores de manera positiva, por un lado, en JLH, se evidencian factores como el liderazgo y la buena comunicación entre los estudiantes en pro de los objetivos de las actividades, mientras que en JLT se denota el interés con aspectos presentados como la risa y la diversión. Finalmente, en cuanto a los roles y las actuaciones de estos, JLH se enfocó más en la participación de cada estudiante en determinado rol dentro del grupo para su funcionamiento, así mismo la posición de sus cuerpos también estaba presente en este aspecto, mientras que JLT tuvo presente más el recibimiento de los estudiantes frente a las recomendaciones del profesor y el interés que los roles innovadores generaban en ellos.

Tabla 15

Resultados de la categoría Lúdica y la subcategoría de identidad, Autor: JLH

IDENTIDAD JLH			
ACTIVIDAD	Las prácticas lúdicas reafirman ese sentido de pertenencia a un grupo	La <u>afirmación de sí mismo</u> al sentirse <u>reconocido por el otro*</u>	Se refiere de un modo exclusivo a representaciones simbólicas del sujeto, en lo simbólico y la acción se evoca y se siente
PASE 10	El grupo de estudiantes al organizarse de manera libre. se unan a sus pares o compañeros permanentes durante su estancia en el colegio.	Aquel compañero que <u>ven como líder</u> y que finalmente permite la integración o no de otro compañero. <u>El líder se establece como una figura que identifica el grupo</u>	
LA MÁQUINA	<u>Un nivel bajo de afinidad entre los integrantes.</u> no se evidencia totalmente una creación de un sentido de identidad	Se refleja en el compromiso para cumplir con las normas del juego. crea algunas estrategias para intentar ganar	
EL ALFABETO	Se detalla un sentido de pertenencia al grupo	Algunos con roles de liderazgo	<u>La colaboración entre todos</u> fue fundamental para el desarrollo del juego. Se asumieron roles de responsabilidad para la letra asignada. también asumían el rol de ajustar posiciones, o dar instrucciones precisas a sus compañeros quienes aceptaban y corregían sus errores.

CARA O CRUZ	Se presentan <u>varias situaciones en las que se mantiene firme el compromiso de trabajo</u> con la pareja seleccionada	La afinidad de compañerismo se mantuvo en la mayoría de los grupos. <i><u>momentos en los que los compañeros no siguieron con sus respectivas parejas, ya que según ellos no ofrecían un buen nivel competitivo para probar durante el juego.</u></i>	
EL HURACÁN	Se reafirma el sentido de pertenencia dada la proximidad de los compañeros en el juego		Esas situaciones de protección y lealtad a la persona elegida
ARRANCA CEBOLLAS	Se reafirma el sentido de pertenencia dada la proximidad de los compañeros en el juego	<i><u>El recolector se identifica como el antagonista del juego</u></i> y procura cumplir su meta por encima de la oposición del grupo que está sentado.	La intención de los agarres manifiesta el compromiso y <u>la identidad que se tiene con el grupo y por la posibilidad de conseguir el objetivo planteado</u>
TIRA SOGA	<u>Los grupos toman actitudes de unión temporal.</u> Todos se ven como integrantes de un mismo equipo y que todos pueden apartar al juego.		<u>Independientemente de la afinidad personal.</u>

*Aparecen dos categorías dentro de la misma columna de la tabla. Para las situaciones de identidad y **reconocido por el otro** se usa negrilla, subrayado y cursiva.

En cuanto a la subcategoría de la identidad, se puede evidenciar que las prácticas lúdicas reafirman el sentido de pertenencia a un grupo. Esto, según lo descrito en las actividades por Hurtado, puede ser evidenciado en el buen recibimiento de las actividades en grupo y los roles

dentro de estas. En aspectos como la libertad de escoger el equipo, la afinidad de los estudiantes y así mismo la proximidad entre ellos.

Por otro lado, en relación con la identidad, en los estudiantes se podía evidenciar la afirmación de sí mismos, mediante el reconocimiento de los otros, ya que en que la mayoría de las actividades, se presentaban elementos como la aceptación frente al líder y su función, así como el compañerismo entre el grupo para cumplir el objetivo de los juegos y las reglas dentro de estos.

Así mismo, en esta subcategoría, también se evidenciaron representaciones simbólicas del sujeto, en relación con las acciones y sentimientos. Este factor, estuvo presente en cuatro de estas actividades “el alfabeto”, “el huracán”, “el arranca cebollas” y “el tirasogas”. En estas, se puede destacar que se presentaron valores como la responsabilidad, la lealtad y la protección entre sí.

Tabla 16

Resultados de la categoría Lúdica y la subcategoría Identidad, Autor: JLT

IDENTIDAD JLT			
ACTIVIDAD	Las prácticas lúdicas reafirman ese sentido de pertenencia a un grupo,	<u>La afirmación de sí mismo</u> al sentirse reconocido por el otro	Se refiere de un modo exclusivo a representaciones simbólicas del sujeto, en lo simbólico y la acción se evoca y se siente
CONGELADOS	Tenían el rol de congelar a los compañeros <i>trataban de hacer equipo con los que normalmente sienten más afinidad</i> a la hora de unir habilidades para la consecución de un objetivo.		Permitía <i>observar la actitud y la expresión de las emociones que generaban esta lúdica</i>
LA LLEVA CUCARACHA	Los que tenían el rol de la lleva para coger a los compañeros trataban de hacer equipo <i>con los que normalmente sienten más afinidad</i> a la hora de unir habilidades para la consecución de un objetivo		
4 ARCOS			
CRUZANDO EL RÍO			Aspectos como la actitud y manifestación de las emociones. las parejas organizadas de manera voluntaria por lo general compiten en <i>todas las materias. falta de actitud por sufrir derrotas</i> , al contrario, esperaban con ansias una

