

La educación física y las competencias ciudadanas: un binomio útil para la formación integral
del educando

Presentado por:

Jesús David Arango Giraldo

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Facultad de educación

Licenciatura en educación física recreación y deportes

Bogotá D.C.

2018

La educación física y las competencias ciudadanas: un binomio útil para la formación integral
del educando

Presentado por:

Jesús David Arango Giraldo

Tutor

Gonzalo de Jesús Amaya Fuentes

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Facultad de educación

Licenciatura en educación física recreación y deportes

Bogotá D.C.

2018

NOTA DE ACEPTACIÓN DE JURADOS

Firma del Presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Agradecimientos

Quiero agradecer a mi familia por su constante apoyo durante el desarrollo de mi vida académica para, así, lograr convertirme en el profesional esperado como Licenciado de Educación Física recreación y Deportes.

A mi tutor Gonzalo de Jesús Amaya Fuentes quien, con su conocimiento y directriz de este proyecto académico, ayudo a la correcta culminación de la monografía de manera que, se pueda presentar un documento de calidad.

Al profesor Henry Alexander Babativa Salamanca quien, con sus consejos y puntos de vista apporto a la construcción de este documento.

A todos aquellos docentes quien con sus aportes ayudaron a apilar los ladrillos que construyeron el presente producto académico.

Dedicatoria

El presente trabajo de grado lo dedico a mi familia, ya que, su apoyo en mi proceso académico fue imperativo para el óptimo desarrollo de la presente monografía.

A mi pareja, ya que, fue un apoyo indispensable en el proceso de mi carrera y en la construcción de este texto con sus consejos y puntos de vista que aportaron significativamente a la terminación del mismo.

A mi hermana y abuela, porque gracias a ellas he podido dar los últimos pasos hacia la finalización de mi carrera como Licenciado en Educación Física Recreación y Deportes.

A mi mamá, por darme la vida y por apoyarme en cada paso de mi vida sin importar la decisión que tomase, fue fundamental su apoyo para el inicio de esta carrera y posteriormente los últimos peldaños que forman mi vida profesional.

RAE

Autores	Jesús David Arango Giraldo
Tutor	Gonzalo de Jesús Amaya Fuentes
Título	La educación física y las competencias ciudadanas: un binomio útil para la formación integral del educando
Año de publicación	2018
Universidad	Corporación Universitaria Minuto de Dios
Palabras clave	Competencias ciudadanas, educación física, gamificación, cultura ciudadana, valores
Resumen del proyecto	<p>La presente investigación muestra el desarrollo de una intervención realizada en el colegio Marillac con el grado décimo, teniendo una participación de 42 estudiantes mujeres, con una edad media +/- 16 años de edad. Para la aplicación de este proyecto se utilizó un enfoque cualitativo de corte descriptivo, donde por medio de la investigación acción, se pudo narrar los diferentes fenómenos que acontecían en las clases de educación física en cuanto a la conducta de las alumnas. Se evidencio por medio de los grupos que el nivel de comprensión de las competencias ciudadanas por parte de las estudiantes era bueno, sin embargo, no lo llevaban a la práctica. Por ello se crea 10 sesiones de clase fundamentadas en la gamificación, para así llamar la atención de las estudiantes que, progresivamente fue aumentando, de manera que, su participación llegara al 100%. Luego de estas clases aplicadas desde el área de educación física se observa un cambio significativo, ya que,</p>

	<p>el nivel de aprehensión de las competencias ciudadanas aumenta y sumado a esto, lo aplican en la conducta no solo de las clases sino en la vida diaria, mostrando pertinencia en cuanto a la aplicación de este proyecto.</p>
Situación problema	<p>Colombia fue fundada bajo situaciones de violencia, desde la conquista de los españoles hasta la fundación de la república de Colombia, es decir, que la violencia en este país ha sido desarrollada durante siglos. En la actualidad se observa como los problemas de matoneo escolar ha generado, por un lado, la deserción escolar, pero, por el otro, un alto índice de suicidios en jóvenes menores de edad. Es por ello, que la debida educación en cívica debe ser impartida en todos los entornos educativos para así formar a estudiantes con habilidades, actitudes y aptitudes que conlleven a ser mejores ciudadanos siempre promoviendo ambientes pacíficos que contribuyan al desarrollo integral de la sociedad.</p>
Objetivo general	<p>Describir la contribución de la educación física en la formación de competencias ciudadanas en estudiantes del grado décimo del Colegio Marillac</p>
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar el estado de formación en competencias ciudadanas de las estudiantes del grado décimo. • Diseñar una estrategia pedagógica que fortalezca las competencias ciudadanas desde la educación física en las estudiantes de grado décimo.

	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar la estrategia pedagógica para la mejora de competencias ciudadanas en la clase de educación física.
Pregunta problema	¿Cómo contribuye la educación física en la formación de competencias ciudadanas en las estudiantes del grado décimo del Colegio Marillac?
Conclusiones	<p>Los resultados obtenidos por medio de la codificación y categorización de datos cualitativos de diarios de campo y entrevistas, da cuenta que, el avance de las estudiantes en cuanto a la aprehensión de competencias ciudadanas en la teoría y en la práctica es significativa, ya que se muestra como sus actitudes frente a la clase de educación física y con sus compañeras se mantienen promoviendo ambientes de respeto por las diferencias, de manera que, crean cambios escolares importantes al campo educativo que optimicen el desarrollo intelectual y moral de los educandos.</p> <p>Es por ello que, esta investigación pertinente, debido a que, apoyándose en la gamificación, crea estrategias que ayuden al afianzamiento de las competencias ciudadanas no solo en el campo de la educación física, sino también, en la vida cotidiana.</p>

Contenido

Introducción	1
1. Contextualización	3
1.1. Macro contexto	3
1.2. Micro Contexto.....	14
2. Problemática	16
2.1. Descripción del Problema.....	16
2.2. Formulación del problema.....	18
2.3. Justificación	18
2.4. Objetivos	21
2.4.1. Objetivo General.....	21
2.4.2. Objetivos Específicos.....	21
3. Marco referencial.....	22
3.2. Marco de antecedentes.....	22
3.3. Marco teórico.....	29
3.2.1. El juego	30
3.2.2. Educación Física	33
3.2.3. Competencia motriz	35
3.2.4. Competencia social	37
3.2.5. Cultura ciudadana.....	39

3.2.6	Las competencias ciudadanas.....	40
3.2.7	Convivencia y paz	42
3.2.8	Pluralidad identidad y valoración de las diferencias.....	44
3.2.9	Participación y responsabilidad democrática	45
3.2.10	Gamificación	47
3.2.11	Estándares básicos de competencias ciudadanas.....	48
3.3	Marco legal	51
3.3.1	La carta internacional de la educación física (1978).....	51
3.3.2	Constitución política de Colombia (1991)	53
3.3.3	Ley 115 general de educación.....	54
3.3.4	Ley 1620 del 15 de marzo del 2013	55
3.3.5	Resolución 8430 de 1994	58
4	Diseño metodológico.....	60
4.1	Enfoque de investigación.....	60
4.2	Alcances de investigación	62
4.3	Diseño metodológico de investigación.....	63
4.4	Fases de la investigación	64
4.5	Población y muestra.....	67
4.6	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	67
4.6.1	Observación participante.....	68

4.6.2	Diario de campo	69
4.6.3	Grupo focal.....	69
5.	Resultados.....	70
5.1	Técnica de análisis de resultados.....	70
5.1.1	Categorización.....	70
5.1.2	Codificación	71
5.1.3	Matriz categorial	71
5.2	Interpretación de resultados.....	78
5.2.2	Resultados diarios de campo.....	78
5.2.3	Resultados entrevistas	81
6	Conclusiones.....	83
7	Prospectiva	84
8	Referencias	86
9	Anexos.....	93
9.1	Instrumentos diseñados.....	93
9.1.2	Diarios de campo.....	93
9.1.3	Entrevistas	117
9.2	Consentimiento informado	123
9.3	Otros	125
9.3.1	Matriz categorial de los diarios de campo.....	125

9.3.2	Matriz categorial de las entrevistas	145
9.3.3	Planes de clase.....	148
9.3.4	Fotos	171

Índice de Tablas

Tabla 1. Colegios privados más reconocidos en barrios unidos.	3
Tabla 2. Matrícula oficial de la localidad por nivel y clase de colegio. 2016.....	9
Tabla 3. Matricula del sector no oficial	11
Tabla 4. Matricula por nivel de escolaridad del sector no oficial	11

Índice de Figuras

Figura 1. Cantidad de establecimientos educativos oficiales por clase de colegio. Año 2016 ...	3
Figura 2. Proyección de población en edad escolar (5 a 16 años) de la localidad - Edades simples. Año 2016 – 2020.	5
Figura 3. Demanda efectiva de la localidad por clase de colegio. Año 2016	6
Figura 4. Demanda efectiva de la localidad por grado. Año 2016.....	6
Figura 5. Número de colegios y sedes de la localidad que ofrecen educación oficial. Año 2016	7
Figura 6. Oferta educativa oficial de la localidad por clase de colegio. Año 2016.....	8
Figura 7. Oferta educativa oficial de la localidad por nivel de escolaridad. Año 2016	8
Figura 8. Matrícula oficial de la localidad según sexo y clase de colegio. Año 2016	9
Figura 9. Matrícula oficial de la localidad según sexo y nivel de escolaridad. Año 2016.....	10
Figura 10. Oferta, demanda y déficit educativo oficial por nivel de escolaridad. Año 2016 ..	10
Figura 11. Indicadores de eficiencia interna de la localidad por sector y nivel educativo. Año 2015.....	12
Figura 12. Indicadores de eficiencia interna por sexo y sector. Año 2015.	12
Figura 13. Ítems de competencias ciudadanas para el grado décimo. Año 2004.....	50

Introducción

En la sociedad actual colombiana y a nivel mundial se puede ver reflejada una cierta variedad de características como las riñas, las ofensas, los robos, las imprudencias, entre otras, que impiden la sana convivencia debido a las diferencias de etnia, raza, religión, gustos, género, política, formas de pensar, intereses o simplemente no se puede tolerar al otro.

El Ministerio de Educación Nacional (2010) define las competencias ciudadanas como “el conjunto de conocimientos y de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que, articulados entre sí, hacen posible que el ciudadano actúe de manera constructiva en la sociedad democrática”.

El ser humano es un ser social por naturaleza, el cual debe interactuar y convivir con las demás personas para sobrevivir y cuando se nombran los conceptos *interactuar* y *convivir*, se hace referencia a otros términos intrínsecos como lo son la tolerancia, el respeto, la armonía, la paz, la sana convivencia. Bien lo afirma Mockus “la ciudadanía es un mínimo de humanidad compartida. Cuando decimos que alguien es ciudadano, pensamos en aquel que respeta unos mínimos, que genera una confianza básica. Ser ciudadano es respetar los derechos de los demás”. (Ministerio de Educación Nacional, 2004)

Por otra parte, Calzada (1996) define que “la educación física es el desarrollo integral del ser humano a través del movimiento”, es decir, que esto abarca a la formación de todas las dimensiones del ser humano. En la misma línea las orientaciones pedagógicas para la Educación Física, Recreación y Deporte (2010) especifican que

El desarrollo de las competencias específicas del Área de Educación Física, Recreación y Deportes, por su naturaleza práctica y vivencial, facilita la construcción de ambientes de aprendizaje, experiencias y proyectos personales y grupales en los que se reconocen las propias capacidades y limitaciones. Así mismo, proporciona vivencias de respeto y tolerancia de la diversidad y la diferencia,

con las que es posible realizar procesos de convivencia pacífica, elementos fundamentales en la formación de competencias ciudadanas. (p. 41)

Por lo anterior, es la educación física el espacio propicio y adecuado para que una persona a lo largo de su etapa escolar, adquiera y desarrolle una ética en valores y principios que formen ciertas competencias ciudadanas para acercarse al ciudadano esperado en su etapa adulta.

Este proyecto busca desarrollar por medio de la orientación del manual de estándares básicos de competencias ciudadanas del Ministerio de Educación Nacional, actividades conciencia en la clase de educación física en el grado décimo donde, la espontaneidad del estudiante ayudara a identificar falencias comportamentales y mejorarlas de tal manera que, el educando, al enfrentarse a la sociedad actual sea un ciudadano que cumpla con las expectativas cívicas y culturales de la sociedad.

El Ministerio de Educación Nacional divide las competencias ciudadanas en tres categorías, convivencia y paz; pluralidad, identidad y valoración de las diferencias y participación y responsabilidad democrática. Esta investigación se centrará en la primera, es decir, convivencia y paz de tal manera que, para los valores que se refuercen se plantearán actividades que fortalezcan la comunicación asertiva, responsabilidad, equidad, respeto y trabajo en equipo.

Por medio de esta investigación se espera obtener resultados positivos en cuanto a la adquisición por parte de los estudiantes de décimo de una conciencia más cívica y colectiva frente a la sociedad actual para así poder generar cambio en el entorno, de manera que, este sistema sea un método universal para el desarrollo de competencias ciudadanas.

1. Contextualización

1.1. Macro contexto

La localidad 12 de Bogotá llamada Barrios Unidos, está conformada por 40 barrios organizados en tres unidades de planeación zonal. (Secretaria de Educación de Bogotá, 2016). Dentro de esta localidad se encuentra una disponibilidad académica bastante amplia tanto en colegios oficiales como privados que cubren con la demanda educativa para la población en edad escolar.

Figura 1. *Cantidad de establecimientos educativos oficiales por clase de colegio. Año 2016*

LOCALIDAD	NOMBRE UPZ/UPR	Clase de Colegio		
		Distrital	Administración contratada	Contrato
BARRIOS UNIDOS	DOCE DE OCTUBRE	12	0	0
	LOS ALCÁZARES	7	0	0
	LOS ANDES	4	0	0
	TOTAL	23	0	0

Figura 1. Secretaria de Educación de Bogotá. (2016). BARRIOS UNIDOS LOCALIDAD 12 Bogotá, D.C.

Caracterización del Sector Educativo Año 2016

Tabla 1. *Colegios privados más reconocidos en barrios unidos.*

BARRIO	COLEGIO
Colombia	Gimnasio Cristiano Shekinah
Colombia	Colegio Gimn Americano

Colombia	Colegio Mercedario San Pedro Nolasco
Colombia	Colegio Moderno Americano
Colombia	Liceo Pedagógico
Colombia	Colegio Pio X
Gaitán	Colegio Cristo Rey
Gaitán	Liceo Formación Educación Personalizada
Gaitán	Colegio Naval Santa Fe de Bogotá
La Castellana	Colegio Harvard
La Castellana	Colegio Monserrate
Polo Club	Liceo Católico
Polo Club	Liceo el Encuentro
San Fernando	Colegio Alexander Humboldt
San Fernando	Gimnasio del Corazón de María
San Fernando	Liceo Val (vida-amor-luz)
Siete de Agosto	Instituto Educativo Juventud Unida Femenina
Siete de Agosto	Liceo Hermano Miguel La Salle
Siete de Agosto	Colegio Marillac
Siete de Agosto	Colegio San Felipe Neri
Siete de Agosto	Santa Rosa de Lima

En la anterior tabla se encuentra especificado los mejores colegios catalogados en la localidad de Barrios Unidos, donde se ubica al colegio Marillac en el tercer lugar de los más reconocidos

del barrio Siete de Agosto. Es pertinente mencionarlo ya que en dicho colegio se realiza la presente investigación.

“Para la localidad de Barrios Unidos, la población es de 263.883 habitantes, que corresponde al 3,31% de los habitantes del Distrito Capital, ocupando el onceavo lugar en la participación del total de la población, con relación a las 20 localidades del Distrito”. (Secretaria de educación de Bogotá, 2016, p.9). De este porcentaje se halla que la población en edad escolar es de 36.364 niños entre los 5 y 16 años correspondiente al 13,78% de la población total de la localidad.

A continuación, se muestra una tabla la cual relaciona la edad y sexo de la proyección de la población en edad escolar hasta el año 2020 de la localidad teniendo una predominancia los escolares de 11 a 16 años, es decir, un mayor número de estudiantes en secundaria. (secretaria de educación de Bogotá, 2016, p. 16).

Figura 2. *Proyección de población en edad escolar (5 a 16 años) de la localidad - Edades simples. Año 2016 – 2020.*

Edad Escolar	2.016	2.017	2.018	2.019	2.020
5	2.804	2.778	2.749	2.720	2.691
6	2.841	2.816	2.789	2.759	2.730
7	2.877	2.853	2.827	2.800	2.769
8	2.914	2.892	2.867	2.839	2.811
9	2.951	2.930	2.907	2.879	2.851
10	3.001	2.994	2.971	2.946	2.917
11	2.849	3.045	3.037	3.013	2.986
12	2.994	2.893	3.089	3.081	3.056
13	3.124	3.040	2.935	3.135	3.125
14	3.245	3.171	3.085	2.979	3.180
15	3.333	3.282	3.206	3.117	3.009
16	3.431	3.371	3.319	3.240	3.149
TOTAL	36.364	36.065	35.781	35.508	35.274

Figura 2. Secretaria de Educación de Bogotá. (2016). BARRIOS UNIDOS LOCALIDAD 12 Bogotá, D.C.

Demanda del sector educativo oficial

La demanda del sector educativa oficial corresponde a toda la población que solicita un cupo en alguno de los colegios del estado que se cuantían en estudiantes antiguos que se promocionan al siguiente grado, estudiantes antiguos repitentes, número de estudiantes nuevos que solicitan un cupo (secretaria de educación de Bogotá, 2016, p. 17).

Para el año 2016 la localidad de barrios unidos cubre la demanda con el sector oficial para un total de 16.077 niños en edad escolar relacionados en la tabla a continuación.

Figura 3. *Demanda efectiva de la localidad por clase de colegio. Año 2016*

Clase de Colegio	Demanda	Participación
Distrital	16.077	100,00%
Administración contratada	0	0,00%
Contrato	0	0,00%
Total Localidad	16.077	100,00%

Figura 3. Secretaria de educación de Bogotá. (2016). BARRIOS UNIDOS LOCALIDAD 12 Bogotá, D.C. Caracterización del Sector Educativo Año 2016.

A continuación, se relaciona la cantidad de estudiantes por nivel educativo desde pre -jardín hasta el grado once correspondiente para el total de 16.077 población en edad escolar.

Figura 4. *Demanda efectiva de la localidad por grado. Año 2016*

Grado	Demanda
Pre Jardín	422
Jardín	527
Transición	858
Primero	1.116
Segundo	1.157
Tercero	1.290
Cuarto	1.243
Quinto	1.181
Sexto	1.445
Séptimo	1.373
Octavo	1.291
Noveno	1.230
Décimo	1.267
Once	1.044
Doce	0
Trece	0
Educación para adultos por ciclos	26
Aceleración	297
Educación Especial	310
Total	16.077

Figura 4. Secretaria de educación de Bogotá. (2016). BARRIOS UNIDOS LOCALIDAD 12 Bogotá, D.C. Caracterización del Sector Educativo Año 2016.

Oferta del sector educativo oficial

La oferta educativa corresponde al número de cupos ofrecidos por el distrito para cumplir a cabalidad la demanda oficial. Para el año 2016 se implementaron una serie de estrategias como construir nuevos colegios, ampliar y mejorar la estructura de los colegios distritales y realizar contratos con colegios privados, para cubrir con éxito la oferta demandada.

A continuación, se muestra el número de colegios y sedes, la oferta educativa por clase de colegio y la oferta educativa por nivel de escolaridad.

Figura 5. Número de colegios y sedes de la localidad que ofrecen educación oficial. Año 2016

Clase de Colegio	Colegios	Sedes
Oficial Distrital	9	23
Administración contratada	0	0
Contrato	0	0
Total Localidad	9	23

Figura 5. Secretaria de educación de Bogotá. (2016). BARRIOS UNIDOS LOCALIDAD 12 Bogotá, D.C.
Caracterización del Sector Educativo Año 2016.

Figura 6. *Oferta educativa oficial de la localidad por clase de colegio. Año 2016*

Clase de Colegio	Oferta	Participación
Oficial Distrital	15.453	100,00%
Administración contratada		0,00%
Contrato		0,00%
Total Localidad	15.453	100%

Figura 6. Secretaria de educación de Bogotá. (2016). BARRIOS UNIDOS LOCALIDAD 12 Bogotá, D.C.
Caracterización del Sector Educativo Año 2016.

Figura 7. *Oferta educativa oficial de la localidad por nivel de escolaridad. Año 2016*

Nivel	Oferta	%
Preescolar	1.579	10,2%
Primaria	5.855	37,9%
Secundaria	5.237	33,9%
Media	2.261	14,6%
Aceleración	265	1,7%
Educación Especial	256	1,7%
Educación Adultos	0	0,0%
Total	15.453	100%

Figura 7. Secretaria de educación de Bogotá. (2016). BARRIOS UNIDOS LOCALIDAD 12 Bogotá, D.C.
Caracterización del Sector Educativo Año 2016.

Matricula del sector educativo oficial

En este espacio se relaciona la población en edad escolar matriculada, la cantidad por nivel de escolaridad siendo un total de 14.198 estudiantes entre hombres y mujeres. Por otra parte, se mostrará una comparación de la oferta total contra la cantidad demandada de estudiantes a matricular.

Tabla 2. *Matrícula oficial de la localidad por nivel y clase de colegio. 2016*

NIVEL	CANTIDAD DE ESTUDIANTES
Pre-escolar	1.486
Primaria	5.767
Secundaria	4.760
Media	2.185
Total localidad	14.198

Figura 8. *Matrícula oficial de la localidad según sexo y clase de colegio. Año 2016*

Clase de Colegio	Femenino	Masculino	Total
Distrital	7.116	7.082	14.198
Administración contratada	0	0	0
Contratada	0	0	0
Total	7.116	7.082	14.198

Figura 8. Secretaria de educación de Bogotá. (2016). BARRIOS UNIDOS LOCALIDAD 12 Bogotá, D.C.
Caracterización del Sector Educativo Año 2016.

Figura 9. *Matrícula oficial de la localidad según sexo y nivel de escolaridad. Año 2016*

Nivel	Femenino	Masculino	Total
Preescolar	724	762	1.486
Primaria	2.831	2.936	5.767
Secundaria	2.417	2.343	4.760
Media	1.144	1.041	2.185
Total	7.116	7.082	14.198

Figura 9. Secretaria de educación de Bogotá. (2016). BARRIOS UNIDOS LOCALIDAD 12 Bogotá, D.C.
Caracterización del Sector Educativo Año 2016.

Para el año 2016 se detectó una demanda de 16.077 estudiantes para diferentes niveles de escolaridad, pero desafortunadamente a pesar de los esfuerzos y estrategias por parte de la secretaria de educación de Bogotá para cubrir toda la población en edad escolar, se crea un déficit de 624 cupos distribuidos en los diferentes grados. La oferta total fue de 15.453 cupos para todos los niveles de escolaridad (secretaria de educación de Bogotá, 2016, p. 28).

Figura 10. *Oferta, demanda y déficit educativo oficial por nivel de escolaridad. Año 2016*

Nivel	Oferta	Demanda	Déficit	Superávit
Preescolar	1.579	1.807	-228	
Primaria	5.855	5.987	-132	
Secundaria	5.237	5.339	-102	
Media	2.261	2.311	-50	
Aceleración	265	297	-32	
Educación Especial	256	310	-54	
Educación Adultos	0	26	-26	
Total	15.453	16.077	-624	0

Figura 10. Secretaria de educación de Bogotá. (2016). BARRIOS UNIDOS LOCALIDAD 12 Bogotá, D.C. Caracterización del Sector Educativo Año 2016.

Matricula del sector educativo oficial

A continuación, se presenta la información relacionada en cuanto a la matricula del sector no oficial y su relación en cuanto a la tasa de deserción y aprobación para el año 2016 (secretaria de educación de Bogotá, 2016, p. 36).

Tabla 3. *Matricula del sector no oficial*

SECTOR	CANTIDAD	PORCENTAJE
No oficial	10.119	42%

Tabla 4. *Matricula por nivel de escolaridad del sector no oficial*

LOCALIDAD	NIVEL DE ESCOLARIDAD				TOTAL
	PRE-ESCOLAR	PRIMARIA	SECUNDARIA	MEDIA	
Barrios Unidos	1.479	3.319	3.361	1.960	10.119

Indicadores de eficiencia interna

Los indicadores de eficiencia interna miden la capacidad del sistema educativo para garantizar la permanencia y promoción de la población estudiantil hasta culminar el ciclo académico. Corresponden a las tasas de aprobación, reprobación, y deserción, que son medidas a partir de la información que reportan los colegios oficiales y no oficiales en el aplicativo Censo C-600 del DANE (secretaria de educación de Bogotá, 2016, p. 31).

Figura 11. *Indicadores de eficiencia interna de la localidad por sector y nivel educativo. Año 2015.*

SECTOR	Tasas	Nivel				Total
		Preescolar	Primaria	Secundaria	Media	
OFICIAL	Aprobación	94,8	92,8	83,5	88,2	88,8
	Reprobación	0,0	4,2	11,5	9,0	7,4
	Deserción	5,2	3,0	5,0	2,8	3,9
NO OFICIAL	Aprobación	98,7	96,8	93,0	95,8	95,4
	Reprobación	0,0	1,8	5,7	3,3	3,3
	Deserción	1,3	1,4	1,3	0,9	1,3

Figura 11. Secretaria de educación de Bogotá. (2016). BARRIOS UNIDOS LOCALIDAD 12 Bogotá, D.C.

Caracterización del Sector Educativo Año 2016.

Dado a lo anterior se evidencia que las tasas de aprobación, reprobación y deserción aumentan negativamente cada una para el sector oficial, siendo este el de mayor cobertura a nivel nacional.

Figura 12. *Indicadores de eficiencia interna por sexo y sector. Año 2015.*

Sector	Tasas	Hombres	Mujeres
OFICIAL	Tasa Aprobación	86,3	91,1
	Tasa Reprobación	9,2	5,5
	Tasa Deserción	4,4	3,3
NO OFICIAL	Tasa Aprobación	95,0	96,0
	Tasa Reprobación	3,7	2,7
	Tasa Deserción	0,3	0,1

Figura 12. Secretaria de educación de Bogotá. (2016). BARRIOS UNIDOS LOCALIDAD 12 Bogotá, D.C.

Caracterización del Sector Educativo Año 2016.

Con base en la figura anterior e hilando los datos de eficiencia interna de la localidad por sector y nivel educativo se muestra que nuevamente es mayor la tasa negativa de aprobación, reprobación y deserción en el ámbito educativo por parte del sector oficial predominando estos indicadores en hombres que en mujeres.

Por otra parte, una de las problemáticas más grandes a nivel nacional y específicamente en el sector del Siete de Agosto donde se encuentra el Colegio Marillac, es que, se encuentra inmerso en un sector “donde hay problemas de seguridad y a donde las personas sienten temor de llegar a cualquier hora.” (Equipo local de cultura, 2007). Lo anterior, se evidencia por la presencia de delincuencia, personas en condición de indigencia y traficantes de armas y drogas; todo esto a raíz de la medida de hace algunos años por la Alcaldía Mayor de Bogotá, la cual decide dismantelar la zona del Bronx, por ende, toda esta población encontrada allí se distribuye hacia los diferentes barrios del Distrito Capital. Hoy, aproximadamente unos 5.000 habitantes de calle están regados por la ciudad, en ollas que se encuentran en sectores de Suba Rincón, Kennedy (María Paz), Usme o el Siete de Agosto (alrededor de la plaza). (Correa, 2016).

En consecuencia, estas características sectoriales provocan un peligro para la comunidad escolar, ya que, los estudiantes no solo corren peligro, sino que también se pueden ver inmersos en situaciones como las anteriormente mencionadas.

Lo anteriormente descrito, denota todos los datos característicos del sector educativo en la localidad Barrios Unidos, mostrando indicadores de porcentajes de diferentes datos especificados en las páginas anteriores. Es importante para tener una breve mirada encaminada hacia como está la situación educativa en el lugar donde se realiza la presente investigación.

1.2. Micro Contexto

El colegio Marillac fundado hace 79 años en 1934 en el barrio Rosario por San Vicente de Paúl y Santa Luisa de Marillac inicialmente con la formación en el nivel de primaria solo para mujeres, posteriormente en 1964 se incluye la formación en el nivel de secundaria, desde entonces se ha incluido hasta la actualidad el grado pree-escolar, secundaria con énfasis en comunicación, radio y televisión y la formación técnica en gestión empresarial y finanzas. Hasta el 2013 a la actualidad se incluye la modalidad masculina desde pre-escolar hasta el grado noveno.

El colegio Marillac cuenta con dos bibliotecas, una para primaria y otra secundaria, sala de informática, salón de teatro, salón de audiovisuales. Por otra parte, la institución cuenta con espacios de esparcimiento como la capilla, sala de danzas y música, emisora, laboratorios de química, física y biología.

La misión del Colegio Marillac va enfocada hacia la formación integral de las y los estudiantes, con capacidad para desempeñarse como bachilleres técnicos con especialidad en Gestión Empresarial y Finanzas, y Comunicación, Radio y TV, manejo de las TIC, avalada por las instituciones educativas reconocidas; orientados al liderazgo, actitud crítica e investigativa, calidad humana, personal y profesional en beneficio de la comunidad, enmarcada en una orientación católica y vicentina. (Colegio Marillac, s.f.)

Dentro de la visión del Colegio Marillac se quiere desarrollar para el año 2020 una educación integral que logre formar un estudiante líder en los procesos de gestión de calidad para cualificar en su oferta, con un currículo pertinente y dinámico, generador de sus procesos educativos que posibiliten a sus estudiantes el pleno desarrollo de la personalidad, su inserción en la educación superior y/o en el mundo del trabajo con un perfil de alta calidad académica, ética, humana y cristiana, fortaleciendo un aprendizaje

que genere acciones conscientes, salvíficas que rediman, liberen y transformen en la búsqueda de una vida digna y abundante. (Colegio Marillac, s.f.)

Con base en lo anterior esta institución educativa busca formar a sus estudiantes en torno a 5 aspectos fundamentales que son el pedagógico, espiritual, cultural, deportivo y artístico que logre desarrollar todas sus capacidades y potencialidades para que se conviertan en egresados con las actitudes y aptitudes necesarias para enfrentar la sociedad actual.

El colegio Marillac pretende dentro de su formación académica también una formación espiritual, siendo este un colegio cristiano-católico tiene dos programas, el primero de pastoral formativo donde a toda la comunidad educativa desde las diferentes áreas se les hace un trabajo espiritual formador en valores.

La segunda formación es la pastoral familiar la cual pretende buscar una mayor unión en todos los miembros del hogar de cada uno de los estudiantes. Lo anterior se busca desarrollar por medio de su modelo pedagógico que busca ser “dinámico con proyección comunicaría, respuesta a la problemática social; proyectos de aula; evaluación proceso comprensivo, integral hacia el mejoramiento permanente”. (Colegio Marillac, s.f.).

Con base en, lo mencionado anteriormente, el colegio cuenta con unas bases pedagógicas que consolidan la formación de sus educandos, las cuales son su PEI que busca la pertenencia y pertinencia en proyección, calidad formativa en autenticidad, liderazgo y cambio personal-social; y su enfoque educativo socio critico donde se pretende transformar hacia un bien común.

Dentro de la institución educativa se lleva a cabo planes interdisciplinarios que intentan controlar las falencias en cuanto a la sana convivencia para erradicar “las diferentes problemáticas que vivimos y que en ocasiones no alcanzamos a evidenciar”. (Revista Marillac, 2016, p. 7).

Para concluir, estos son los aspectos básicos que se pueden encontrar del Colegio Marillac como institución educativa a partir de la cual se hará una intervención desde la parte de educación física para lograr minimizar las problemáticas convivenciales entre los estudiantes.

2. Problemática

2.1. Descripción del Problema

En Colombia a medida que pasa el tiempo se detectan cifras estadísticas donde los niveles de violencia cada vez más se incrementan, la falta de tolerancia y de armonía entre los seres humanos ha llevado a que la paz sea un tema difícil de abarcar y llevar a la realidad.

Según una investigación realizada por la Fundación Plan

el 77,5 % de los alumnos se han visto afectados por el acoso escolar (78 % de los niños y 77 % de las niñas) (...) Según el análisis del estudio, 22,5 % de los menores han ejercido algún tipo de violencia. Entre tanto, 56,8 % se reconocen como víctimas de bullying, siendo mayor la proporción de las niñas que en niños. (Redacción El País, 2014).

Es claro notar que la falta de tolerancia entre pares incluso entre docentes y estudiantes genera crisis en los alumnos así lo afirma medicina legal (2017) en sus estadísticas que

Según cifras recientes del Instituto Colombiano de Medicina Legal y Ciencias Forenses, que fueron analizadas en el informe, al 31 de marzo de 2017 se han suicidado 65 niños con edades entre los 5 y 17 años (...) entre las razones de suicidio infantil, el informe afirma que el fracaso escolar, el maltrato físico o psicológico (...) son algunas de las causas que llevan a los niños y adolescentes a quitarse la vida.

Analizando críticamente estas cifras es notoria la incidencia de violencia en el país a causa de las diferencias, según la revista Semana (2017) los niveles de deserción escolar son alarmantes ya que “uno de cada cinco estudiantes en Colombia no continúe estudiando después de la

primaria, que el 12 % quede por fuera en la básica secundaria y que solo 48 de cada 100 de las zonas rurales del país culmine la educación media”. Además, se deben crear proyectos pedagógicos para erradicar la violencia escolar de lo contrario las consecuencias seguirán siendo las altas tasas de suicidios en menores y la deserción escolar en el país. Es por lo anterior que la educación tiene un papel importante en cuanto a la generación de conciencia transmitida a los estudiantes por medio de las competencias ciudadanas, ya que estas son un medio que disipa los comportamientos inadecuados que, van en contra de sí como, la violencia y el matoneo escolar, bien lo dice el Ministerio de Educación Nacional (2004) que estas competencias ofrecen “a los niños y niñas las herramientas necesarias para relacionarse con otros de una manera cada vez más comprensiva y justa y para que sean capaces de resolver problemas cotidianos”.