			nueva oportunidad para sentirse ganadores.
BALONMANO	Cuando el grupo evidencia actitud e interés por hacer algo es gran porcentaje	Los identificados como <i>líderes así lo permiten y lo promueven</i>	La organización de los grupos, su desarrollo social en el ámbito académico y sus relaciones personales se facilitan <i>porque el cumplir con un objetivo trabajando son sus amigos de confianza es más confiable.</i>
LA LLEVA DEL CANGREJO	La diversión fue significativa.		El interés por la actividad no se hace esperar. desde el nombre les parece curioso y atractivo
LA FRONTERA	La diversión fue significativa.		El interés por la actividad no se hace esperar. desde el nombre les parece curioso y atractivo
CARRERA DE TRENES			La actividad <u>permite identificar expresiones emocionales muy evidentes que mezcladas con diversión</u>
PEGAJOSO		Los que tenían el rol de pegajosos trataban de <i>atrapar a los compañeros con los que normalmente sienten más afinidad</i> a la hora de unir habilidad	Como la actividad es en <u>un gran porcentaje participación individual siempre y cuando no sea atrapado por el pegajoso,</u> facilitaba identificar las expresiones de las emociones que generaban esta lúdica
LA LICUADORA HUMANA	Se evidenció una decepción por sufrir derrotas <i>ya que para los estudiantes la competencia es muy significativa.</i>		

Con respecto a la identidad, se puede evidenciar en las actividades de JLT, que es una subcategoría muy presente. El sentido de pertenencia frente al grupo, se puede observar un interés importante de la mano con la diversión. Así mismo, en el caso de la “licuadora humana, se pudo ver una decepción evidente por sufrir derrotas en medio del juego.

En cuanto a la afirmación de sí mismos, mediante el reconocimiento de sus pares, se presentó solo en dos casos. En estos, se evidencian los juegos de roles, por un lado, el liderazgo y la aceptación frente a él, y por el otro, la afinidad frente a sus pares en relación con el objetivo de la actividad.

Así mismo, las representaciones simbólicas están presentes en la mayoría de los juegos. De estas, se puede destacar que desatan actitudes tanto positivas como negativas. Por un lado, la curiosidad frente a estos fue evidente, lo que generó un interés y ansias por cumplir los objetivos. Sin embargo, las derrotas en medio de los juegos fueron muy dicientes frente a la actitud que tienen los estudiantes para afrontarla.

Tabla 17

Comparación de la categoría identidad de los dos autores

IDENTIDAD			
ACTIVIDAD	Las prácticas lúdicas reafirman ese sentido de pertenencia a un grupo,	<u>La afirmación de sí mismo</u> al sentirse reconocido por el otro	Se refiere de un modo exclusivo a representaciones simbólicas del sujeto, en lo simbólico y la acción se evoca y se siente
JLH	Puede ser evidenciado en el buen recibimiento de las actividades en grupo y los roles dentro de estas. En aspectos como la libertad de escoger el equipo, la afinidad de los estudiantes y así mismo la proximidad entre ellos.	En que la mayoría de las actividades, se presentaban elementos como la aceptación frente al líder y su función, así como el compañerismo entre el grupo para cumplir el objetivo de los juegos y las reglas dentro de estos.	Se evidenciaron representaciones simbólicas del sujeto, en relación con las acciones y sentimientos. Este factor, estuvo presente en cuatro de estas actividades “el alfabeto”, “el huracán”, “el arranca cebollas” y “el tirasogas”. En estas, se puede destacar que se presentaron valores como la responsabilidad, la lealtad y la protección entre sí.
JLT	Se puede ver un interés importante de la mano con la diversión. Así mismo, en el caso de la “licuadora humana, se pudo ver una decepción evidente por sufrir derrotas en medio de juegos.	Se puede ver que solo en dos casos, estuvo presente este factor. En estos, se evidencian los juegos de roles, por un lado, el liderazgo y la aceptación frente a él, y por el otro, la afinidad frente a sus pares en relación con el objetivo de la actividad.	Se puede destacar que desatan actitudes tanto positivas como negativas. Por un lado, la curiosidad frente a estos fue evidente, lo que genero un interés y ansias por cumplir los objetivos. Sin embargo, las derrotas en medio de los juegos, fueron muy dicientes frente a la actitud que tienen los estudiantes para afrontarla.

Con respecto a la subcategoría de identidad, tanto en JLH como en JLT, el buen recibimiento por parte de las actividades, sumado del interés en el aspecto de la reafirmación del sentido de pertenencia al grupo mediante las prácticas. Además, se presentó la reafirmación de sí mismos, mediante el reconocimiento del otro, evidenciando aspectos como el liderazgo, la participación del otro y la aceptación de los roles, todo en pro a los objetivos del juego, en ambos autores. Sin embargo, en cuanto a las representaciones simbólicas del sujeto y las acciones que este evoca y siente, en el caso de JLH se presentaron sentimientos positivos frente al grupo y el profesor y esto desato valores como la lealtad y la protección entre sí, mientras que en JLT, a pesar de también presentar aspectos positivos, se evidenciaron otros negativos en los estudiantes en relación con las derrotas y como ellos las afrontan.

Tabla 18

Resultados de la categoría Lúdica y la subcategoría Goce y placer, Autor: JLH

GOCE Y PLACER JLH			
ACTIVIDAD	Es un acto de sublimación con el cual se cumplen deseos y emociones	Es la sensación o sentimiento positivo, agradable	El individuo satisface la necesidad de divertirse, de estar agradado con sus compañeros y/o profesor, etc.
PASE 10			Su disfrute del juego no es el ideal, por el contrario, <u>asumen la competencia de tal forma que les suprime el placer del juego</u>
LA MÁQUINA			
EL ALFABETO	<u>Placer generaba aquel estudiante líder del grupo,</u> a que las instrucciones dadas servían por el bien del grupo.	Poder <u>realizar la letra de la mejor</u> <u>Forma y de manera ágil</u>	También <u>se denota placer al escuchar los Comentarios positivos del profesor</u> al indicar

			que la figura estaba bien realizada
CARA O CRUZ	Algún de nivel similar la afrontar el juego como una competencia; <u>el sentido de ganarle al otro generaba una emoción de alegría</u> por ser superior al otro durante el juego.	Hay risas cuando uno de los dos se confundía en el momento de escuchar la señal.	<u>Disfrutar el juego sin tener en cuenta las habilidades físicas</u>
EL HURACÁN	Se manifiestan con <u>la alegría, felicidad y algún grado de excitación positiva.</u>		
ARRANCA CEBOLLAS	Hay sentimientos manifiestos que se describen desde la alegría, como <u>la generosidad, el agradecimiento y la concentración</u>		
TIRA SOGA	Se reconoce variedad en <u>las expresiones de placer, sentimientos de alegría por estar en la actividad y hay diversión en ella.</u> Al comprender que el juego tiene competencia, hay sentimientos de angustia y preocupación ya sea por perder, o porque imaginas que sus manos quedaran lastimadas.		

Para la subcategoría del goce y el placer de JLH, se observa la presencia de sentimientos y actitudes positivas, entre ellas la emoción y la alegría que se generaron en medio de las tareas, así mismo como la concentración, el agradecimiento y la generosidad.

Así mismo, se presentaron actitudes de agrado (al juego y frente a los compañeros) únicamente en tres de las actividades (“pase 10”, “el alfabeto” y “cara o cruz”), un disfrute que va más allá de cumplir con la actividad académica.

Tabla 19

Resultados de la categoría Lúdica y la subcategoría goce y placer, Autor: JLT

<u>GOCE Y PLACER JLT</u>			
ACTIVIDAD	Es un acto de sublimación con el cual se cumplen deseos y emociones	Es la sensación o sentimiento positivo, agradable	El individuo satisface la necesidad de divertirse, de estar agradado con sus compañeros y/o profesor, etc.
CONGELADOS	Los estudiantes disfrutan y <u>participan de manera enérgica del juego.</u>		
LA LLEVA CUCARACHA			
4 ARCOS	Muchas emociones, como lo son <u>placer, diversión, compañerismo, preocupación y unión a la hora de jugar</u> y cumplir con el objetivo.		
CRUZANDO EL RÍO	Risas, <u>chistes entre ellos</u> , motivación		
BALONMANO	Hablan de <u>alegría, satisfacción y felicidad</u> son comunes, pero también la otra cara de la moneda no se hace esperar, tristeza, rabia, impotencia y desespero son algunas de las emociones que se presentan cuando uno de los equipos está siendo derrotado.		
LA LLEVA DEL CANGREJO	Los estudiantes <u>disfrutan y participan de manera enérgica.</u>		

LA FRONTERA	Toda actividad que <u>genere pasión, competencia y diversión</u> , es de gran interés para su desarrollo. El solo hecho de competir genera placer y mucho compromiso.	Niñas como niños manifestaron su <u>gran empatía con la actividad</u> . solicitaron al docente continuar un par de veces más para disfrutar de este juego.
CARRERA DE TRENES	<u>El solo hecho de competir genera placer</u> y mucho compromiso	
PEGAJOSO	Los estudiantes disfrutaban y <u>participan de manera enérgica</u> .	<u>Fue divertida para la mayoría siempre</u> y cuando no sean atrapados por los pegajosos
LA LICUADORA HUMANA	<u>El placer</u> y el compromiso fueron muy evidentes	Risas, chistes entre ellos, <u>motivación y hasta comportamientos no muy adecuados</u> si llegan a perder

En el cumplimiento de goce y emociones estuvo presente en la gran parte de los juegos propuestos por el autor JLT; la competencia generaba un placer particular, al igual que el compromiso mediante la lúdica provocaron placer.

Con respecto a la sensación positiva y agradable durante la actividad, se presentó en dos de los juegos, “pegajoso” y “licuadora humana”. En estos, se apreció elementos como las risas, la participación enérgica, los chistes y la motivación entre sí. Finalmente, en cuanto a la diversión y el agrado con respecto a los compañeros, aparecen manifestaciones praxiosociales como la empatía por los pares, mediante el disfrute de la actividad.

Tabla 20

Comparación de la categoría goce y placer de los dos autores

GOCE Y PLACER			
ACTIVIDAD	Es un acto de sublimación con el cual se cumplen deseos y emociones	Es la sensación o sentimiento positivo, agradable	El individuo satisface la necesidad de divertirse, de estar agradado con sus compañeros y/o profesor, etc.
JLH	Se puede ver la presencia de sentimientos y actitudes positivas, entre ellas la emoción y la alegría que se generaban en medio de las tareas, así mismo como la concentración, el agradecimiento y la generosidad.	Se presentan actitudes de agrado únicamente en dos de las actividades, esta se evidencia en cuanto al juego en sí y frente a los compañeros, las actividades son “pase 10”, “el alfabeto” y “cara o cruz”.	Se evidencia un disfrute que va más allá de cumplir con la actividad académica.
JLT	El cumplimiento de goce y emociones estuvo presente en la gran parte de los juegos propuestos por topa. En este, se vieron aspectos como que, la competencia generaba un placer particular, al igual que el compromiso mediante la lúdica podría provocar placer.	Se puede ver que este factor sólo se presentó en dos de los juegos, “pegajoso” y “licuadora humana”. En estos, se vieron elementos como las risas, la participación enérgica, los chistes y la motivación entre sí.	Se puede ver que aparecen manifestaciones praxiosociales como la empatía por los pares, mediante el disfrute de la actividad.