Ahora bien, el Instituto Colombiano para la Evaluación de la educación muestra en los resultados ICFES de Sociales y Ciudadanía, por medio de un análisis del 2014 al 2017, un promedio de 55 puntos en esta área, pero, este puntaje se ha mantenido desde el 2015, en este orden de ideas, no se ha dado una implementación evolutiva de competencias ciudadanas en la educación colombiana. (ICFES, 2018)

A manera individual, el colegio Marillac donde se realiza la intervención, sus últimos resultados pasan el promedio con un puntaje de 59.25, de esta manera, se evidencia que, no son los mejores resultados, ya que, no han implementado mejores intervenciones en las competencias ciudadanas, por lo cual, es un tema de atención educativa a tener en cuenta. (ICFES, 2018)

En el colegio Marillac en prácticas pasadas, se logró evidenciar comportamientos de matoneo escolar y bullying por parte de las estudiantes que en ese entonces se encontraban en grado séptimo, con el cual se realizó observaciones de las sesiones de clase de educación física, donde se pudo identificar comportamientos como falta de respeto entre las estudiantes, vocabulario

inapropiado y en ciertas ocasiones en medio de las actividades se presentaban comportamiento violentos que atentaban contra el buen desarrollo de la clase.

Por lo anterior, es pertinente la mejora de competencias ciudadanas, ya que, siendo estas un medio de formación en valores permite la correcta relación entre estudiantes, basándose en un ambiente de respeto y tolerancia frente a las demás.

Por consiguiente, este proyecto es pertinente al realizar el debido seguimiento y mejoramiento de las competencias ciudadanas ya adquiridas en la formación académica de las estudiantes del grado décimo del colegio Marillac, de tal manera que se optimicen los resultados no solo académicos sino personales de los estudiantes.

2.2 Formulación del problema

Colombia es un país que, se caracteriza por ser un territorio donde se genera mucha violencia, dicha violencia se evidencia en el ámbito escolar en conceptos como el bullying, el matoneo y el acoso escolar. Es por ello que desde el campo educativo se debe crear un plan de desarrollo que permita la formación en competencias ciudadanas, siendo este un medio integral que forma a individuo en actitudes y valores.

Por lo anterior se plantea desde este proyecto ¿Cómo contribuye la educación física en la formación de competencias ciudadanas en las estudiantes del grado décimo del Colegio Marillac?

2.3 Justificación

En la actualidad los problemas de sana convivencia y cultura ciudadana se ven muy marcados, ya que, no existe un plan de acción desde diferentes áreas de la educación que logre erradicar este problema en la sociedad. Según un informe lanzado por el ICFES “Los niños y jóvenes en Colombia apenas logran reconocer el 50 por ciento de lo que significa ser un buen ciudadano”

(Redacción El Tiempo, 2004). Con base en lo anterior, se identifica que, socialmente la falta de cultura ciudadana lleva más a la decadencia a la civilización del siglo XXI, por esto, es importante llevar a cabo un proyecto pedagógico bien sea institucional o nacional que confronte y erradique comportamientos que vulneran la sana convivencia, ya que, el individuo bien sea en la vida civil o escolar, al tener una formación adecuada en competencias ciudadanas tiene la habilidad y la capacidad de actuar de forma debida, buscando el bien particular, respetando las normas y a las personas, cooperando con el medio social, ambiental y tolerando a las demás personas de manera autónoma y responsable.

Por consiguiente, es imperativo que los centros de educación implementen planes de acción contra la problemática actual en torno a las competencias ciudadanas, ya que, al mejorar el individuo en este campo permite un crecimiento personal en cuanto a su autonomía, cooperación, respeto y tolerancia, así mismo, la educación en cuanto a su cultura práctica de procesos de enseñanza-aprendizaje mejoran en su implementación debido a que, existe una cohesión dialéctica entre el docente y el estudiante.

Por último, y como punto fundamental, la sociedad como espacio donde se relacionan los seres humanos, unos con otros se transformaría exponencialmente, ya que, se generan espacios auto-reflexivos creando alternativas de mejorar para la estabilidad y progreso de las personas que conviven en un territorio específico, bien lo dice Mockus (s.f.) “El país necesita buenos ciudadanos y necesita saber si sus colegios están ayudando a formarlos; por eso hay que ocuparse de las competencias ciudadanas en Colombia”.

Con base en lo anterior, este proyecto pretende demostrar, que el debido desarrollo de las competencias ciudadanas no es solo un tema que atañe a la clase de sociales y afines, sino que puede ser tratado desde diferentes espacios académicos, en este caso en particular, desde la clase

de educación física, bien se menciona en las orientaciones pedagógicas para la educación física, recreación y deporte (2010)

Por su carácter vivencial, la Educación Física, Recreación y Deporte permite orientar la construcción de valores sociales –base de la convivencia ciudadana– como el respeto a la diferencia, a la libre elección y a la participación en decisiones de interés general.

La experiencia de compartir exige reconocer el valor del otro, así como dar importancia a las reglas en la acción colectiva para el cuidado de lo público y para la construcción de acuerdos dirigidos a propósitos comunes. Por ello, el valor del juego y del conjunto de actividades sociomotrices y expresivo-corporales se manifiesta en los actos del estudiante que lo conducen a reconocerse como ser social y ser político.

De manera que, al ejecutar este proyecto en el aula con los diferentes grados de escolaridad, en un plazo mediano después de la aplicación de la investigación se evidenciará un cambio significativo dentro de la conducta comportamental de los estudiantes, ya que, interrumpirá actitudes negativas que eviten la aplicación de valores necesarios para una sana socialización y convivencia, de esta manera poder responder de manera efectiva a la resolución de conflictos pacífica, entender la importancia del civismo y el cambio mundial como un bien necesario para la humanidad.

Para ello, las intervenciones en la aplicación de este proyecto, se caracterizarán por la realización de juegos gamificados, donde todo estudiante por medio de la lúdica aplicada puede ganar y llegar a un bien común con un sistema de puntos planificado para el proyecto y un sistema de vidas que motive a la libre participación.

Adicionalmente, en la clase de educación física se evidencia por parte de los estudiantes la motivación necesaria para participar de éstas sesiones, así como la producción de endorfinas liberadas en el transcurso del juego que, producen estados de relajación y de atención, se notará

claramente que, estos pueden rendir de manera adecuada en los espacios de aula en la producción académica extenuante.

Por lo anterior, con este proyecto se pretende explicar, diseñar y aplicar con éxito las competencias ciudadanas desde la clase de educación física ya que es un área a la cual los estudiantes sienten afinidad e interés. Por ende, se puede lograr un mejor resultado innovando con la aplicación de juegos gamificados generando un mayor interés de los estudiantes, proyectando un resultado eficaz, de tal manera que, se dé un mayor aporte desde esta investigación en el campo de la educación física en conjunción con la gamificación como estrategia pedagógica y demostrando que esta área del conocimiento permite asociar y apropiarse saber, actitudes y habilidades realmente pertinentes y necesarias para las demandas del mundo actual.

2.4 Objetivos

2.4.1 Objetivo General

Comprender como la educación física contribuye en la formación de competencias ciudadanas en estudiantes del grado décimo del Colegio Marillac

2.4.2 Objetivos Específicos

- Identificar el estado de formación en competencias ciudadanas de las estudiantes del grado décimo.
- Describir como una estrategia pedagógica desde la educación física contribuye al fortalecimiento de las competencias ciudadanas en las estudiantes del grado décimo.
- Analizar los beneficios y contribuciones de la educación física en el fortalecimiento de las competencias ciudadanas de las estudiantes del grado décimo.

3 Marco referencial

3.2 Marco de antecedentes

Cuando se realiza un proyecto de investigación se debe tener en cuenta que existen unos precedentes que conllevan al avance y mejoría en cuanto a la intervención, de tal manera que, no se va a incurrir en cometer los mismos errores y su aplicación será más efectiva.

Para comenzar se encuentra que Camacho & Amaya (2011) en su documento “educación física y competencias ciudadanas”, desarrollan una investigación-acción para el mejoramiento de la convivencia y paz en el departamento del Huila, ya que, previamente han identificado por medio de evaluaciones institucionales que los escolares que se encuentran en secundaria tiene déficit comportamental a causa de violencia en el hogar y en la comunidad, el poco apoyo de los padres en las actividades académicas de los estudiantes y el desinterés estatal por la financiación para los debidos recursos de la educación. Para esta investigación, participan 13 docentes del área de educación física de diferentes instituciones educativas del departamento y en cuanto a la población a intervenir se toman los estudiantes de los grados sexto a undécimo de 37 colegios del departamento del Huila. Como parte del proceso operativo de la investigación, se realizó en primer instancia talleres y seminarios por parte de los docentes previo a la planeación pedagógica de talleres para la posterior intervención en la clase donde se estudiaron cuáles debían ser los métodos y técnicas adecuados para la enseñanza de las competencias ciudadanas en la clase de educación física y por supuesto al finalizar la evaluación. Como parte del proceso desarrollado en las intervenciones de clase se utilizó las monitorias en clase, festivales de juegos adaptados, juegos cooperativos durante la fase inicial de la clase, resolución de conflictos y juegos de roles. Para finalizar, se concluye que dicha intervención resulta exitosa ya que la relación entre educación física y competencias ciudadanas no es improvisada, es decir, hay una conexión

dentro de sus planteamientos y prácticas por lo cual al abordar la implementación desde la pedagogía crítica y el constructivismo se pueden lograr resultados óptimos en las clases de educación física de todas las instituciones del país.

Continuando con la narrativa, se encuentra que Monzonís & Capllonch (2013), en su artículo “la educación física en la consecución a la competencia social y ciudadana”, desarrollan un programa de investigación-acción de enfoque mixto, en la clase de educación física para los grados quinto y sexto, ya que previamente la docente de estos grados evidenció en el desarrollo de sus sesiones que había problemas de convivencia entre los estudiantes. La maestra estudia el caso y detecta que esta población es principalmente inmigrante o de cultura gitana, lo cual les dificulta a los alumnos integrarse debidamente al medio, sumado a esto, esta población era de escasos recursos lo cual dificultaba más los procesos. A partir de lo anterior se ve la necesidad de intervención para erradicar estos comportamientos, por consiguiente, se toma para la intervención 95 estudiantes entre los 10 y 13 años, predominando los hombres con 56 asistentes sobre las mujeres con 39 de ellas. Para iniciar se aplica un test diagnóstico con preguntas orientadoras al campo de la convivencia escolar y la observación de las clases, lo cual contribuyó para la debida construcción pedagógica a aplicar en las clases. Luego de esto, el plan de acción se divide en dos partes, una correspondió a 26 tutorías individuales, y la otra a 54 sesiones de clase práctica. Una vez finalizada la intervención se detectó una mejoría por parte de los estudiantes, ya que al observar cuando se encontraban en una situación de estrés que conllevara a conflictos entre los estudiantes, estos decidían ignorar el acontecimiento o por el contrario utilizar el dialogo como medio para su resolución.

Para continuar, se encuentra que Moreno, Méndez, Gámez, Bernal, Gómez, Tamayo, & Luis (2014), como proyecto de grado presentan una investigación denominada “juegos escolares

supérate y la formación en competencias ciudadanas en Bogotá D.C.”, la cual tiene un enfoque cualitativo de tipo no experimental, donde aplica una encuesta a 1076 estudiantes de 81 instituciones educativas diferentes entre privadas y oficiales, donde se pretende determinar en qué aporta el campo deportivo en las competencias ciudadanas, este test siendo la única medición durante la investigación estaba compuesto por 21 preguntas que daban una mirada a la apreciación de los estudiantes frente a los juegos supérate y en que se relacionaban con las competencias ciudadanas, de esta manera, poder identificar si las pretensiones del deporte escolar estaban surgiendo efecto o por el contrario no había ninguna consecuencia. Al aplicar dicho test y hacer un sondeo y posterior análisis de todas las encuestas aplicadas, el equipo investigador logra determinar que un porcentaje significativo de estudiantes entendía el significado y la relación de dichos conceptos, como también un porcentaje minoritario sentía el efecto contrario, por motivos de discriminación tanto de su equipo deportivo como de sus contrincantes, por lo anterior, se determina que la investigación fue exitosa con resultados prometedores.

Seguidamente, se encuentra que Chaparro & Montoya (2015), en su documento “propuesta didáctica para fortalecer las competencias ciudadanas en la clase de educación física para el grado cuarto de la I.E.D. nueva constitución”, plantea una investigación de enfoque cualitativo de metodología investigación-acción, a partir de esto, se aplica un test diagnóstico, basándose en los estándares básicos de competencias ciudadanas del ministerio de Educación Nacional, donde se pretende detectar el estado comportamental de los estudiantes de cuarto grado desde la convivencia y paz, y la pluralidad, identidad y valoración de las diferencias. Dicha población se encontraba en un rango de edad entre los 9 y 10 años predominando los hombres con una cantidad de 62 estudiantes y las mujeres con 56 participantes. Luego de analizar el estado de

conocimiento de los estudiantes frente a este tema, se determina que el estado teórico de estos se encuentra en un estado normal, pero, por otro lado, se llevan a cabo sesiones de clase de detección de conflictos, donde por medio de la observación se detectan comportamientos bruscos de los estudiantes, como también, expresaban palabras soeces hacia sus compañeros, por lo cual, se hace necesario crear un plan de acción desde la clase de educación física, aplicando el juego cooperativo como medio de desarrollo de las competencias ciudadanas. Posterior a la intervención se determina que, los resultados son positivos, ya que, el cambio conductual de los estudiantes del grado cuarto es importante debido a que desaparecieron las expresiones soeces verbales hacia sus pares, como también, las agresiones físicas como empujones y puños desaparecen por completo, por lo cual, se determina éxito en la implementación de la investigación.

Siguiendo la idea, Palomino, López, Londoño (2012) formulan el documento “escuelas de formación ciudadana a través de la práctica deportiva”, donde plantean la creación de una debida intervención en el campo deportivo sin importar su disciplina, con el fin de formar en ciudadanía a los deportistas. Esta investigación es cualitativa de corte etnográfico, para la cual realizan un diagnostico por medio de la observación no participante de las sesiones de entrenamiento donde evidencian diferentes comportamientos, como la falta de respeto hacia los compañeros y la excesiva agresividad entre ellos. Por otra parte, se observa que, los espacios de prácticas son los adecuado, ya que, a causa de la falta de intervención estatal, los espacios para realizar deporte se los han tomado la delincuencia y personas que consumen sustancias psicoactivas. Debido a lo anterior, se puede producir afectaciones por la posible inmiscusión en actividades relacionada con la afectación de la salud y el estado mental con el consumo de drogas y alcohol. Luego de aplicar la observación se desarrollan talleres, por medio del cual se educa a los participantes en

ciudadanía dando la importancia y pertinencia que tiene no solo en el campo deportivo sino también en la vida familiar, personal, laboral, etc. De acuerdo a lo anterior, se evidencio que durante la progresividad de las actividades propuestas se notan comportamientos diferenciales a comparación con los que se detallaban en la observación, a manera positiva no se encuentran actitudes durante la intervención como las que se describen anteriormente. Por lo anterior, se expone que es la práctica deportiva uno de los mejores escenarios no solo para mejorar la salud física y mental, sino también, contribuye a la formación en valores y ciudadanía.

Continuando con la narrativa, Torres, Gómez, Espitia, & Granados, (2015) plantean en su documento “programa de educación física orientado desde las competencias motriz, expresivo corporal, axiológica y ciudadanas”, una intervención pedagógica que no solo trabaje las habilidades ciudadanas, sino también se desarrolle las tres competencias de la educación física, es decir, la motriz, la expresivo-corporal y la axiológica-corporal. Dicha investigación es de enfoque cualitativa con corte de corte de investigación evaluativa. Esto se aplica a 98 estudiantes, distribuidos en cuatro cursos del grado transición. Para iniciar ellos desarrollan un test diagnostico el cual no solo pretende evaluar el estado de competencias ciudadanas de los estudiantes, sino también las tres competencias de la educación física, de manera que se evidencie la integralidad del alumnado. Posterior a esto, se analiza que su estado en estas dos áreas no es tan grave como se puede evidenciar en otros cursos de mayor grado, sin embargo, es importante en esta edad la apropiación de las competencias ciudadanas, así los niños al llegar a una edad más adulta, tendrán comportamientos acordes a lo esperado socialmente. Sumado a esto, existe el apoyo por parte de los docentes de la institución, los cuales dan una guía y opinión en cuanto a la estructuración posterior de talleres y actividades no solo prácticas, sino también lo plasmado teóricamente. Para finalizar, se evidencia un avance positivo, de tal manera que, al

seguir implementando este tipo de actividades en edades escolares menores, se verá, cada vez más, el cambio conductual en los estudiantes.

Seguido a esto, se encuentra que, Alvarado (2016) en su documento “estrategia de gestión de la comunidad orientada desde las prácticas deportivas, para fortalecer las competencias ciudadanas en los estudiantes de aceleración secundaria del Colegio Guillermo León Valencia”, plantea una intervención de enfoque mixto, con la participan de 79 estudiantes de secundaria, desde la cual, plantea el fortalecimiento de las competencias ciudadanas desde el campo deportivos, específicamente en tres disciplinas, el fútbol sala, el atletismo y el ajedrez. Cada una de estas disciplinas deportivas se desarrolla en horarios extracurriculares tanto en la práctica, como en la aplicación en los juegos supérate. Para iniciar se aplica una observación de la clase de educación física acompañada de unos test diagnóstico que recopilaban datos socioeconómicos y comportamentales de los estudiantes frente a situaciones de la vida diaria. A partir de esto, se desarrolla un plan de intervención el cual está dividido en dos partes, la primera serán los espacios teóricos, donde por medio de charlas acerca de casos de la vida diaria, se enfatiza en la incorporación de las competencias ciudadanas a la toma decisional para así ser más correcto en los resultados. La segunda parte, será los juegos supérate donde por medio de la práctica se evidenciará si la enfatización teórica de las competencias ciudadanas los estudiantes la aplican en la espontaneidad del deporte. Para finalizar, se observa que al aplicar los test de salida los estudiantes han adquirido mayor conciencia comportamental a la hora de la toma decisional, y no solo en esa parte, sino también, en el estado práctico de su vida diaria, de manera que, será más fácil afianzar las competencias ciudadanas a su vida.