Al comparar la subcategoría de goce y placer, de los dos autores, se resalta el acto de sublimación con el cual se cumplen los deseos y emociones. El goce y las emociones positivas pueden ser evidenciadas en todas las actividades, sin embargo, en JLH estas actitudes estuvieron relacionadas con el compañerismo y la generosidad que se desarrolló en los juegos, mientras que en JLT, esta satisfacción estuvo más relacionada con el componente de competencia. Por otro

lado, el factor de las sensaciones positivas, no son evidenciadas de una forma preponderante en ambos casos, en cuanto a JLH, solo fue presentada en dos de las actividades, al igual que en los casos de JLT. Finalmente, en el componente de la satisfacción de necesidades, JLH muestra aspectos como el disfrute más allá de lo meramente académico, mientras que JLT, lo relaciona en cuanto a lo que estas actividades produjeron, la empatía frente a los pares en estas actividades.

Tabla 21

Categoría Praxiológica JLH

INTERACCION MOTRIZ JLH									
Relaciones Praxiológicas					Objetivo motor	Interacción motriz	Aspectos espaciales	Aspectos temporales. Lógica interna uso que el jugador hace del tiempo reglamentario.	
	Socio motrices	Espacio:	Tiempo:	Interacción motriz (Comunicación Práctica)	Intencionalidad:	1. Situaciones de carácter interoceptivo. 2. Juegos de translación. 3. Juegos de reproducción de modelos. 4. Juegos de enfrentamiento cuerpo a cuerpo. 5. Juegos para situar el móvil en una meta y/o evitarlo.	1.Psicomotrices 2.Deportes de cooperación 3.Deportes de oposición 4. Deportes de cooperación oposición	1. Deportes con espacio estandarizado o sin incertidumbre. 2. Deportes con espacio no estandarizados o con incertidumbre.	1. Corto: mayor presión en la toma de decisiones. 2. Largo: mayor tiempo para toma de decisiones. 3. Extensivo: menor relevancia / mucho tiempo. 4. Restringido: mayor relevancia/poco tiempo.
PASE 10	X	Espacio estandarizado. Campo Múltiple.	15 minutos Corto Mayor presión en la toma de decisiones	Cooperación oposición Socio-motriz	Recepción. Pase.	5. Juegos para situar el móvil en una meta y/o evitarlo.	Deportes de cooperación oposición	Deportes con espacio estandarizado o sin incertidumbre.	Corto: mayor presión en la toma de decisiones.

A MÁQUINA	X	Espacio estandarizado. Campo Múltiple.	15 minutos Corto Mayor presión en la toma de decisiones	De cooperación o comunicación motriz Socio- motriz	Observar rangos de movimiento.	5. Juegos para situar el móvil en una meta y/o evitarlo.	Deportes de cooperación	Deportes con espacio estandarizado o sin incertidumbre.	Corto: mayor presión en la toma de decisiones.
EL ALFABETO						Juegos de reproducción de modelos.	Deportes de cooperación	Deportes con espacio estandarizado o sin incertidumbre.	Corto: mayor presión en la toma de decisiones.
CARA O CRUZ	X	Espacio estandarizado. Campo Múltiple.	10 minutos Corto Mayor presión en la toma de decisiones	De cooperación o comunicación motriz Socio- motriz	Flexibilidad.	2: Juegos para situar el móvil en una meta y/o evitarlo.	Deportes de oposición	Deportes con espacio estandarizado o sin incertidumbre.	Corto: mayor presión en la toma de decisiones.
EL HURACÁN	X	Espacio estandarizado. Campo Múltiple.	10 minutos Corto	Oposición contra comunicación motriz	Velocidad de reacción.	2: juegos de traslación de modelos	Deportes de cooperación oposición	Deportes con espacio estandarizado o sin	Corto: mayor presión en la toma de decisiones.

				Socio- motriz				incertidum bre.	
ARRAN CA CEBOLL AS	X	Espacio estandarizad o. Campo Múltiple.	10 minutos Corto	Cooperació n oposición Socio- motriz	Velocidad en los desplazamien tos.	2- juegos de traslación de modelos	Deportes de cooperación oposición	Deportes con espacio estandariz ado o sin incertidum bre.	Largo: mayor tiempo para toma de decisiones.
TIRA SOGA	X	Espacio estandarizad o. Campo Múltiple.	18 minutos Largo	Cooperació n oposición Socio- motriz	Fuerza de brazos. Agarre.	5. Juegos para situar el móvil en una meta y/o evitarlo.	Deportes de cooperación oposición	Deportes con espacio estandariz ado o sin incertidum bre.	Corto: mayor presión en la toma de decisiones.

Con base en la tabla anterior, las interacciones motrices, tuvieron una presencia importante. En cuanto a las relaciones motrices, estas fueron presentadas en la mayoría de las actividades propuestas por JLH, exceptuando el alfabeto, en esta no hubo factores que indican estas condiciones socio-motrices. Por otro lado, el espacio utilizado en todas las actividades fue el mismo y la duración de estas oscila entre 10 y 18 minutos, según la complejidad de cada una.

La comunicación práctica fue en su mayoría de cooperación entre los participantes, exceptuando “el huracán”, en donde en esta, era de oposición. La intencionalidad de las actividades, presentaron los siguientes aspectos, la flexibilidad, la velocidad de reacción, la velocidad de desplazamientos y la fuerza de brazos en el agarre.

En cuanto a los objetivos motores en tres de ellos, se presentó el factor número cinco, que indicaba a los juegos para situar el móvil en una meta y/o evitarlo. En tres de ellos también, se presentó el número dos que indicaba a los juegos de traslación de modelos y sólo en una de las actividades, estuvo presente los juegos de reproducción de modelos que fue el alfabeto. Estas actividades fueron deportes con un espacio estandarizado o de incertidumbre y tuvieron aspectos temporales cortos, lo que indicaba una mayor presión en la toma de decisiones.

Tabla 22

Categoría Praxiológica JLT

INTERACCIÓN MOTRIZ JLH									
Relaciones praxiológicas					Objetivo motor	Interacción motriz	Aspectos espaciales	Aspectos temporales. Lógica interna uso que el jugador hace del tiempo reglamentario.	
	Socio motrices	Espacio:	Tiempo:	Interacción motriz (Comunicación Práctica)	Intencionalidad:	1. Situaciones de carácter interoceptivo. 2. Juegos de translación. 3. Juegos de reproducción de modelos. 4. Juegos de enfrentamiento cuerpo a cuerpo. 5. Juegos para situar el móvil en una meta y/o evitarlo.	1. Psicomotrices 2. Deportes de cooperación 3. Deportes de oposición 4. Deportes de cooperación oposición	1. Deportes con espacio estandarizado o sin incertidumbre. 2. Deportes con espacio no estandarizados o con incertidumbre.	1. Corto: mayor presión en la toma de decisiones. 2. Largo: mayor tiempo para toma de decisiones. 3. Extensivo: menor relevancia / mucho tiempo. 4. Restringido: mayor relevancia/ poco tiempo.
CONGELADOS	X	Espacio estandarizado.	10 minutos Corto	Cooperación oposición Socio-motriz	Fuerza. Agarre.	Juegos de translación de modelos	Deportes de cooperación	Deportes con espacio estandarizado	Corto: mayor presión en la toma de decisiones.

		Campo Múltiple.					oposición	zado o sin incertidumbre.	
LA LLEVA CUCAR ACHA	X	Espacio estandarizado. Campo Múltiple	10 minutos Corto	Cooperación oposición Socio- motriz	Capacidades coordinativas.	Juegos de traslación de modelos	Deportes de cooperación oposición	Deportes con espacio estandarizado o sin incertidumbre.	Corto: mayor presión en la toma de decisiones.
ARCOS	X	Espacio estandarizado. Campo Múltiple.	30 minutos Largo	Cooperación oposición Socio- motriz	Velocidad de reacción. Desplazamientos largos y cortos.	Juegos para situar el móvil en una meta y/o evitarlo.	Deportes de cooperación oposición	Deportes con espacio estandarizado o sin incertidumbre.	Largo: mayor tiempo para toma de decisiones.
CRUZANDO EL RÍO	X	Espacio estandarizado. Campo Múltiple	30 minutos Largo	Cooperación oposición Socio- motriz	desplazamientos, fuerza, velocidad de reacción.	Juegos de traslación de modelos	Deportes de cooperación	Deportes con espacio estandarizado o sin incertidumbre.	Largo: mayor tiempo para toma de decisiones.

BALON MANO	X	Espacio estandarizado. Campo Múltiple	30 minutos Largo	Cooperación Socio-motriz	Capacidades coordinativas en espacios muy cortos.	Juegos para situar el móvil en una meta y/o evitarlo.	Deportes de cooperación oposición	Deportes con espacio estandarizado o sin incertidumbre.	Extensivo: menor relevancia / mucho tiempo.
LA LLEVA DEL CANGREJO	X	Espacio estandarizado. Campo Múltiple	50 minutos Extensivo.	Cooperación oposición Socio-motriz	Capacidades coordinativas	Juegos de traslación de modelos	Deportes de cooperación oposición	Deportes con espacio estandarizado o sin incertidumbre.	Corto: mayor presión en la toma de decisiones.
LA FRONTERA	X	Espacio estandarizado. Campo Múltiple	10 minutos Corto	Cooperación oposición Socio-motriz	Capacidades coordinativas.	Juegos de traslación de modelos	Deportes de cooperación oposición	Deportes con espacio estandarizado o sin incertidumbre.	Extensivo: menor relevancia / mucho tiempo.
CARRERAS DE TRENES	X	Espacio estandarizado. Campo Múltiple	Extensivo	Cooperación oposición Socio-motriz	Velocidad de reacción y fuerza.	Juegos de traslación de modelos	Deportes de cooperación	Deportes con espacio estandarizado o sin	Largo: mayor tiempo para toma de decisiones.

								incertidumbre.	
PEGAJO SO	X	Espacio estandarizado. Campo Múltiple	Restringido	Cooperación Socio- motriz	Capacidades coordinativas	Juegos de traslación de modelos	Deportes de oposición	Deportes con espacio estandarizado o sin incertidumbre.	Largo: mayor tiempo para toma de decisiones.
LA LICUA DORA HUMA NA	X	Espacio estandarizado. Campo Múltiple	10 minutos Corto	Cooperación oposición Socio- motriz	Desplazamientos.	Juegos de traslación de modelos	Deportes de cooperación oposición	Deportes con espacio estandarizado o sin incertidumbre.	Largo: mayor tiempo para toma de decisiones.

En cuanto a los aspectos praxiológicas de las actividades propuestas por JLT, las relaciones praxiológicas estuvieron presentes en todas. Así mismo, su espacio fue estandarizado en un campo múltiple y en cuanto a los aspectos temporales, estos fueron entre 10 minutos y 50 minutos, presentando tiempos cortos, largos, extensivos y restringidos.

Con relación a la comunicación práxica se presentó sólo en dos actividades (“pegajoso” y “balonmano”), sin estar presente la oposición. Los aspectos de intencionalidad fueron la fuerza de agarre, las capacidades coordinativas en espacios amplios y cortos, el desplazamiento, la fuerza y la velocidad de reacción. Estas actividades también son determinadas como deportes con espacio estandarizado o de incertidumbre y presenta en ellas diferentes duraciones con un tiempo para la toma de decisiones.