Para continuar, Barragán, Cepeda & Ferro (2016) plantean en su documento “Propuesta para el desarrollo de la competencia ciudadana de convivencia y paz, en adolescentes de 12 y 13 años

del Club Deportivo C2, sede barrio República de Canadá”, una investigación de enfoque cualitativo de corte descriptivo con un diseño metodológico fenomenológico, para la intervención participan 77 jugadores distribuidos en diferentes categorías. Para iniciar la investigación, se hace un diagnóstico por medio de charlas que muestran las diferentes condiciones familiares, ya que, se presenta violencia intrafamiliar o deben realizar actividades no apropiadas para su edad, por otro lado, con la observación del entrenamiento se evidencia la falta de respeto, intolerancia, uso de palabras soeces, comportamientos agresivos y egoísmo, por tal motivo, se muestra la pertinencia de la aplicación de las competencias ciudadanas a fortalecer en esta población. Seguidamente se crea un plan de intervención donde por medio de sesiones de entrenamiento tácticas y técnicas en el fútbol sala, se aplicará las competencias ciudadanas como ítem fundamental y principal en el transcurso de esta práctica deportiva. Para finalizar, esta propuesta está respaldada teóricamente y pretende la formación de seres humanos capaces competentes desde lo deportivo y lo social para así conseguir el ciudadano ideal.

Otra, es el aporte de Consuegra & Donato (2016) desde su documento “ la actividad física como estrategia pedagógica para una sana convivencia desde las competencias ciudadanas de convivencia y paz en el curso séptimo c del Colegio Emilio Valenzuela”, realizan una investigación donde aplicando dos test de entrada identifican el estado de competencias ciudadanas de 22 estudiantes de grado séptimo para los cuales se detecta que, un porcentaje significativo de alumnos califica mal a estos dos test, por lo cual es imperativo crear un plan de intervención desde la actividad física y los juegos cooperativos, el cual dará cuenta de la importancia de las competencias ciudadanas para llegar a buenos desarrollo físico y psíquicos del estudiante, buscando la integralidad de este. Para concluir, esta investigación esta respalda

teóricamente y busca la integración de conceptos clave en áreas de la educación no utilizadas de manera que, se logre la integralidad de los alumnos participantes.

Para finalizar, Escalante & Raberón (2017) en su documento “actividades pedagógicas para la formación ciudadana del valor respeto en la clase de educación física”, plantean una investigación de enfoque cualitativo con 150 estudiantes de grado sexto, donde inicialmente por medio de la observación de las clases de educación física y la aplicación de un test diagnóstico el cual evaluaba los conocimientos y habilidades en campo de competencias ciudadanas, se detectó ciertos comportamientos no acordes con lo esperado. Por lo anterior, se implementa una serie de actividades en la clase de educación física, y una serie de elementos que ayudaron a afianzar los resultados obtenidos como las encuestas, los grupos focales y la observación. Para finalizar, luego de la intervención se evidencian cambios actitudinales no solo en la práctica sino también, la adquisición teórica evidenciada por medio de los grupos focales donde los estudiantes sabían a que se referían las competencias ciudadanas y cuál era su pertinencia e importancia para la vida personal.

A manera de conclusión de este apartado, al hacer el recorrido por las 10 investigaciones realizadas en el campo de las competencias ciudadanas desde el área de educación física, se ha podido evidenciar resultados positivos y aplicables en esta clase, ya que permiten por medio de la ligereza y espontaneidad de las sesiones de clase evidenciar comportamientos clave que afectan las competencias ciudadanas de forma positiva, de tal manera que, se puedan crear planes de intervención adecuados para el debido desarrollo actitudinal y cognitivo de los escolares.

3.3 Marco teórico

Para el desarrollo del presente proyecto se desglosan una serie de conceptos significativos y pertinentes que dan cumplimiento a los objetivos planteados para la resolución del problema de

investigación los cuales son: el juego, educación física, competencia motriz, competencia motriz social, competencia motriz integral, competencia motriz en el ámbito escolar, cultura ciudadana, competencias ciudadanas, convivencia y paz y pluralidad, identidad y valoración de las diferencias.

3.2.1 El juego

Desde inicios de la historia el juego ha estado presente, “es más viejo que la cultura y esta surge de la capacidad que tiene el ser humano para jugar” (Huizinga, 1938). Desde los juegos de mesa del pueblo Sumerio hasta el juego de pelota de los Mayas, han sido un medio de distracción y relajación para las personas sin importar su raza, genero, edad y pensamiento.

El juego ha estado intrínseco en la historia sin sufrir el paso del tiempo, pero no solo ha sido un elemento característico de la cultura, sino que desde una mirada científica actual es el mejor medio para desarrollar ciertas habilidades motoras básicas del hombre, como saltar, correr, lanzar, atrapar.

Por otra parte, el juego no es solo un medio de recreación, también desde su aplicación en todas las etapas del desarrollo humano se convierte en un espacio de interacción social donde se desarrollan varias “destrezas y habilidades básicas que posibilitan el desarrollo físico, intelectual y socio afectivo”. (Campo, 2008).

Añádase a este tema que, para hablar de juego, se hace necesario ver el tema de la lúdica definiéndola según Bonilla (1998) como “una dimensión humana de carácter natural que integra tanto la disposición como la aptitud y la necesidad existencial de diversión, entretenimiento y goce”. Es de resaltar que no se debe llegar a la confusión al hablar de este término, ya que “todo juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego”, explica Carlos Bolívar Bonilla (1998) en su documento aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía. Es importante entender esto ya

que el goce y la diversión la puede producir ver una película, viajar, o leer, es decir, no solo el juego provee estas sensaciones placenteras al ser humano.

Continuando la exploración del concepto de juego se encuentran muchos autores que definen a su forma de pensar esta palabra, por lo cual para este proyecto utilizare tres definiciones que se acercan o asemejan al objeto de estudio de la investigación.

Como primer autor se encuentra Arnolf Russel (1970) quien define al juego como “una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma”.

En segundo lugar, se ubica Severiano Rodríguez (s.f.) quien afirma que el juego es “una actividad, pura espontánea y placentera, que contribuye poderosamente al desarrollo integral del niño” (Campo, 2008, p.26).

Por último, se tiene a Carlos Bolívar Bonilla (1995) quien dice que el juego “es toda actividad que compromete las facultades mentales y motrices, de manera voluntaria y espontánea, con control autónomo (juego individual) o congestionado (juego colectivo) con finalidad preponderante de la entretenición, el goce, la recreación o distracción”.

De lo anterior se puede rescatar que el juego es el medio individual o de interacción colectiva que a través de movimientos poco o nada reglamentados genera placer y goce a los participantes activos de la actividad en proceso.

Entonces el juego entra a ser un concepto importante para esta investigación como medio principal para la planeación de actividades, ya que al ser el conductor por el cual el niño interactúa por primera vez con su entorno, esta intrínseco en la vida diaria del ser humano.

El juego puede constituir un medio de incalculable valor para la adquisición de la solidaridad, la equidad, la ética, la autonomía y la comunicación, ya que ofrece una innegable opción para el cultivo axiológico especialmente manifestada en los juegos colectivos (...) constituyéndose en una práctica que

introduce paulatinamente al individuo en el mundo de los valores y las actitudes, tales como al respeto a la norma, al espíritu de equipo, a la cooperación, la superación, etc. (Campo, 2008, p. 45-46).

Para concluir se hace significativo hacer énfasis en este concepto a lo largo de la investigación ya que, al interactuar con sus pares, los estudiantes desarrollarán competencias que cumplirán con unos estándares educativos establecidos.

3.2.1.1 El juego cooperativo

El ser humano es un ser interdisciplinar netamente social y comunicativo, el cual necesita del otro para existir. Como especie se hace indispensable el constante contacto con diferentes personas para que su estado mental y emocional se mantenga estable.

Esta característica del hombre, requiere de ciertas competencias y habilidades comunicativas para así establecer relaciones que impacten. En el ámbito educativo esta característica no es la excepción, siendo el compartir una esencia de los estudiantes para el buen desarrollo académico, personal y que el alumno construya una buena autoestima.

Para lo anterior, desde la educación física se propone el juego cooperativo como un medio para mejorar aquellas características comportamentales que necesita desarrollar el estudiante para así tener un óptimo avance y fluidez en su vida académica, bien afirma Carreño (2014) que

El juego cooperativo es una herramienta para los docentes, donde se facilita la participación e integración de los alumnos (...) Por medio del juego cooperativo los niños adquieren y refuerzan destrezas, habilidades, compañerismo, mejoran la autoestima, adquieren confianza al momento de socializar, mejoran el liderazgo, se divierten, por medio del juego y la recreación el alumno obtiene mejorías sorprendentes en la conducta, perciben mejor todo su entorno, toda actividad implica una acción, esa acción se puede tomar de diferentes actitudes, el juego es un espacio donde la actitud del niño cambia, se dispone a realizar cualquier cosa con facilidad implicando diversión. (p. 26-27).

Para finalizar, es el juego cooperativo un medio que permite en la clase de educación física fomentar espacios reflexivos y de formación en las estudiantes, permitiendo que adquieran comportamientos pertinentes y adecuados para el buen desarrollo escolar en cuanto a su socialización, de la misma manera, en una vida civil puedan tener herramientas que les permitan llevar a cabo actividades con fluidez y responsabilidad.

3.2.2 Educación Física

La educación física es considerada para muchos una o la más importante área del conocimiento por la formación integral intrínseca en su proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que, según Moreno, Chaparro, Blanco & Amaya busca “la realidad sociocultural y circunstancias que comprendan la sociedad con la que se va a trabajar”, de esta manera, se puedan aplicar estrategias pedagógicas pertinentes a la formación integral del educando.

La educación física pretende un enriquecimiento de la persona en relación consigo mismo, con otras personas y con el mundo que lo rodea. La educación física hay que entenderla como el medio de desarrollo no solo físico sino moral y de la personalidad. La práctica de la educación física y el deporte debe mejorar los comportamientos y actitudes sociales de los individuos normales y sobre todo de los niños. (Cecchini, 1996, p. 51)

De acuerdo a lo anterior esta área de la educación no es solo un espacio para desarrollar una buena motricidad fina o gruesa, al contrario, se desarrollan cierto tipo de competencias que forman la integralidad, bien lo dice el Ministerio de Educación Nacional (2000) en su documento serie lineamientos curriculares Educación Física, Recreación y Deporte que esta asignatura dentro de sus variados papeles es una

disciplina pedagógica asume una tarea de formación personal y social de tal naturaleza que el alcance de sus logros es caracterizado por la visión desde la cual se establezcan relaciones e

interrelaciones en distintos campos del desenvolvimiento del ser humano, sus formas de movimiento y expresión, las significaciones de la acción y su sentido.

Para entender más a fondo el concepto de educación física se hace necesario definir desde varios puntos de vista lo que significa cada una de sus partes, es decir, educación y física, por supuesto mirando esta última desde el concepto de corporeidad.

Cuando se habla de educación, se entiende como la formación del ser humano que lo lleva a desarrollar capacidades tanto intelectuales como morales, buscando lo más próximo a un aprendizaje integral por parte del sujeto. Dice el Ministerio de Educación Nacional (2010) que “En Colombia la educación se define como un proceso de formación permanente, personal cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes.”

Otro autor que señala una de las definiciones de educación que se asemejan con este proyecto es Durkheim (1974) quien expresa que la educación “tiene como objetivo suscitar y desarrollar al niño cierto número de estados físicos, intelectuales y morales que requieren en él tanto la sociedad política en su conjunto como el ambiente particular al que está destinado de manera específica.”

Como se ha expuesto hasta el momento el fin tácito del concepto de educación es formar integralmente al ser humano de acuerdo a las demandas culturales y sociales dependiendo del territorio mundial donde este se encuentre.

De acuerdo a la ubicación geográfica del planteamiento de este proyecto, es necesario remitirse a la Constitución Política de Colombia (1991) la cual también habla de educación y narra que “Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos”. Además, por ley según el estado

colombiano es un derecho fundamental de todos los niños y niñas entre los 5 y 15 años de edad, así garantizar que el sujeto se forme en un ámbito educativo que cumpla las expectativas sociales de producción económica y acción social.

A continuación, se desarrollará el concepto de física, donde la Real Academia Española (s.f.) la define como “Perteneiente o relativo a la constitución y naturaleza corpórea, en contraposición a *moral*.” Por consiguiente, se entiende como todo aquello que constituye al ser humano corporalmente, es decir, todas sus características físicas y psicológicas que conjugadas entre si forman a lo que se llama cuerpo.

De acuerdo a lo anteriormente expuesto es la educación en conjunto con la física un espacio de formación en valores, actitudes y aptitudes desarrolladas al cuerpo y a todo lo que lo constituye, es decir, que como instrumento de trabajo se utiliza al ser humano potenciando todas sus características y capacidades no solo motoras sino intelectuales y morales que unidas entre sí crean en efecto un desarrollo integral para la educación personal de cada sujeto.

3.2.3 Competencia motriz

La competencia motriz es comprendida dentro de las orientaciones pedagógicas de la educación física recreación y deportes, como una de las tres competencias específicas del área, es decir, la competencia motriz, la expresivo corporal y la axiológica corporal; entendiéndose como la construcción de una corporeidad autónoma que otorga sentido al desarrollo de habilidades motrices, capacidades físicas y técnicas de movimiento reflejadas en saberes y destrezas útiles para atender el cultivo personal y las exigencias siempre cambiantes del entorno con creatividad y eficiencia.

(Ministerio de Educación Nacional, 2010, p. 28)

Para entender más a fondo se hace necesario atender al significado individual de conceptos para así llegar a una construcción en cuanto a la definición más completas. Se entiende por

competencia a “una combinación de habilidades prácticas cognoscitivas interrelacionadas, conocimientos, motivaciones, valores, ética, actitudes, emociones y otros componentes sociales que pueden movilizarse conjuntamente para una acción eficaz en un contexto particular” (Rychen & Tiana, 2004).

Por otro lado, desde el ámbito educativo según el Ministerio de Educación Nacional (s.f.) define que competencia es “usar el conocimiento para aplicarlo a la solución de situaciones nuevas o imprevistas, fuera del aula, en contextos diferentes, y para desempeñarse de manera eficiente en la vida personal, intelectual, social, ciudadana y laboral.”

En resumidas cuentas, la competencia es la capacidad interdisciplinar de habilidades, conocimientos, actitudes y aptitudes, bien sean cognitivos o morales que conllevan al buen desempeño en donde se desarrolle una persona.

En ese mismo orden de ideas es importante indicar que competencia a nivel educativo está dividida en cuatro partes, las cuales son las competencias básicas con que un graduando escolar debe contar para lograr el nivel educativo esperado a nivel nacional. Las cuatro categorías de competencias son las científicas, ciudadanas, comunicativas y matemáticas. (Ministerio de Educación Nacional, s.f.). Cada una de ellas es el ladrillo que forma el muro de conocimientos y habilidades con que debe contar cada estudiante, al implementarlas no importa el espacio geográfico o rol que cumpla la persona, están suponen un estándar que ayudará al efectivo desempeño, por ende, son el pilar de las competencias en el ámbito educativo que buscarán la integralidad del estudiante.

Por su parte, la motricidad es el concepto principal para entender la vida del ser humano, ya que el movimiento es un medio de interacción con el espacio que lo rodea y este fundamentándose también como medio de supervivencia histórica del hombre ya que el

movimiento corporal busca la movilización para encontrar nuevas formas de sobrevivir. A manera más profunda, Pérez (2010) define que la

Motricidad hay que ubicarla en la comprensión del movimiento, de un lado, en un sentido amplio como concepto central de la vida en tanto fenómeno natural, y de otro, en su perfilación específica al de movimiento humano que se asocia como medio para satisfacer necesidades de supervivencia, expresar emociones y creencias, asimismo, como un elemento de comunicación e interacción con el medio y con los sujetos que cohabita.

Es así como la motricidad entendida como el movimiento corporal, hace parte intrínseca de la vida del hombre en sus labores diarias, en este sentido entraría la educación como un espacio donde el estudiante se integra y dialoga como ser con sus pares y docentes, al mismo tiempo que transfigura sus saberes y habilidades en pro al potenciamiento cognitivo y corporal de manera que conlleve a la formación de un ser humano capaz y competente que aporte significativamente a la sociedad.

Hilando la competencia y la motricidad se conjugan dos conceptos importantes en la clase de educación física, ya que será el medio principal de formación para el estudiante debido a que se busca la integralidad del educando por medio de la adquisición de una serie de habilidades, actitudes y aptitudes cognitivas, emocionales y corporales que creen un ser aportante al medio, competente y educado lo cual es el fin de la educación.

3.2.4 Competencia social

El hombre dentro de su naturalidad es un ser social, un actor que requiere del otro para convivir, relacionarse, interactuar y desenvolverse de manera fluida. Pero estas relaciones humanas no siempre son utilizadas de manera dialogante, expresiva y que aporta, por el contrario, es utilizada para hilarse con el otro de manera negativa haciendo daño no solo a la

misma especie, sino que también el medio que rodea, bien sea las especies animales acompañantes o el medio ambiente.

En el desarrollo de la competencia social, es importante entender y apropiarse que para ser asertivo

es necesario conocer un conjunto de *habilidades comportamentales*, así como ser capaz de *percibir y entender* correctamente las situaciones interpersonales y saber y querer poner en práctica dichas habilidades. Además es muy importante que la persona esté inmersa en un *entorno* que ofrezca oportunidades favorables para interactuar y que no sufra bloqueos *afectivos* que interfieran en sus interacciones sociales. (López et al, 2004, p. 4)

Este componente es el más importante, ya que dentro de los roles que cumple una persona se encuentra la escuela, es decir, en el campo de la educación esta es la competencia más importante a desarrollar en el estudiante debido a que la formación integral de una persona está en el buen desenvolvimiento dentro de la sociedad civil. El docente debe garantizar dentro y fuera del aula el cumplimiento de una serie de estándares que garantice avances significativos del ser en crecimiento, para así cumplir con la integralidad educativa que plantea López et al (2004) en su artículo Aproximación y revisión del concepto «competencia social» donde expresa que

Como educadores deberíamos formar a nuestros alumnos para que busquen relaciones enriquecedoras y no simplemente para que sean hábiles manipulando o aprovechándose de los demás. Además, la persona competente socialmente debe ser autónoma, es decir, capaz de tomar sus propias decisiones, de forma consciente, responsable y reflexiva.

Por lo anterior, el docente dentro y fuera de la escuela debe lograr desarrollar en sus estudiantes la autonomía de autosuficiencia cognitiva, moral y ética para así garantizar la importancia de este campo tan olvidado ya que la escuela se convirtió en lo académico y no en la interdisciplinariedad que requiere el medio social para la formación de estudiantes.

3.2.5 Cultura ciudadana

La cultura ciudadana es uno de los componentes más importantes de una sociedad, refiriéndose a toda esa serie de valores y comportamientos humanos que crean espacios de tolerancia y respeto entre los ciudadanos que conforman una sociedad. Una persona al comportarse educadamente en la calle con los demás, respetar las normas y las leyes vigentes del territorio donde se encuentre y no cometer actos imprudentes que desaten el desorden, aporta de manera positiva, dando ejemplo como un buen ciudadano.

Uno de los mayores exponentes en este campo ha sido Antanas Mockus quien desde sus campañas en la alcaldía de Bogotá 1995-1998 promovió la cultura ciudadana como medio de la sana convivencia entre ciudadanos, para así, acercarse al concepto de paz con campañas pedagógicas en la calle sobre cómo usar la cebra correctamente para el paso del peatón o simplemente respetar el espacio vital del otro. Mockus (2003) decía que la cultura ciudadana “busca cambiar hábitos relacionados con la convivencia y más específicamente con el cumplimiento de normas urbanas por vía de la autorregulación personal y la mutua regulación interpersonal (...) a través de la transformación o consolidación de un conjunto de costumbres, acciones y reglas mínimas que facilitan la convivencia entre desconocidos.”

Es de esta manera, que actualmente, se puede hablar de cultura ciudadana no como un deber sino como una necesidad de la sociedad para poder llegar a una apropiación de las personas, de una manera consciente, de la ciudad donde viven y como poder vivir bien sin hacerle daño al otro.

Por otro lado, aparece un concepto nuevo, pero relacionado a la cultura ciudadana, el civismo, entendido como un comportamiento social que permite a todo ciudadano actuar colectivamente, para así, buscar un bien común. El ser una persona cívica requiere una serie de

“comportamientos de los ciudadanos, correcto y acorde con las leyes, con el que manifiestan su interés por la vida nacional y su voluntad de participar en ella” (Fernández, 2012, p. 274).

Asimismo, en la sociedad colombiana en los años 90's un actor social y político que promovía la colectividad y el comportamiento cívico dentro de los ciudadanos del país era Jaime Garzón quien dentro de una de sus conferencias en 1997 menciona un apartado de la ley indígena Wayuu donde traducen e interpretan el artículo 11 de la Constitución Política de Colombia (1991), el cual dice que “Nadie podrá llevar por encima de su corazón a nadie, ni hacerle mal en su persona, aunque piense y diga diferente.”

Para concluir, la cultura ciudadana y la cívica son conceptos imperativos en las sociedades del mundo, donde se debe retomar su formación pedagógica desde la escuela ya que son conceptos que requieren de la participación de todas las personas del país de manera que se logre una sociedad más educada y civilizada.

3.2.6 Las competencias ciudadanas

En el marco referencial de las competencias ciudadanas, el Ministerio de Educación Nacional MEN en su documento Formar para la ciudadanía ¡si es posible! (2004) las define como “el conjunto de conocimientos y de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que, articulados entre sí, hacen posible que el ciudadano actúe de manera constructiva en la sociedad democrática.”

Bajo la anterior definición, es importante resaltar que con el desarrollo de las competencias ciudadanas, el convertirse en ciudadano es un deber que produce una sociedad exitosa.

Mockus (2016) define la ciudadanía como

respaldar moral y culturalmente el cumplimiento de la ley; al conocer y ejercer los derechos propios, sin abusar de estos; al respetar los derechos ajenos; al valorar la diversidad compatible con el Estado social de derecho; y al promover la confianza en personas e instituciones.

El Ministerio de Educación Nacional dentro de su política sectorial 2010-2014 crea los estándares básicos de competencias ciudadanas donde las clasifica en tres apartados, convivencias y paz, pluralidad, identidad y valoración de las diferencias y participación y responsabilidad democrática. A su vez cada una de las anteriores se caracteriza por tener unos ítems, los cuales se dividen en las categorías de conocimientos específicos, competencias cognitivas, emocionales, comunicativas e integradoras.

El Ministerio de Educación Nacional (2010) hace referencia a que los conocimientos específicos, son “la información que los estudiantes deben saber y comprender acerca del ejercicio de la ciudadanía”, las competencias cognitivas son, “la capacidad para realizar diversos procesos mentales, fundamentales en el ejercicio ciudadano”, las competencias emocionales son, “las habilidades necesarias para la identificación y respuesta constructiva ante las emociones propias y las de los demás”, la competencia comunicativa dice son aquellas “habilidades necesarias para establecer un diálogo constructivo con las otras personas” y por último, se encuentran las competencias integradoras que son “la articulación, en la acción misma, todas las demás”.

Con base en lo anterior, se hace importante dar la relevancia a las competencias ciudadanas dentro del marco de la educación ya que es el principal medio de desarrollo de las categorías de competencias ciudadanas mencionadas anteriormente debido a que, es en la edad de escolaridad donde se debe enfatizar este tema, para así, lograr una mejor manera de afianzar dichas temáticas. El hecho que haya varios espacios donde la interacción de los estudiantes no solo con sus pares sino también con el medio, crea un desarrollo de ciertas capacidades y habilidades

comunicativas, cognitivas y emocionales que articuladas entre si forman el graduando esperado que contribuya de manera positiva a la sociedad.

Desde el artículo el deporte en el contexto escolar y aspectos educativos, Atienza (2005) menciona que “el sistema educativo, más allá de la mera transmisión de conocimientos, pretende llevar a cabo una formación integral del individuo que lo prepare para incorporarse de manera plena en la sociedad”, por ende, se pretende desde el área de la educación física resolver este objetivo, bien se describe en los lineamientos curriculares para la educación física recreación y deporte (s.f.) que esta área

como disciplina pedagógica asume una tarea de formación personal y social de tal naturaleza que el alcance de sus logros es caracterizado por la visión desde la cual se establezcan relaciones e interrelaciones en distintos campos del desenvolvimiento del ser humano, sus formas de movimiento y expresión, las significaciones de la acción y su sentido.

Es por lo anterior que el énfasis interdisciplinar de las competencias ciudadanas es imperativo para la formación integral del estudiante, de manera que cumpla con los estándares básicos de la educación y logre los objetivos propuestos por el Ministerio de Educación Nacional para, así lograr, una educación de calidad en Colombia.

3.2.7 Convivencia y paz

Desde inicios de la existencia del ser humano hasta la sociedad contemporánea, ha habido una serie de normas y leyes a seguir por cada individuo dependiendo de la cultura donde se encuentre el sujeto, las cuales garantizan el buen desarrollo y avance de las sociedades regulando el comportamiento considerado que es debido, así garantizar un comportamiento aceptable frente a la sociedad.

Desde los estándares básicos de competencias ciudadanas del ministerio de Educación Nacional se propone como una de las categorías de competencias la “convivencia y paz”, como uno de las más importantes ya que desde este se debe garantizar el buen comportamiento del estudiante no solo en la vida escolar, sino también al cumplir un rol en la sociedad civil. Pero para entender más a fondo se definirá cada concepto de esta categoría.

A partir de esta serie de lineamientos sociales, se desprende un concepto significativamente importante en la sociedad actual del cual parte el sano desarrollo de las culturas, esta es la convivencia, y la define Immanuel Kant (s.f.) como “Portarnos siempre como si la norma de nuestros actos hubiera de convertirse en ley general”, es por esto que es una de las secciones a evaluar en la vida escolar de cualquier sujeto.

Por otro lado, según la Unesco (2011) define que la paz es

sólo ausencia de conflictos armados, internos o internacionales. La paz es un concepto mucho más amplio y positivo que engloba el derecho a ser educado en y para la paz; el derecho a la seguridad humana y a vivir en un entorno seguro y sano; el derecho al desarrollo y a un medio ambiente sostenible; el derecho a la desobediencia civil y a la objeción de conciencia frente a actividades que supongan amenazas contra la paz; el derecho a la resistencia contra la opresión de los regímenes que violan los derechos humanos; el derecho a exigir a todos los Estados un desarme general y completo; las libertades de pensamiento, opinión, expresión, conciencia y religión; el derecho al refugio; el derecho a emigrar y participar en los asuntos públicos del Estado en que él se resida; y el derecho a la justicia, a la verdad y a la reparación efectiva que asiste a las víctimas de violaciones de los derechos humanos.

Es por lo anterior que se atribuye una gran responsabilidad al sistema educativo al formar ética, moral y ciudadanamente a los sujetos participantes en la sociedad Colombiana ya que son estos los que desempeñarán roles importantes no solo públicos sino profesionales para el

desarrollo de un país, bien lo dice Nelson Mandela “Nuestra mejor arma, la que el enemigo nunca podrá resistir, es la paz” es por ende que para formar una sociedad democrática y éticamente educada se debe formar al ser humano al buen comportamiento y tolerancia entre sus pares y ajenos.

3.2.8 Pluralidad identidad y valoración de las diferencias

Colombia es un país caracterizado por su multiculturalidad, a raíz de las diferentes regiones que se encuentran en este territorio, por consiguiente, se encuentra un sin fin de costumbres, pensamientos, ideologías, religiones, y personas, que, entrelazados entre sí, constituyen el significado de la riqueza cultural en este lugar. Para entender más a fondo el significado de este apartado se hace necesario mirar individualmente cada uno de los conceptos. Para empezar, la pluralidad definida según García (s.f.) como “multitud o abundancia de algunas cosas o el mayor número de ellas, por otra parte, se refiere a la calidad de ser más de uno”.

Pero para hablar de pluralidad se hace necesario la integración del concepto de “pluralismo” definiéndolo García (s.f.) como una condición necesaria en un sistema en donde todos tienen derecho a participar políticamente, y cada uno con sus propias ideas, modos de ser y formas de vivir. La práctica de este valor propicia la existencia y coexistencia de minorías y mayorías de grupos sociales que se diferencian entre sí, pero que coinciden en el hecho de vivir, trabajar o estar en el mismo lugar; esta diferencia es lo que enriquece a la sociedad, organización o institución en cuestión.

De acuerdo a lo anterior, es importante entender y a tolerar las diferentes características que componen a la sociedad y sus integrantes, de esta manera, se garantizara el buen convivir de las personas.

Por otro lado, la identidad definida por Castells (2003) quien afirma que, “la Identidad es la construcción de sentido, atendiendo a uno o varios atributos culturales, priorizándolos del resto de atributos, que se construye por el individuo y representa su autodefinición”. Es decir que, la cultura define la identidad de cada ser humano, por consiguiente, este crea su propia identidad de acuerdo con sus costumbres y vivencias en ese entorno, por tal motivo, es importante que el hombre acepte y tolere que no todas las culturas son iguales, y el hecho de aceptar y vivir en un medio donde se relacionen varias personas con diferencias entre si se llama sana convivencia, lo que producirá el buen vivir entre personas.

Para finalizar, la diferencia se define según la Real Academia española (s.f.) como “Variedad entre cosas de una misma especie”. En este sentido, aplicándolo a la vida social, se entienden por la magnitud de diferencias culturales en cuanto todos sus componentes, pero, no es solo reconocer que hay muchas, sino también, entender que merece el respeto así no pertenezca a mi grupo social.

Concluyendo este apartado, es importante no solo en la vida civil sino en la edad escolar, hacer comprender a los estudiantes el respeto por la diversidad humana, como seres humanos toda persona merece el respeto a su forma de ser, pensar y creer, por supuesto, siempre sin afectar a los demás, la labor de la educación no es solo cognitiva sino también, en valores y moral de manera que el alumno autónomamente entienda la importancia del respeto como un hecho de sana convivencia.

3.2.9 Participación y responsabilidad democrática

La responsabilidad democrática ha sido un tema de importancia pública, ya que los deberes como ciudadanos no se ven reflejados en las tomas decisionales del país. La apatía frente a este término no solo genera una falta de civismo, sino también que las decisiones nacionales que

atañen a la comunidad sean tomadas por otros sin ser relevante lo que verdaderamente se necesita. Por lo anterior, desde la escuela el docente debe estar encargado de despertar este interés por los estudiantes, de tal manera que, al salir a la vida civil entienda sus deberes y derechos, para así garantizar su responsabilidad social frente al país.

Desde el concepto de la participación Burin (1998) la define como “un proceso social que supone un ejercicio permanente de derechos y responsabilidades, reproduciendo un modelo de sociedad, por lo que una de sus claves es la adecuada combinación de derechos y responsabilidades”. Es por ello que, al nacer en un territorio, el ser humano nace con derechos, pero también con deberes sociales, para los cuales debe garantizar su participación responsable y ética frente a la toma de decisiones importantes y cívicas.

Desde el concepto de la responsabilidad Febres (2007) la define como cumplir con las obligaciones personales, familiares, laborales y ciudadanas; con rendir cuentas; con obedecer a la propia conciencia, a las autoridades y a Dios, no como un acto pasivo de esclavitud, sino como el ejercicio del compromiso que dignifica a cada persona.

Desde este punto de vista, este valor no es solo importante en la vida académica sino también, en la vida social, con las acciones que se cometen y decisiones que se toman, el ser humano debe ser autónomo, pero consiente de lo que hace, es por ello, que el civismo es responsabilidad de todo ciudadano que, por supuesto, debe ser impartido desde la escuela.

Por otra parte, democracia la define Delhumeau (1970) como “la técnica de organización social que parte de la libertad, respeto y unidad de los individuos”.

De acuerdo con los conceptos anteriores es deber de cada ciudadano hacer frente a estas temáticas, es decir, la apatía solo genera decisiones deliberadas que no contribuyen con el bienestar de la sociedad, por ende, desde la escuela el docente como formador debe transmitir la

participación y responsabilidad democrática en sus estudiantes para, posteriormente garantizar una sociedad participativa.

3.2.10 Gamificación

“La gamificación consiste en el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contexto que no son juegos para involucrar a los usuarios y resolver problemas” (Borras, 2015, p.4). En ese sentido el impacto de la gamificación puede abarcar el mundo educativo, dado a que las técnicas que se aplican pueden favorecer al proceso formativo pedagógico ya que de forma divertida los estudiantes son capaces de adquirir el conocimiento, favoreciendo sus procesos de enseñanza-aprendizaje.

Es entonces la gamificación un conjunto de estrategias y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a éstos, cuyo propósito es el de transmitir contenidos que favorezcan el desarrollo de habilidades cognitivas a través de experiencias lúdicas apoyadas en la motivación, la implicación, la diversión y la recompensa.

En el campo de las competencias ciudadanas, aplicar la gamificación como medio de aprendizaje, garantiza que, por medio de la vivencia de éstas en actividades detalladamente planeadas, la adquisición de conceptos significativos al estudiante sean claras y de fácil adquisición para su práctica en la cotidianidad. Bien lo afirma Borras (2015) “Los juegos ejercen un gran poder pues consiguen adicción y que la gente disfrute con ellos. Obtener por ejemplo puntos por realizar una acción, aunque sea lavarse los dientes nos motiva a hacerlo”.

Sumado a lo anterior, Hamari & Koivisto (2013) afirman que

la gamificación tiene la finalidad de influir en el comportamiento de los participantes, independientemente de otros objetivos subyacentes como el disfrute. La gamificación también permite la creación de experiencias y le proporciona al alumno un sentimiento de control y autonomía,

cambiando su comportamiento, mientras que el principal objetivo de las experiencias creadas por el videojuego es la diversión.