Tabla 23

Comparación de la categoría praxiológica de los dos autores

INTERACCIÓN MOTRIZ								
Relaciones Praxiológicas					Objetivo motor	Interacción motriz	Aspectos espaciales	Aspectos temporales. Lógica interna uso que el jugador hace del tiempo reglamentario.
	Espacio:	Tiempo:	Interacción motriz (Comunicación Práxica)	Intencionalidad:	1. Situaciones de carácter interoceptivo. 2. Juegos de translación. 3. Juegos de reproducción de	1. Psicomotrices 2. Deportes de cooperación 3. Deportes de oposición 4. Deportes de	1. Deportes con espacio estandarizado o sin incertidum	1. Corto: mayor presión en la toma de decisiones. 2. Largo: mayor tiempo

					modelos. 4. Juegos de enfrentamiento cuerpo a cuerpo. 5. Juegos para situar el móvil en una meta y/o evitarlo.	cooperación oposición	bre. 2. Deportes con espacio no estandarizados o con incertidumbre.	para toma de decisiones. 3. Extensivo: menor relevancia / mucho tiempo. 4. Restringido: mayor relevancia/ poco tiempo.
JLH	Espacio estandarizado o múltiple	El rango de los juegos aplicados fue entre 10 a 18 minutos	Se presentaron tres actividades comunicativas y de oposición, tres de cooperación y comunicación y una actividad en la que este aspecto no aplicaba.	En los juegos aplicados se puede ver la presencia de la velocidad de reacción y desplazamiento, la fuerza de brazo y agarre, la flexibilidad, la observación y la recepción	En las actividades, fueron tres los juegos para situar el móvil en una meta y/o evitarlo, tres los juegos de traslación y uno de situaciones de carácter interoceptivo.	Las actividades fueron cuatro cooperativas y de oposición, dos cooperativas y una de oposición.	Deportes con espacio estandarizado o sin incertidumbre.	En cuanto a los aspectos temporales, fueron seis de tiempo corto y con mayor presión en la toma de decisiones y uno largo con mayor tiempo para la toma de decisiones.

				y pase. En el caso del juego “el alfabeto”, la intencionalidad no aplica.				
JLT	Espacio estandarizado o múltiple	El rango de los juegos aplicados fue entre 10 a 50 minutos.	En todas las actividades estuvieron presente la cooperación, sin embargo, en ocho de ellas, también estuvo el factor de la oposición.	En las actividades de Topa, la intencionalidad preponderó en la fuerza de agarre, seguido de las capacidades coordinativas, la velocidad de reacción y los desplazamientos largos y cortos.	En las actividades de Topa, fueron ocho los juegos de traslación y dos los juegos para situar el móvil en una meta y/o evitarlo.	Fueron siete actividades de oposición y cooperación, dos de oposición únicamente y una de cooperación.	Deportes con espacio estandarizado o sin incertidumbre.	En los aspectos temporales, en estas actividades fueron 3 cortas con mayor presión para la toma de decisiones, cinco largas con mayor tiempo para la toma de decisiones y dos extensivos con menor relevancia y mucho tiempo para la toma de decisiones.

En primer lugar, es importante resaltar que JLH trabajó siete actividades en comparación a JLT, quien aplicó diez actividades. Con respecto a la categoría de las relaciones praxiológicas, la subcategoría del espacio, en ambos casos, los juegos fueron aplicados en un espacio estandarizado múltiple. En cuanto al tiempo, el rango aplicado por JLH es mucho menor que el de JLT. Así mismo, en la interacción motriz en ambos casos, está presente la cooperación y la oposición; sin embargo, en el caso de JLH, también se agrega un componente comunicativo. Finalmente, en cuanto a la intencionalidad se apreció que tanto JLH, como JLT presentaron la velocidad de reacción y de desplazamiento, la fuerza de brazos y de agarres, la flexibilidad, la observación y la recepción con los pases, sin embargo, en las actividades de JLT, las intencionalidades se presentaron de manera compuesta en la mayoría de sus casos, en comparación con JLH que las presenta individualmente por actividad.

Con respecto a los objetivos motores, la preponderancia de los juegos de traslación y los juegos para situar el móvil en una meta y/o evitarlo se llevó a cabo en ambos casos, sin embargo, en el caso de JLH también hubo presencia de situaciones de carácter interoceptivo. Así mismo, en cuanto a los aspectos espaciales, los deportes con espacio estandarizado o sin incertidumbre se presentaron en los dos investigadores. Por otro lado, los aspectos temporales en JLH hubo más cortos que largos y JLT tuvo más largos que cortos, incluyendo dos extensivos.

DISCUSIÓN

Las diferencias en las acciones en la gramática praxiológica del tiempo, el espacio y la interacción motriz, fueron en torno a la temporalidad y las interacciones motrices, en esta última, se dio un complemento por parte de JLH, pues adicional a la cooperación y la oposición, se presentó un factor comunicativo. ´

En la intencionalidad, las actividades aplicadas presentaron diferentes habilidades desarrolladas, entre ellas, la velocidad de reacción y de desplazamiento, la fuerza de brazos y de agarre, la flexibilidad, la observación y la recepción de los pases. Estas habilidades se pudieron evidenciar de manera individual y compuesta en cada actividad.

Las similitudes y diferencias en los logros obtenidos de las experiencias lúdico-praxiológicas en las investigaciones abordadas y sus aportes a la clase de educación física fueron evidentes en ambos casos. Las prácticas lúdico-praxiológicas efectivamente traen beneficios para el desarrollo de los currículos de las intuiciones educativas y para la propuesta de las actividades didácticas en las clases de educación física.

En la categoría de la lúdica se logró un interés por parte de los estudiantes hacia la clase de educación física y así mismo al trabajo en equipo. Si bien uno de los trabajos tuvo un factor más competitivo que el otro, en ambos casos se vieron actitudes positivas como la lealtad, el compañerismo y la empatía. El disfrute y el interés fue evidente, más allá de los objetivos académicos.

Así mismo, la praxiología se ve complementada por los aspectos lúdicos, pues en las actividades se evidenció el desarrollo de diferentes habilidades motrices en medio de los juegos, aspectos como el espacio y el tiempo, fueron determinantes para cumplir los retos propuestos y las metodologías usadas para completarlos.