Es por lo anterior, que la gamificación tiene una importancia significativa dentro de la educación escolar, ya que, permite crear rutas que dirigirán la atención y control de los estudiantes frente a la autonomía de su aprendizaje, acto necesario para lograr no solo una formación académica, sino también en valores logrando educandos objetivos y con carácter en su educación, bien lo afirma García (2018) “que las técnicas que se aplican pueden favorecer al proceso formativo pedagógico ya que de forma divertida los estudiantes son capaces de adquirir el conocimiento, favoreciendo sus procesos de enseñanza-aprendizaje”.

Por lo anterior, es pertinente la gamificación como estrategia pedagógica, ya que, diseñar maneras de buscar la atención del estudiante de tal manera que, su proceso de aprendizaje se abarque de forma óptima.

3.2.11 Estándares básicos de competencias ciudadanas

El manual de estándares básicos de competencias ciudadanas es la guía que establece el Ministerio de Educación Nacional, para todas las instituciones educativas de Colombia, de manera que, en todos los grados cursantes halla una respectiva enseñanza y apropiación de estas competencias. Dicho manual fue lanzado en el año 2004, el cual ha sido un éxito y punto de referencia importante para el desarrollo de la ciudadanía a nivel educativo. Bien lo afirma María Vélez (2004) la ministra de educación del año que,

Formar para la ciudadanía es una necesidad indiscutible en cualquier nación, pero en las circunstancias actuales de Colombia se constituye en un desafío inaplazable que convoca a toda la sociedad. Sin lugar a dudas, el hogar y la escuela son lugares privilegiados para desarrollar esta tarea, porque allí el

ejercicio de convivir con los demás se pone en práctica todos los días. Por supuesto, como todo proceso educativo, se requiere de unos principios orientadores y de unas herramientas básicas.

Dentro de sus especificaciones se divide las competencias en tres categorías, Convivencia y paz, la cual se refiere a “la consideración de los demás y, especialmente, en la consideración de cada persona como ser humano”. Como segunda categoría se encuentra la pluralidad, identidad y valoración de las diferencias, definiéndose como “el reconocimiento y el disfrute de la enorme diversidad humana y tienen, a la vez como límite, los derechos de los demás”. Por último, la participación y responsabilidad democrática se refiere a “la toma de decisiones en diversos contextos, teniendo en cuenta que dichas decisiones deben respetar, tanto los derechos fundamentales de los individuos, como los acuerdos, las normas, las leyes y la Constitución que rigen la vida en comunidad”. (Ministerio de Educación Nacional, 2004)

A su vez, cada una de estas contiene cinco tipos de competencias ciudadanas, las cuales son, los conocimientos que, se refieren a “la información que los estudiantes deben saber y comprender acerca del ejercicio de la ciudadanía”. Como segundo se encuentran las competencias cognitivas definidas como “la capacidad para realizar diversos procesos mentales, fundamentales en el ejercicio ciudadano”. Como tercero están las competencias emocionales que son “las habilidades necesarias para la identificación y respuesta constructiva ante las emociones propias y las de los demás”. Como cuarta se hallan las competencias comunicativas las cuales “son aquellas habilidades necesarias para establecer un diálogo constructivo con las otras personas. Como último se muestran las competencias integradoras que “articulan, en la acción misma, todas las demás”.

Con base en lo anterior, se muestran las pautas y punto a tener en cuenta dentro de la aplicación de las competencias ciudadanas. para este proyecto de investigación se utilizará solo

la categoría de convivencia y paz, siendo una de las más importantes para garantizar el respeto y buena convivencia dentro del entorno escolar. A continuación, se muestra los ítems a evaluar dentro del proyecto para las competencias ciudadanas establecidas por el Ministerio de Educación nacional para el grado décimo.

Figura 13. Ítems de competencias ciudadanas para el grado décimo. Año 2004

GRADOS DÉCIMO a UNDÉCIMO

Convivencia y paz



Participo constructivamente en iniciativas o proyectos a favor de la no-violencia en el nivel local o global.

Así, paso a paso... lo voy logrando

- Contribuyo a que los conflictos entre personas y entre grupos se manejen de manera pacífica y constructiva mediante la aplicación de estrategias basadas en el diálogo y la negociación. 
- Utilizo distintas formas de expresión para promover y defender los derechos humanos en mi contexto escolar y comunitario. 
- Analizo críticamente las decisiones, acciones u omisiones que se toman en el ámbito nacional o internacional y que pueden generar conflictos o afectar los derechos humanos. 
- Analizo críticamente la situación de los derechos humanos en Colombia y en el mundo y propongo alternativas para su promoción y defensa.  
- Manifiesto indignación (dolor, rabia, rechazo) de manera pacífica ante el sufrimiento de grupos o naciones que están involucradas en confrontaciones violentas. 
- Valoro positivamente las normas constitucionales que hacen posible la preservación de las diferencias culturales y políticas, y que regulan nuestra convivencia.  

<ul style="list-style-type: none"> • Comprendo que, para garantizar la convivencia, el Estado debe contar con el monopolio de la administración de justicia y del uso de la fuerza, y que la sociedad civil debe hacerle seguimiento crítico, para evitar abusos. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Conozco las instancias y sé usar los mecanismos jurídicos ordinarios y alternativos para la resolución pacífica de conflictos: justicia ordinaria, jueces de paz, centros de conciliación, comisarías de familia; negociación, mediación, arbitramento. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Identifico dilemas de la vida en las que entran en conflicto el bien general y el bien particular; analizo opciones de solución, considerando sus aspectos positivos y negativos. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Argumento y debato sobre dilemas de la vida en los que entran en conflicto el bien general y el bien particular, reconociendo los mejores argumentos, así sean distintos a los míos. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Conozco y respeto las normas de tránsito. 	 
<ul style="list-style-type: none"> • Comprendo la importancia de la defensa del medio ambiente, tanto en el nivel local como global, y participo en iniciativas a su favor. 	 

Figura 13. Ministerio de Educación Nacional. (2004). Estándares básicos de competencias ciudadanas.

De acuerdo a lo anterior, se muestra los ítems que se deben fortalecer en el grado décimo, de acuerdo a las competencias que llevan desarrolladas con respecto a años anteriores. Identificado dentro de sus ítems se encuentra intrínseco el valor del respeto, la responsabilidad y la equidad e hilado con estas tres se hallan dos competencias, la comunicación asertiva y el trabajo en equipo. lo anterior es un punto importante a trabajar dentro del proyecto de investigación, ya que, serán la base para el desarrollo de actividades y posteriormente la evaluación y el afianzamiento de las estudiantes intervenidas.

3.3 Marco legal

3.3.1 La carta internacional de la educación física (1978)

Esta carta menciona distintos artículos de la educación física dentro del ámbito de los valores éticos, morales y el desarrollo de estos mismos en la realización del ser humano como individuo practicante del deporte, rescatando la cooperación y posicionando el deporte como “un lenguaje

universal por experiencia’’ creador de lazos de paz, amistad y respeto mutuo. Con base en lo anterior, esta carta se adecua al proyecto a realizar ya que en los numerales descritos a continuación se refleja la importancia de la investigación que es la formación en valores individuales de cada ser.

Artículo 3. Los programas de educación física y deporte deben responder a las necesidades individuales y sociales 3.2. Dentro de un proceso de educación global, los programas de educación física y deporte han de contribuir, tanto por su contenido como por sus horarios, a crear hábitos y comportamientos favorables a la plena realización de la persona humana.

Artículo 7: La salvaguardia de los valores éticos y morales de la educación física y el deporte debe ser una preocupación permanente para todos 7.2 - En los programas de enseñanza deberá reservarse un lugar importante a las actividades educativas basadas en los valores del deporte y las consecuencias de las interacciones entre el deporte, la sociedad y la cultura.

Artículo 11. La cooperación internacional es una de las condiciones previas del desarrollo universal y equilibrado de la educación física y el deporte 11.3. Por medio de la cooperación y la defensa de intereses comunes en la esfera de la educación física y el deporte, lenguaje universal por excelencia, los pueblos contribuirán al mantenimiento de una paz duradera, al respeto mutuo y a la amistad, y crearán de ese modo un clima propicio a la solución de los problemas internacionales. Una estrecha colaboración, dentro del respeto de su competencia específica, de todos los organismos gubernamentales y no gubernamentales, nacionales e internacionales interesados contribuirá a favorecer el desarrollo de la educación física y el deporte en el mundo entero. (Carta internacional de la educación física, 1978, p. 3 - 7).

3.3.2 Constitución política de Colombia (1991)

En la constitución política de Colombia de 1991, el artículo 52 expone la importancia del deporte en cuanto a la recreación y las competencias sanas desde la perspectiva de la sociedad, acrecentando la cultura y teniendo en cuenta los valores morales de esta misma. Por otro lado, el artículo 67 habla del derecho a la educación gratuita por parte del estado desde los 5 hasta los 15 años de edad. Con base en lo anterior para el proyecto a aplicar, es pertinente este documento ya que habla de la garantía a la educación no solo académica sino a la transformación social por medio de la práctica deportiva necesaria para todo ser.

Artículo 52. El ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano. El deporte y la recreación, forman parte de la educación y constituyen gasto público social. Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre. El Estado fomentará estas actividades e inspeccionará, vigilará y controlará las organizaciones deportivas y recreativas cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas.

Artículo 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente. El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica. La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del

cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos. Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo. La Nación y las entidades territoriales participarán en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la Constitución y la ley. (constitución política de Colombia, 1991, p. 26, 29-30).

3.3.3 Ley 115 general de educación

Esta ley representa la formación a nivel educativa del deporte por medio de currículos donde se tiene en cuenta la convivencia desde la participación democrática de educandos, educadores y todas las personas que conforman el ambiente educativo, favoreciendo el desarrollo de la libre personalidad de cada uno de los estudiantes desde el conocimiento científico, técnico, moral, religioso y ciudadano. Esta ley es importante dentro del apoyo legal para el proyecto ya que habla de las intenciones de primera mano de la investigación y es la formación en valores, por ende, es indispensable a la hora de desarrollar las actividades dentro de las sesiones de clase de educación física. **Artículo 21.** Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de primaria. Los cinco (5) primeros grados de la educación básica que constituyen el ciclo de primaria, tendrán como objetivos específicos los siguientes: La formación de los valores fundamentales para la convivencia en una sociedad democrática, participativa y pluralista. **Artículo 25.** Formación ética y moral. La formación ética y moral se promoverá en el establecimiento educativo a través del currículo, de los contenidos académicos pertinentes, del ambiente, del comportamiento honesto de directivos, educadores, y personal administrativo, de

la aplicación recta y justa de las normas de la institución, y demás mecanismos que contemple el Proyecto Educativo Institucional.

Artículo 92. Formación del educando. La educación debe favorecer el pleno desarrollo de la personalidad del educando, dar acceso a la cultura, al logro del conocimiento científico y técnico y a la formación de valores éticos, estéticos, morales, ciudadanos y religiosos, que le faciliten la realización de una actividad útil para el desarrollo socioeconómico del país. Los establecimientos educativos incorporarán en el Proyecto Educativo Institucional acciones pedagógicas para favorecer el desarrollo equilibrado y armónico de las habilidades de los educandos, en especial las capacidades para la toma de decisiones, la adquisición de criterios, el trabajo en equipo, la administración eficiente del tiempo, la asunción de responsabilidades, la solución de conflictos y problemas y las habilidades para la comunicación, la negociación y la participación. (ley 115 general de educación, 1994, p. 6-7, 9, 20).

3.3.4 Ley 1620 del 15 de marzo del 2013

Esta ley dentro de sus funciones plantea la formación en competencias ciudadanas para los escolares dentro de las instituciones educativas de manera que, se creen ciudadanos que aporten a la sociedad de manera positiva, que sigan las normas nacionales y de los derechos humanos, para así, mitigar la violencia escolar y social que está marcada en la sociedad actual. Para ellos se muestran los puntos más representativos de esta ley acordes a las competencias ciudadanas, por supuesto, pertinentes al proyecto de investigación.

Artículo 3. Creación. Créase el sistema nacional de convivencia escolar y formación para los derechos humanos, la educación para la sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia escolar, cuyos objetivos serán cumplidos a través de la promoción, orientación y coordinación de

estrategias, programas y actividades, en el marco de la corresponsabilidad de los individuos, las instituciones educativas, la familia, la sociedad y el Estado. (Congreso de Colombia, 2013, p.2)

Artículo 4. Objetivos del Sistema. Son objetivos del sistema nacional de convivencia escolar y formación para los derechos humanos, la educación para la sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia escolar:

- 1) Fomentar, fortalecer y articular acciones de diferentes instancias del Estado para la convivencia escolar, la construcción de ciudadanía y la educación para el ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos de los niños, niñas y adolescentes de los niveles educativos de preescolar, básica y media.
- 3) Fomentar y fortalecer la educación en y para la paz, las competencias ciudadanas, el desarrollo de la identidad, la participación, la responsabilidad democrática, la valoración de las diferencias y el cumplimiento de la ley, para la formación de sujetos activos de derechos.
- 4) Promover el desarrollo de estrategias, programas y actividades para que las entidades en los diferentes niveles del Sistema y los establecimientos educativos fortalezcan la ciudadanía activa y la convivencia pacífica, la promoción de derechos y estilos de vida saludable, la prevención, detección, atención y seguimiento de los casos de violencia escolar, acoso escolar o vulneración de derechos sexuales y reproductivos e incidir en la prevención y mitigación de los mismos, en la reducción del embarazo precoz de adolescentes y en el mejoramiento del clima escolar.

(Congreso de Colombia, 2013, p.2-3)

Artículo 10. Funciones de los comités municipales, distritales o departamentales de convivencia escolar. Son funciones de estos comités, en el marco del Sistema Nacional:

4. Fomentar el desarrollo de competencias ciudadanas a través de procesos de formación que; incluyan además de información, la reflexión y la acción sobre los imaginarios colectivos en

relación con la convivencia, la autoridad, la autonomía, la perspectiva de género y el ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos.

5. Fomentar el desarrollo de proyectos pedagógicos orientados a promover la construcción de ciudadanía, la educación para el ejercicio de los derechos humanos sexuales y reproductivos.

6. Promover la comunicación y movilización entre niños, niñas, adolescentes, padres y madres de familia y docentes, alrededor de la convivencia escolar, la construcción de ciudadanía y el ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos y la prevención y mitigación de la violencia escolar y del embarazo en la adolescencia. (Congreso de Colombia, 2013, p.7-8)

Artículo 17. Responsabilidades de los establecimientos educativos en el Sistema Nacional de convivencia escolar y formación para los derechos humanos, la educación para la sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia escolar. Además de las que establece la normatividad vigente y que le son propias, tendrá las siguientes responsabilidades:

3) Desarrollar los componentes de prevención, promoción y protección a través del manual de convivencia, y la aplicación de la Ruta de Atención Integral para la Convivencia Escolar, con el fin de proteger a los estudiantes contra toda forma de acoso, violencia escolar y vulneración de los derechos humanos sexuales y reproductivos, por parte de los demás compañeros, profesores o directivos docentes. (Congreso de Colombia, 2013, p.11-12)

Artículo 19. Responsabilidades de los docentes en el Sistema Nacional de convivencia escolar y formación para los derechos humanos, la educación para la sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia escolar. Además de las que establece la normatividad vigente y que le son propias, tendrán las siguientes responsabilidades:

2) Transformar las prácticas pedagógicas para contribuir a la construcción de ambientes de aprendizajes democráticos y tolerantes que potencien la participación, la construcción colectiva

de estrategias para la resolución de conflictos, el respeto a la dignidad humana, a la vida, a la integridad física y moral de los estudiantes. (Congreso de Colombia, 2013, p.13)

3.3.5 Resolución 8430 de 1994

En esta resolución, se decreta todas las normas pertinentes en cuanto a la ética en la investigación en los seres humanos, de manera que, se hace obligatorio la firma de consentimientos informados, los cuales garantizaran y afirmaran la participación voluntaria de los sujetos s intervenir en el proyecto educativo.

Artículo 6. La investigación que se realice en seres humanos se deberá desarrollar conforme a los siguientes criterios:

e. Contará con el Consentimiento Informado y por escrito del sujeto de investigación o su representante legal con las excepciones dispuestas en la presente resolución. (Ministerio de Salud, 1993, p.2)

Artículo 15. El Consentimiento Informado deberá presentar la siguiente, información, la cual será explicada, en forma completa y clara al sujeto de investigación o, en su defecto, a su representante legal, en tal forma que puedan comprenderla.

- a. La justificación y los objetivos de la investigación.
- b. Los procedimientos que vayan a usarse y su propósito incluyendo la identificación de aquellos que son experimentales.
- c. Las molestias o los riesgos esperados.
- d. Los beneficios que puedan obtenerse.
- e. Los procedimientos alternativos que pudieran ser ventajosos para el sujeto.
- f. La garantía de recibir respuesta a cualquier pregunta y aclaración a cualquier duda acerca de los procedimientos, riesgos, beneficios y otros asuntos relacionados con la

investigación y el tratamiento del sujeto.

g. La libertad de retirar su consentimiento en cualquier momento y dejar de participar en el estudio sin que por ello se creen perjuicios para continuar su cuidado y tratamiento.

h. La seguridad que no se identificará al sujeto y que se mantendrá la confidencialidad de la información relacionada con su privacidad.

i. El compromiso de proporcionarle información actualizada obtenida durante el estudio, aunque ésta pudiera afectar la voluntad del sujeto para continuar participando.

(Ministerio de Salud, 1993, p.4)

Parágrafo primero. En el caso de investigaciones con riesgo mínimo, el Comité de Ética en Investigación de la institución investigadora, por razones justificadas, podrá autorizar que el Consentimiento Informado se obtenga sin formularse por escrito y tratándose de investigaciones sin riesgo, podrá dispensar al investigador de la obtención del mismo. (Ministerio de Salud, 1993, p.4-5)

Artículo 19. Cuando los individuos que conforman la comunidad no tengan la capacidad para comprender las implicaciones de participar en una investigación, el Comité de Ética en Investigación de la entidad a la que pertenece el investigador principal, o de la Entidad en donde se realizará la investigación, podrá autorizar o no que el Consentimiento Informado de los sujetos sea obtenido a través de una persona confiable con autoridad moral sobre la comunidad. (Ministerio de Salud, 1993, p.5)

Artículo 45. Se entiende por grupos subordinados los siguientes: estudiantes, trabajadores de los laboratorios y hospitales, empleados y miembros de las fuerzas armadas, internos en reclusorios o centros de readaptación social y otros grupos especiales de la población, en los que

el Consentimiento Informado pueda ser influenciado por alguna autoridad. (Ministerio de Salud, 1993, p.9)

4 Diseño metodológico

Para la aplicación de este proyecto investigativo se tuvo en cuenta diferentes aspectos técnicos que afianzan y explican de manera metódica todo lo relacionado con la intervención educativa que se proponen en este documento, por consiguiente, es importante tener cuenta que sin una correcta aplicación y teorización en cuanto a su estructura intelectual – escrita no habrá un correcto proceso de enseñanza – aprendizaje a la hora de realizar una práctica con los diferentes sujetos a intervenir que serán de gran relevancia en la obtención de sus resultados en este proyecto y en la intervención formativa.

Continuando con la metodología, se utilizan diferentes instrumentos de recolección de datos, los cuales son la observación, el diario de campo y grupos focales, lo cual ayudaran a la consolidación y fundamentación teórica de la investigación.

A continuación, se presenta los diferentes componentes del marco metodológico imperativos para el buen desarrollo del análisis en la intervención y en lo conceptual del presente trabajo de grado.

4.1 Enfoque de investigación

Para la investigación de este proyecto se utiliza el enfoque cualitativo, ya que, por su carácter descriptivo de los fenómenos en su contexto natural, ayudará a afianzar la interpretación de los sucesos por medio de la observación y la recolección de variables no medibles, de manera que se pueda resolver la pregunta de investigación planteada para esta intervención. Así lo afirma Blasco y Pérez (2007) donde indican que

En la investigación cualitativa, se estudia la realidad en su contexto natural tal y como sucede, sacando e interpretando los fenómenos de acuerdo con las personas implicadas. Utiliza variedad de instrumentos para recoger información como las entrevistas, imágenes, observaciones, historias de vida, en los que se describen las rutinas y las situaciones problemáticas, así como los significados en la vida de los participantes.

Con base en lo anterior, la investigación cualitativa es de carácter vivencial, es decir, para el posterior análisis preciso con diversidad de características se hace necesario hacer una inmersión en el espacio y las personas de manera natural para que la intervención sea significativa en cuanto a sus resultados.

Para el presente proyecto es pertinente y adecuado utilizar el enfoque cualitativo, ya que, las pretensiones de la investigación es modificar la variable de competencias ciudadanas en las estudiantes de grado décimo de manera significativa, por lo cual, se necesita una explicación más a fondo de los fenómenos que ocurren en los sucesos de clase.

Por la complejidad de la naturaleza del ser humano, se hace difícil estudiarlo, debido a todos los procesos cambiantes a los que atraviesa en su vida, es por ello que su observación para una posterior modificación es ardua y longitudinal, porque dentro de las variables a modificar puede incidir diferentes sucesos de la vida personal del sujeto.

Por lo anterior, el enfoque cualitativo permite prever estas causantes por medio de su trabajo sesión a sesión para registrar todo suceso ocurrente en el espacio. Es por ello que, este enfoque aporta y permite a esta intervención pedagógica controlar el espacio y los sujetos de manera oportuna para lograr resultados óptimos en el desarrollo de la investigación.

4.2 Alcances de investigación

En esta investigación de enfoque cualitativo, se utilizará un alcance de tipo descriptivo ya que este intenta especificar las características de cierto tipo de personas, grupos, elementos, o cualquier otro fenómeno que quiera ser sometido a investigación. Bien lo afirma Sampieri et al. (1997) que este alcance intenta

describir situaciones y eventos. Esto es, decir cómo es y se manifiesta determinado fenómeno. (...)

Mide y evalúa diversos aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno o fenómenos a investigar.

En el mismo sentido, Sampieri (1997) se refiere a los alcances descriptivos donde menciona que estos

Miden, evalúan o recolectan datos sobre diversos conceptos (variables), aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno a investigar. En un estudio descriptivo se selecciona una serie de cuestiones y se mide o recolecta información sobre cada una de ellas, para así (valga la redundancia) describir lo que se investiga.

Para la realización de una intervención, se hace necesaria la observación y posible explicación del fenómeno a describir, ya que, a partir de este medio descriptivo se hace posible la recopilación de información pertinente en el posterior análisis de resultados, debido a que, cada dato obtenido puede ser de gran importancia para la debida conclusión.

El presente proyecto, al ser una intervención que mide las competencias ciudadanas e induce a la espontaneidad del estudiante por medio de la gamificación en la clase de educación física, se debe tener una buena capacidad de relatar y analizar cada suceso ocurrente, por simple que parezca cada detalle puede dar vuelco al análisis de los resultados.

Para concluir, en esta investigación, se hace pertinente y necesario el alcance descriptivo, ya que, a la hora de narrar la observación de la intervención en la institución educativa se

evidenciarán diferentes fenómenos que conducirán al debido análisis de resultados y posterior conclusión.

4.3 Diseño metodológico de investigación

Para este proyecto, se utilizará la metodología de investigación – acción participativa este método es utilizado principalmente en el campo de la educación, por consiguiente, es pertinente para la presente investigación. La investigación – acción consiste en describir diferentes fenómenos que ocurren en el acto educativo como la aplicación de proyectos académicos o la estructuración del currículo y posteriormente en su aplicación debe generar un cambio de impacto social en la comunidad educativa. En el libro “el cambio educativo desde la investigación-acción”, Elliott (1993) afirma que la investigación-acción es “un estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma”. En este orden de ideas, se hace importante resaltar que el principal objetivo que busca un investigador al emplear este medio metodológico pretende en primera instancia buscar un cambio social significativo de manera que los resultados que este obtenga, más que generar cambios educativos, que por supuesto, no quiere decir que no sean importantes, se genere una mejora comportamental en la sociedad cultural donde se desarrolle el estudiante.

Debido a que el presente estudio se realiza dentro del campo educativo, es pertinente utilizar la investigación. Acción como medio de desarrollo temática y de modificación de variable.

Para apoyar la idea anterior, Kemmis (1998) dice que la investigación-acción es una forma de indagación auto reflexiva realizado por quienes participan (profesorado, alumnado, o dirección, por ejemplo) en las situaciones sociales (incluyendo las educativas) para mejorar la racionalidad y la justicia de: a) sus propias prácticas sociales o educativas; b) su comprensión sobre las

mismos; y c) las situaciones e instituciones en que estas prácticas se realizan (aulas o escuelas, por ejemplo).

Para concluir, se da una gran importancia a la investigación-acción como medio de desarrollo de este proyecto de grado, ya que, como su objetivo principal gira en torno al cambio social por medio de la formación en competencias ciudadanas, se busca generar un impacto significativo, por ello es importante aplicar esta metodología que se desarrolla en el campo de la educación, con técnicas adecuadas y pertinentes para así lograr de manera positiva las pretensiones de la aplicación de esta intervención en la clase de educación física.

4.4 Fases de la investigación

Para el desarrollo de esta investigación, dentro del proceso, en cuanto a sus fases se tuvo en cuenta seis momentos específicos, correspondientes a la fase 1 de preparación, fase 2 de planificación, fase 3 de recogida de la información, fase 4 de preparación de los datos para el análisis, fase 5 de análisis de los datos, fase 6 de redacción y difusión del informe, de tal manera, que, se muestra cuáles son los pasos importantes a seguir para el debido seguimiento y progresiva obtención de resultados que ayuden con la culminación positiva de la investigación. A continuación, se procede a explicar cada una de las fases de esta investigación.

Fase 1 “preparatoria – exploratoria”

Para iniciar con esta etapa investigativa se inició por una construcción teórica del tema a investigar comenzando con la búsqueda del tema de interés, por supuesto, planteando la problemática a investigar, que, para el caso de este documento fue ¿Cómo contribuye la educación física en la formación de competencias ciudadanas en las estudiantes del grado décimo del Colegio Marillac?

En este orden ideas, se plantea su posible título llamativo para el lector y se plantea los objetivos, los cuales, serán las rutas de intervención para resolver la pregunta de investigación. Seguido a esto se procede a buscar la información que precede al tema a investigar que, para el caso de esta monografía fue google académico, bases de datos de uniminuto, redalyc, scielo, ebSCO y el repositorio de la uniminuto.

Fase 2 “planificación”

Para esta fase, se procedió a seleccionar el sitio a intervenir el cual fue el Colegio Marillac ubicado en el barrio Siete de Agosto, unos de los barrios más peligrosos del barrio de Bogotá, por su condición de albergue de habitantes de la calle en masa, delincuencia y presencia de ventas de sustancias psicoactivas.

A continuación, se escoge los instrumentos con los cuales se tomarán las mediciones pertinentes a analizar. Para este caso, se escoge la observación participante, para participar en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, como segundo instrumento se elige los diarios de campo, donde se plasmará todo tipo de información que se crea pertinente para el posterior análisis del mismo. Como último se elige los grupos focales, de esta manera, se hará un aporte mayormente significativo al análisis de resultados.

Una vez hecho lo anterior, se procede a elegir la población, siendo las estudiantes de grado décimo del colegio Marillac, para ello se procede con un muestreo no probabilístico de corte por conveniencia, de esta manera, se podrá controlar los grupos focales a intervenir.

Fase 3 “recogida de la información”

Para esta fase se escoge la compilación de información digital de la siguiente manera. Como parte de las evidencias de investigación se toman fotos para retratar los momentos más significativos de la intervención. Como recogida de datos en torno a los grupos focales se

utilizan los audios, de tal manera permitir transcribir y posteriormente analizar las respuestas de las estudiantes. Como última parte, los diarios de campo se llevarán vía digital por el programa Microsoft Word, registrando a detalle cada uno de los sucesos ocurridos en el trayecto de las sesiones de clase.

Fase 4 “preparación de los datos para el análisis”

En esta fase de la investigación se procedió a copilar sistemáticamente todos aquellos datos significativos dentro de los aportes relevantes en busca de la respuesta de la pregunta de investigación de tal manera no se creará un tráfico de datos, y se pudiera optimizar los análisis de resultados.

Fase 5 “análisis de los datos”

Para esta fase, se procede a analizar la información reunida en el proceso investigativo, para ello, esta investigación se basa en el libro de Graham Gibbs “el análisis de datos cualitativos en investigación cualitativa” Dentro de los procedimientos a realizar se utilizan cuadros donde se reúnen los hechos concurrentes, categorías, subcategorías y memos. Sumado a estos se utilizan esquemas de análisis comparando las respectivas categorías con las subcategorías y plasmando analíticamente la información necesaria respectivamente llegando a las debidas conclusiones de cada apartado.

Fase 6 “redacción y difusión del informe”

En esta fase se entrega el producto final de la investigación, el cual es la presente monografía con sus respectivos ítems analíticos de información los cuales son, la introducción, contextualización, problemática, objetivos, antecedentes, marco teórico, marco legal, diseño metodológico, resultados y conclusiones. Lo anterior ayudara a la debida producción formal de información necesaria y pertinente para el ámbito académico, de tal manera que, su difusión

aporte a futuras investigación en el área de las competencias ciudadanas dentro de la educación física.

4.5 Población y muestra

Dentro de la caracterización sectorial de la localidad 12 Barrios Unidos, dentro de la cual se encuentra el Colegio Marillac, el cual es el objeto de estudio para esta investigación. En dicha institución, sus estudiantes se encuentran en un nivel de estratificación socioeconómico 3, con una tasa de reprobación del 3,3% y una deserción del 1,3% la cual ha venido aumentando progresivamente desde el año 2013. (Secretaría de educación, 2016)

Para esta investigación se utilizó un muestreo no probabilístico por conveniencia donde los criterios para la selección de la muestra fueron, actitudes que muestren déficit en las competencias ciudadanas, sexo: femenino y que estén cursando el grado décimo. Según Otzen & Manterola (2017) “Permite seleccionar aquellos casos accesibles que acepten ser incluidos. Esto, fundamentado en la conveniente accesibilidad y proximidad de los sujetos para el investigador.” (p. 230), es decir, se seleccionó aquellas estudiantes a intervenir, donde su participación fue predeterminada para así obtener los resultados pertinentes a la investigación. Para esta investigación se aplicó el proyecto con 42 estudiantes con las especificaciones anteriormente mencionadas, las cuales tenían edad los 14 a los 18 años, dentro de la cual se evidencia rivalidad entre compañeras lo cual genera conflicto y falta de disciplina dentro y fuera del aula.

4.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para este proyecto de investigación se hace necesario e importante la recolección de información principalmente por medio de la observación participante, ya que, será el medio por el cual se evidenciará los sucesos significativos dentro de las sesiones de clase.

Como segundo instrumento a utilizar, se emplea los diarios de campo, el cual será el medio de apoyo para observación, debido a que allí se plasmará toda información pertinente que se haya observado en el proceso de la clase.

Como último elemento importante de recoleta de información, se utiliza los grupos focales, de acuerdo con esto se hace importante evidenciar por medio de las entrevistas cual ha sido la adquisición de los estudiantes en cuanto a los conceptos, de entrada, conocer su estado y de salida analizar si la intervención aplicada contribuyo al avance de los estudiantes. A continuación, se define cada uno de estas técnicas de investigación teóricamente.

4.6.1 Observación participante

Desde la metodología de la investigación cualitativa uno de los mayores instrumentos a utilizar para la recolección y análisis de datos es la observación participante, siendo una de las más importante ya que permite vivenciar de forma activa las experiencias con los sujetos a intervenir, de tal manera se podrá vivir y sentir las diferentes sensaciones que se presentan en el transcurso de la investigación dando una mirada más crítica a la hora de analizar los resultados.

Dicha estrategia de Observación consiste en la inserción del investigador en el interior de un grupo estudiado, desnudándose de prejuicios e integrándose en él para comprender mejor sus rituales y significados culturales. Para ello, el mismo debe interactuar con sus componentes y permanecer por determinados periodos de tiempo en el grupo, buscando compartir el cotidiano con la finalidad de darse cuenta del significado de estar en aquella situación. (Fagundes, Magalhães, Campos, Alves, Ribeiro, & Mendes, 2013)

Por lo anterior, es la observación en la investigación cualitativa, la inmersión en el espacio de los investigados pues permite comprender sus vivencias, creencias, y comprender de cerca sus actitudes de manera que lo planeado pueda aplicarse correctamente.

4.6.2 Diario de campo

El diario de campo es uno de los instrumentos más importante en la investigación cualitativa, ya que por medio de él se podrá plasmar de manera escrita todos los acontecimientos relevantes en la investigación ocurridos en las sesiones realizadas. En este orden de ideas, Bonilla & Rodríguez (1997) afirman que “el diario de campo debe permitirle al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación. Puede ser especialmente útil (...) al investigador en él se toma nota de aspectos que considere importantes para organizar, analizar e interpretar la información que está recogiendo”.

Por lo anterior, y para una posterior sistematización de datos se hace importante llevar a cabo un registro pertinente y detallado a la intervención realizada, de tal manera que, los resultados obtenidos sean analizados y así, aportar positivamente al sector educativo.

4.6.3 Grupo focal

Los grupos focales utilizados en investigación cualitativa, son importantes, ya que, ayudan a complementar los resultados obtenidos de la observación, debido a que, por medio de las entrevistas los sujetos intervenidos darán cuenta si teóricamente han adquirido un conocimiento importante, que luego en la práctica podrán aplicar de manera eficaz. Para la aplicación de un grupo focal se detecta “Un grupo de personas que han sido seleccionadas y convocadas por un investigador con el propósito de discutir y comentar, DESDE SU PUNTO DE VISTA, el tópico o tema propuesto por el investigador”. (López, 2013)

Por lo anterior, es importante la utilización de grupos focales en este proyecto, ya que, de esta manera se podrá analizar si las estudiantes han afianzado conocimientos en torno a las competencias ciudadanas para posteriormente aplicarlos a su vida personal y académica.

5. Resultados

Para los resultados de esta investigación se tiene en cuenta dos instrumentos para recolectar los datos, los cuales son, los diarios de campo y las entrevistas realizadas a las estudiantes de grado décimo. A partir de estos, se obtendrá la información pertinente para los debidos procesos en busca del análisis de las respuestas que, se dividirán en dos partes. La primera será la técnica de análisis de resultados, y la segunda la interpretación de los resultados.