Ahora bien, los resultados concuerdan con la visión de Ruiz (2016), en donde el juego es un instrumento de socialización, el cual permite canalizar, transformar y vivenciar las emociones. Pues como se evidenció en la presente investigación, más allá de los objetivos académicos de la clase de educación física, la presencia de la lúdica permitió sacar a flote actitudes como el compañerismo y la empatía, y así mismo el liderazgo, la creatividad y la habilidad para la toma de decisiones.

Además, es pertinente tener en cuenta el aporte de Castrillón (2015), quien denota la importancia de la lúdica en el quehacer pedagógico por parte de los profesores, el hecho de comprender que ésta es necesaria para desarrollar las clases, haciéndolas más creativas y amenas para los estudiantes. Pues si bien se describieron las reacciones y la acogida por parte de los estudiantes, la visión de los profesores frente al desarrollo de las actividades de clase derivadas de los diseños y planteamientos también fue bien recibidas por parte de los estudiantes, lo cual hace de las experiencias y prácticas lúdico-praxiológicas beneficiosas para todos los actores de las clases.

Lo anterior, también es resaltado por Domínguez (2014), pues en su trabajo se considera a la praxiología fundamental para el desarrollo del ser humano y además como una forma para que el docente identifique la efectividad de la lúdica como una metodología pedagógica, lo cual reafirma lo que se ha analizado a lo largo del trabajo, que es la efectividad de esta estrategia de enseñanza en el marco de la clase de educación física, la cual es vital para el desarrollo adecuado de los estudiantes.

Así mismo, con base en lo que concluye Fotia et.al (2020), el marco de la clase de educación es importante que sean dadas las formas y conocimientos para darle frente a las

necesidades de la sociedad y las instituciones, una enseñanza que agrade a los estudiantes y a la vez le permita desarrollar habilidades, para el desarrollo tanto personal como colectivo en aspectos sociales y motrices, se vuelve de gran utilidad y apuesta para las generaciones futuras.

CONCLUSIONES

Se determinaron los beneficios de las experiencias lúdico praxiológicas y con base en ellos se destaca la participación de los estudiantes y la mejora de ellos en la actitud frente a la clase de educación física.

Al contrastar la categoría de lúdica y juego se destaca la reafirmación del sentido de pertenencia frente a un grupo. Así mismo, la ficción, la alteridad, la identidad, el goce y el placer, dio cuenta de una buena acogida. Se destacan en los estudiantes actitudes positivas como el liderazgo, la buena comunicación, el goce.

Al reconocer las diferencias en las acciones de la gramática praxiológica se identificó que las condiciones y la forma en que se presentaban el espacio, el tiempo la interacción motriz y la intencionalidad determinaban la acogida y el funcionamiento de la clase.

Al tener en cuenta las similitudes y diferencias en los logros obtenidos de las experiencias lúdico praxiológicas se puede evidenciar que los trabajos se complementan entre sí. Al hacer la comparación, se puede ver que el aporte de los trabajos es más complementario que de oposición.

RECOMENDACIONES

Es necesario aplicar la lúdica y cada uno de los factores en otras clases, al igual que dentro del currículo escolar, no sólo teniendo en cuenta los datos internos de la clase, sino también la importancia y valoración que se le da a la misma desde las instituciones.

Una limitación para el desarrollo del trabajo fue que la descripción de uno de los trabajos, fue reducida a comparación del otro, lo que dejó de lado aspectos importantes para abarcar, como las visiones particulares de los estudiantes.

Por otro lado, se espera que esta investigación pueda ser de utilidad para plantearse la aplicación de la lúdica y la praxiología en el marco de las clases virtuales de educación física, pues es evidente que desde la llegada del covid-19 y todas las condiciones pandémicas, la presencialidad y el contacto podría tener limitaciones en un futuro y es vital siempre contar con alternativas, para no suspender las actividades de formación en la etapa escolar de los estudiantes.

REFERENCIAS

- Barría, M (2017) El embarazo adolescente en las clases de educación física, desde la perspectiva del docente y la gestante. Universidad Austral de Chile. Facultad de filosofía y humanidades.
- Carreño C. (2006). Poder, tiempo libre y recreación. *Lúdica Pedagógica*, 2(11). <https://doi.org/10.17227/ludica.num11-7655>
- Castrillón, Y., Palacios, M. y Bolaño Quintero, L. (2015). La enseñanza de la educación física desde la lúdica en la básica primaria en la institución educativa José María Córdoba del municipio de Yumbo, Valle del Cauca. [Tesis de especialización, Fundación Universitaria los Libertadores]. Repositorio institucional Fundación Universitaria los Libertadores. <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/437/CastrillonG.Yolanda.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Castro-Marcelo, R., Ledo-Royo, C. T., Jeffers-Duarte, B., y González-Montoya, A. M. (2017). Modelo lúdico praxiológico para el proceso de enseñanza-aprendizaje del atletismo en edades de tempranas. *Didasc@lia: Didáctica y educación*, 7(4), 27-40. <http://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalía/article/view/513>
- Chavira, C. (2015). *La lúdica: Una estrategia pedagógica depreciada*. Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. <http://www3.uacj.mx/DGDCDC/SP/Documents/RTI/2015/ICSA/La%20ludica.pdf>
- Cuenca-Cabeza, M. (2004). Pedagogía del ocio: modelos y propuestas. *Revista Estudios sobre educación*, (8), 358. <https://revistas.unav.edu/index.php/estudios-sobre-educacion/article/view/25877>
- Díaz, H. (2006). *La función lúdica del sujeto: Una interpretación teórica de la lúdica para transformar las prácticas pedagógicas*. Editorial Magisterio.

Dinello, R. (1992). Pedagogía de la expresión. ISBN 9974-605-01-. Montevideo: Nuevos Horizontes.

Espinal C., Rendón E. & Ruíz L. (2016) La Dimensión Lúdica desde la Educación Física para el mejoramiento de las habilidades motrices finas en los niños de preescolar de la Institución Educativa Compartir las Brisas del municipio de Pereira. Fundación Universitaria los Libertadores.

Fernández-Bustos, J. G., Díaz-Suárez, A., Contreras-Jordán, O. R., Esteban-Luis, R. (2012). Las conductas que alteran la convivencia en las clases de educación física. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 12 (47), 459-472. <http://dialnet.unirioja.es/servlet/oaiart?codigo=4033857>

Fotia, J., Saraví, J., Ghe, M., Dominguez, M., (Junio, 2020). La enseñanza de los juegos, los deportes y otras prácticas motrices con jóvenes. Abordajes y experiencias desde la asignatura Educación Física 3. III jornada sobre las practicas docentes en la Universidad Pública, Buenos Aires, Argentina. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/105975>

Fonseca, F y Ruiz, L. (2018). Una observación praxiológica de las experiencias de ocio y recreación al interior de la Facultad de Cultura Física y Recreación de la USTA. Macroproyecto de investigación. Universidad Santo Tomas. Bogotá, Colombia

Gómez, H. (1991). Juegos Recreativos de la calle. Una herramienta pedagógica. Medellín, Consejo de Medellín. <https://www.redalyc.org/pdf/1735/173525520016.pdf>

Gómez, C. y León, E. (2014) Método comparativo. En: *Métodos y técnicas cualitativas y cuantitativas aplicables a la investigación en ciencias sociales* (223-251). <http://eprints.uanl.mx/9943/>

Gutiérrez, P., Carreño-Cardozo, J. M., y Rodríguez-Cortés, A. B. (2014). La experiencia como categoría de análisis de la recreación: posibilidad pedagógica. *Lúdica Pedagógica*, 1(19).

<https://doi.org/10.17227/01214128.19ludica123.134>

Hernández, J. y Rodríguez, J. (2004), La praxiología motriz: Fundamentos y aplicaciones. Primera edición. Editorial INDE.

Hernández, R., Mendoza Torres, P. (2018). *Metodología de la investigación Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Interamericana

Herrera, J. (2008). Investigación Cualitativa.

<http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/handle/123456789/1167>

Jiménez, L. F. (1986). *Teoría Turística*. Bogotá, Universidad Externado de Colombia.

Kraus, R. (2000). Recreation Programming. Boston: Allyn and Bacon Editorial.

Martínez, E. (2014). Narrativas de emociones morales en estudiantes de noveno grado de dos instituciones escolares de la ciudad de Bogotá. . [Tesis doctoral, Universidad de Manizales].

<https://repository.cinde.org.co/bitstream/handle/20.500.11907/489/MartinezMoralesEdgarMauricio2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Martínez-Santos, R., Aracama, A., Founaud Cabeza, M. P., & Oiarbide, A. (2020). Principios y subprincipios para un currículo praxiológico de educación física. *Conexões*, 18, e020017.

<https://doi.org/10.20396/conex.v19i0.8659171>

Ministerio de Educación Nacional (2010). Orientaciones Pedagógicas para la Educación Física, recreación y deporte, Colombia, [https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-](https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_EduFisica_Rec_Deporte.pdf)

[340033_archivo_pdf_Orientaciones_EduFisica_Rec_Deporte.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_EduFisica_Rec_Deporte.pdf)

Molano, F. (2015) Intervención para la comprensión lectora de gráficas estadísticas (GE) en estudiantes de grado noveno de la IED Alemania Unificada. . [Tesis de Maestría, Universidad de los Andes]. Repositorio Universidad de los Andes.

<https://repositorio.uniandes.edu.co/flexpaper/handle/1992/13026/u713818.pdf?sequence=1&isAllowed=y#page=1>

Murcia, N. y Jaramillo, L. (2005). Imaginarios del joven colombiano ante la clase de educación física. *Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 3(2), 2–28.

<http://revistaumanizales.cinde.org.co/rlcsnj/index.php/Revista-Latinoamericana/article/view/304>

Parlebas, P. (2015). *Juegos, Deporte y Sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Editorial Paidotribo.

Pellion, F. (2007). Categorías del goce. *Desde el Jardín de Freud*, (7), 43-54.
<https://revistas.unal.edu.co/index.php/jardin/article/view/8366>

Soriano, B. (2017). La Lúdica como estrategia de reconocimiento y encuentro de la diversidad cultural de los estudiantes de grado noveno del Colegio San José Sur Oriental IED, jornada tarde, hacia una sana convivencia. [Tesis de especialización, Fundación Universitaria los Libertadores]. Repositorio institucional Fundación Universitaria los Libertadores.
https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1986/Soriano_Blanca_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Torres-García, C. A., Prado-Villegas, N., y Ramos-Quñones, M. I. (2018). Posibles adaptaciones al instrumento diario de campo utilizado en el proyecto “Una observación praxiológica de

las experiencias de ocio y recreación al interior de la Facultad de Cultura Física, Deporte y Recreación de la USTA”. [Tesis de pregrado, Universidad Santo Tomás]. Repositorio institucional Universidad Santo Tomás.
<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/13719/2018nicolasprado.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Touriñán, J. M. (1997). La racionalización de la intervención pedagógica: Explicación y comprensión. *Revista de Educación*, 314, 157-186.
<https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:595e4d64-b1ef-4564-8b15-f5eeec0be69e/re3140800462-pdf.pdf>

Vasco, T. y Londoño, C (2016) Percepción de los y las estudiantes de educación básica y media sobre la clase de educación física y el tiempo libre en algunos colegios de la ciudad de Cali. Universidad del Valle Instituto de Educación y Pedagogía Área de Educación Física y Deportes. <https://bibliotecadigital.univalle.edu.co/handle/10893/13000>

Vigotsky, L. (2012). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Ediciones planeta.

Villar, F. del (1993). El desarrollo del conocimiento práctico de los profesores de educación física, a través de un programa de análisis de la práctica docente. Estudio de casos en formación inicial. [Tesis doctoral, Universidad Granada].
<http://hdl.handle.net/10481/28531>