5.1 Técnica de análisis de resultados

Para el correcto estudio y análisis de los resultados se utiliza como técnica la codificación y categorización de los diarios de campo y entrevistas realizadas a las estudiantes de grado décimo de esta manera se podrán sacar puntos clave a definir y tratar para posteriormente llegar a una conclusión correcta de la investigación. A continuación, se explica en que consiste cada uno de estos conceptos.

5.1.1 Categorización

La categorización de resultados, es una técnica utilizada para separar del diario de campo o de las entrevistas tomadas, aquel concepto clave que, incide de manera positiva o negativa en la investigación realizada. Estas categorías se suelen designar con frases o títulos formalmente escritos y ayudan a detectar cierto tipo de sucesos que ocurren repetitivamente dentro de la investigación. Por otro lado, Gibbs (2012) dice que “En el análisis, es preciso que se aleje de las descripciones, en especial del uso de los términos del entrevistado, hacia un nivel de codificación más centrado en categorías, más analítico y teórico”. (p.68). Por lo anterior, que el investigador debe ser subjetivo y teóricamente claro a la hora de redactar, de tal manera que, logre las respuestas pretendidas previamente con la intervención.

5.1.2 Codificación

La codificación dentro del análisis de datos cualitativos, explica los diferentes ítems o temas a interpretar dentro de las categorías explicadas anteriormente. Cada una de estas codificaciones corresponde a subtemas que afectaron positivamente o negativamente la investigación, de tal manera que, su debida interpretación muestre resultados significativos. Con base en lo anterior, Gibbs (2012) dice que esto “es una manera de indexar o categorizar el texto para establecer un marco de ideales temáticas sobre él”. (p.64). Por lo anterior, es importante llevar a cabo los procesos de creación de términos debidamente, ya que de este dependerá el posterior análisis de resultados como parte final de la investigación.

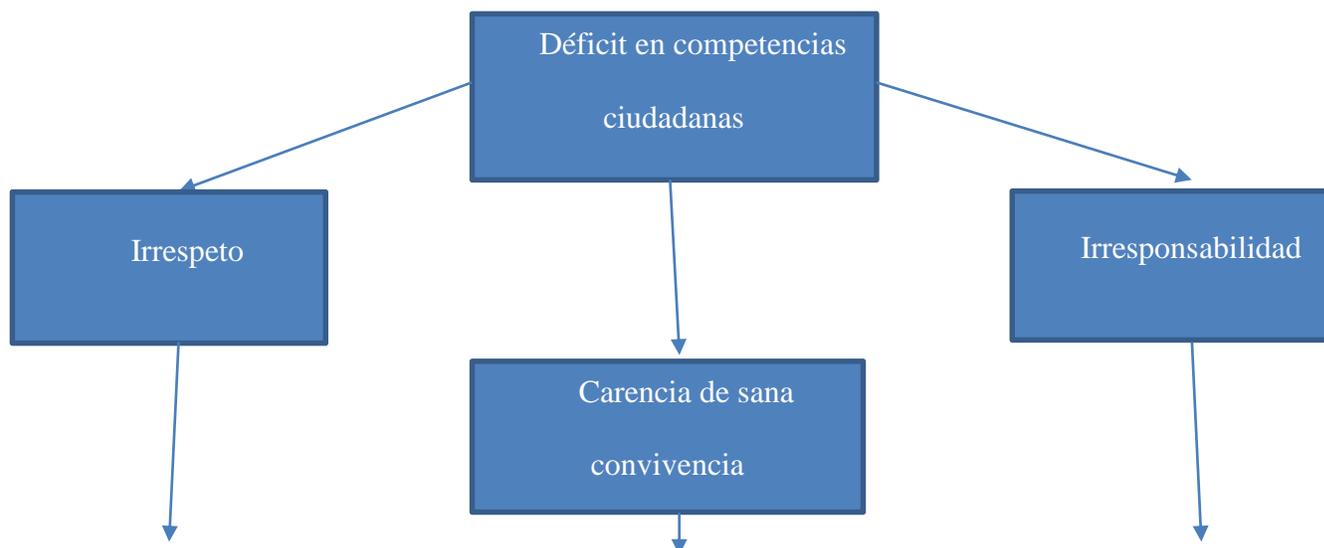
5.1.3 Matriz categorial

5.1.3.1 Matriz categorial diario de campo

Categoría	Codificación
Déficit en competencias ciudadanas	Irrespeto Carencia de sana convivencia Irresponsabilidad
Ausencia de competencias actitudinales	Comunicación asertiva Trabajo en equipo Participación Actitudes groseras
Contribución de la educación física	Asimilación de conceptos Formación en valores Lúdica

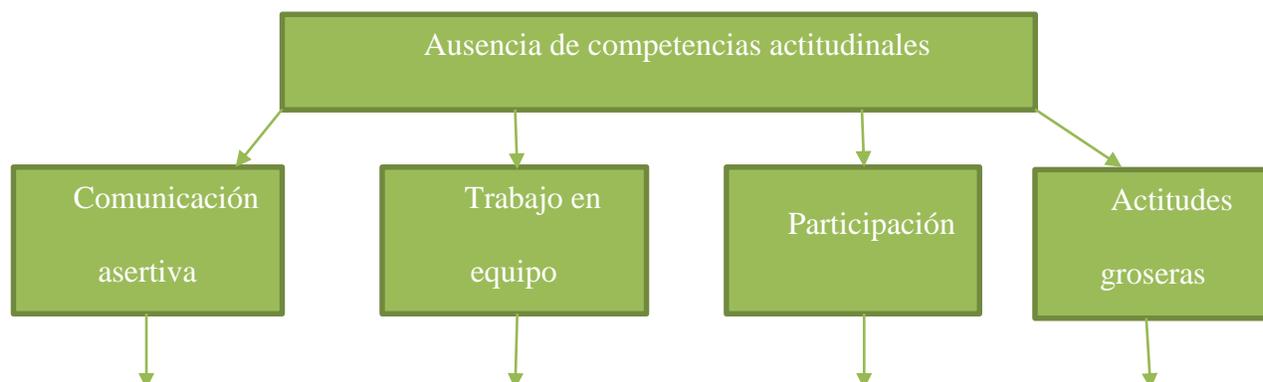
Gamificación	Puntuación
	Vidas

5.1.3.2 Mapa semántico diario de campo



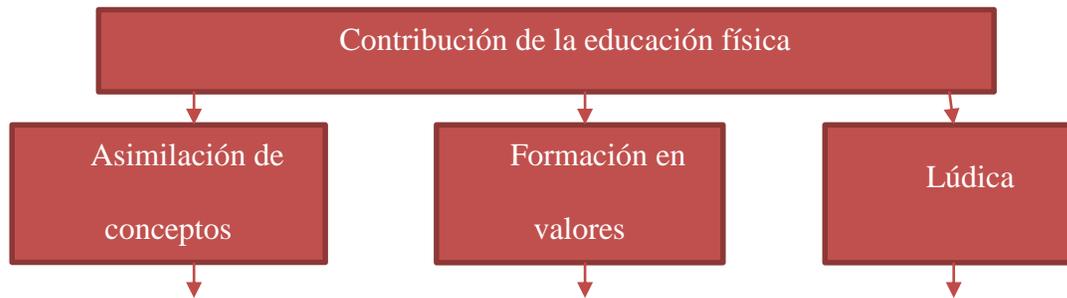
El déficit en competencias ciudadanas se evidencia en el contexto escolar por medio de las interacciones sociales que se dan tanto en el aula como fuera de ella. En el caso específico de la clase de educación física se observa de manera evidente y posteriormente se registró en los diarios de campo, comportamientos como el irrespeto, la irresponsabilidad y la falta de sana convivencia, ya que, las constantes conductas de agresividad frente a sus compañeras, la expresión de palabras soeces hasta la contaminación en el estado anímico grupal influyó negativamente en las primeras sesiones de intervención.

Para intervenir y paulatinamente erradicar estos comportamientos, se daba un alto a la clase y posteriormente se hacía un llamado a la reflexión frente a los diferentes comportamientos que se evidenciaban en la clase, de esta manera se logró que la estudiantes fueran adquiriendo conciencia frente a sus errores y así poder actuar de manera acorde y constructiva para la clase.



Las competencias actitudinales son todos aquellos comportamientos que permiten la fluidez y un debido proceso de aprendizaje en la clase. en los espacios de educación física, las competencias comunicativas, de trabajo en equipo, de participación constituyen las características fundamentales por parte de los estudiantes, para así sacar provechos de las diferentes herramientas que brinda esta área de la educación.

En la intervención se evidencia como las estudiantes vulneran las competencias anteriormente nombradas en conjunción con actitudes groseras, como gestos ofensivos y palabras inadecuadas que no permitían la fluidez de la clase durante las primeras sesiones, para ello, cada vez que las alumnas incurrieran en estos comportamientos, se hacía un llamado a la reflexión dando importancia a la construcción de la clase grupal, de tal manera que, el proceso de enseñanza-aprendizaje fuera adecuado y pertinente dentro de los espacios desarrollados en la investigación.



La clase de educación física permite generar espacios de interacción social donde las estudiantes pudieran crear oportunidad para mejorar su relación conceptual y actitudinal frente a sus compañeras. Los espacios prácticos por medio de los constantes llamados a la reflexión durante las primeras 4 sesiones de clase, permitieron que progresivamente las estudiantes adquirieran conciencia frente a los errores en los cuales estaban incurriendo, así pudieran formarse apropiadamente en los valores pretendidos en la clase, claro está que las estrategias gamificadas en conjunción con la relación teórica del juego de la clase de educación física, permite afianzar y diseñar de una manera más eficaz las diferentes actividades planteadas.

Por último, la construcción dialogante entre las estudiantes y yo como docente, permitió crear espacios de reflexión, comparando la realidad actual junto con la relación con las competencias ciudadanas, de esta manera esta investigación y los espacios generados, produjeron una mayor asimilación de los conceptos planteados para el desarrollo del proyecto.



Las estrategias de la gamificación, logran diseñar juegos en espacios que no son juegos, es decir, para esta investigación la gamificación permitio transfigurar la teorización de la enseñanza de las competencias ciudadanas, hacia la experimentación de las mismas, de esta manera al implementar la lúdica, un sistema de vidas y un sistema de puntos, se pudieron generar espación de comprensión y aprehensión del desarrollo teorico y vivencial de competencias ciudadanas, de tal manera que, se logró un cambio comportamental de las estudiantes del colegio Marillac del grado décimo.

5.1.3.3 Matriz categorial grupo focal

Categoría	Codificación
Comprensión de competencias ciudadanas	Concepción de competencias ciudadanas
Aprehensión de competencias ciudadanas	Conductas actitudinales positivas

5.1.3.4 Mapa semántico grupo focal

Comprensión conceptual



Concepción de competencias ciudadanas



La comprensión de las competencias ciudadanas, era una realidad educativa en el colegio Marillac con las estudiantes del grado décimo. Lo anterior, se evidencio por medio del grupo focal de inicio, ya que, este permitió determinar que las alumnas entendían correctamente conceptualmente hablando el significado de las competencias ciudadanas, pero posteriormente se observó y se plasmó en los diarios de campo lo contrario, debido a que, las estudiantes incurrían en comportamientos que vulneraban todos aquellos conceptos definidos previamente. Por consiguiente, se determinó que, las estudiantes entendían el valor del respeto, la responsabilidad y la equidad mas no lo aplicaban en sus conductas prácticas de la clase.



Dentro de la clase de educación física durante el transcurso de la investigación y la progresiva mejoría del mismo, se evidencio con el grupo focal del final, al diseñar preguntas que permitieran evidencias un trasfondo de lo conceptual a lo vivencial, la aprehensión de las competencias ciudadanas, es decir, que estas pasaron de los conceptual a experimentar y afianzar los comportamientos correctos, de tal manera que no vulneraran, ni afectaran negativamente el desarrollo de la investigación, por tal motivo, es positivo el progresivo avance de las estudiantes y de esta manera se obtienen resultados positivos de la investigación.

El proceso de codificación y categorización de los datos del diario de campo y del grupo focal respectivamente, se realizando llevando un proceso de revisión sistemática de los hechos recurrentes de cada uno de estos instrumentos de recolección de la información.

Para la categorización se buscó la recurrencia de temas macro que a su vez dentro de su temática incluyeran a codificación que son los diferentes ítems a evaluar pertenecientes a ese campo determinado.

Lo anterior muestra un proceso de recopilación de información clave para el posterior análisis de esas recurrencias obtenidas de los diarios de campo y el grupo focal.

5.2 Interpretación de resultados

5.2.2 Resultados diarios de campo

El déficit de competencias ciudadanas en el contexto escolar, se da por las interacciones sociales donde prima el irrespeto, la falta de tolerancia, la individualidad de los estudiantes, el bien particular sobre el bien común. Bajo estos criterios se empieza a notar falencias en la convivencia y en las relaciones entre compañeras, creando ambientes de peleas, agresiones y maltratos a causa de las diferencias (matoneo).

Mockus comenta que, para reconocer las competencias ciudadanas en un contexto nacional, primero se debe fortalecer en el entorno escolar, para ello es primordial entender que es ser ciudadano, donde describe que

El núcleo central para ser ciudadano es, entonces, pensar en el otro. Se basa en tener claro que siempre hay un otro, y tener presente no sólo al otro que está cerca y con quien sabemos que vamos a relacionarnos directamente, sino también considerar al otro más remoto, al ser humano aparentemente más lejano -al desconocido, por ejemplo, o a quien hará parte de las futuras generaciones. Todos podemos reconocernos como compañeros de un camino bien largo. (Ministerio de Educación Nacional, 2004)

En este orden de ideas, se reconoce, según los grupos focales que, la idea de competencias ciudadanas en las estudiantes no estaba errada, pero, en la práctica y por medio de la observación y el registro en diarios de campo, se evidenció que no hay una interiorización de este concepto en la parte actitudinal de las estudiantes, por lo cual, se aplicó la vivencia y la práctica como medio expresivo para que pudieran sentir el irrespeto, la falta de tolerancia y la mala convivencia, para

así, corregirlo y hacer dar cuenta de la importancia de aplicar las competencias ciudadanas no solo en el entorno escolar sino en la vida diaria.

Las competencias actitudinales que se presentan en el entorno escolar, dan cuenta de una serie de capacidades que tienen las estudiantes para desenvolverse en cualquier ámbito de su vida. Cuando se fortalece el trabajo en equipo, la participación activa y la comunicación asertiva, se desarrollan habilidades axiológicas que, entrelazadas entre sí, generan un mayor desenvolvimiento y rendimiento en las tareas o labores que se estén desarrollando.

En el caso de las estudiantes del grado décimo se observa que hay una falencia no solo en competencias ciudadanas, sino también en actitudes, ya que, su cooperación y desenvolvimiento se torna difícil, por supuesto que, estos comportamientos no son en la totalidad de las estudiantes, pero, si se evidencia en la mayoría, por ello, se implementa una serie estrategias gamificadas donde intrínsecamente deben comunicarse y trabajar en equipo para lograr un objetivo en común, de manera que, si querían lograr los puntos pretendidos debían aplicar estratégicamente su capacidad de relacionarse bien actitudinalmente.

Para lo anterior, se resalta una amplia mejoría de casi la totalidad de las estudiantes, ya que, por medio de la observación realizada y diligenciada en los diarios de campo, así como en la entrevista del grupo focal final, se evidencia la adquisición de valores y competencias tanto en lo práctico como en lo teórico, por lo cual se considera positivo el cambio actitudinal de las estudiantes.

La educación física, es un espacio que, por su carácter vivencial y expresivo, permite desenvolver a los estudiantes libremente mostrando sus verdaderos comportamientos y actitudes.

En la práctica por medio de estrategias gamificadas donde intervino la sana competencia, se pudo observar, como es el verdadero comportamiento social del alumno bajo situaciones de

estrés, es por ello que, se hace fácil detectar las falencias en competencias ciudadanas para así contrarrestar dichos síntomas y fortalecer donde haya carencias.

La educación física tiene dos componentes clave, la formación y el cuerpo, y la formación en valores. Es por ello que, es uno de los espacios más pertinentes en cuanto se trata de formar al ser humano de manera integral.

Bien se especifica en las orientaciones pedagógicas para la educación física recreación y deportes (2010) que

por su naturaleza práctica y vivencial, facilita la construcción de ambientes de aprendizaje, experiencias y proyectos personales y grupales en los que se reconocen las propias capacidades y limitaciones. Así mismo, proporciona vivencias de respeto y tolerancia de la diversidad y la diferencia, con las que es posible realizar procesos de convivencia pacífica, elementos fundamentales en la formación de competencias ciudadanas. (Ministerio de Educación Nacional, 2010), p. 41)

Por lo anterior, se pretende sacar de la zona confort la enseñanza de las competencias ciudadanas, llevando su teoría a la práctica, para así, dar un mayor afianzamiento en sus conceptos.

En el caso de las estudiantes de grado décimo se evidencio por medio de las entrevistas, que conocían el concepto, más en la práctica no lo aplicaban, para ello, se planearon una serie de juegos gamificados donde intervenían valores como el respeto, la equidad, la responsabilidad, de tal manera que, para finalizar la intervención se pudo observar un comportamiento más adecuado en lo que concierne a la convivencia escolar y a la mejora en sus relaciones interpersonales.

La gamificación dentro del contexto escolar, es un medio que funciona para, motivar a los estudiantes de manera significativa. Su estrategia consiste en, aplicar un sistema de puntos y vidas, los cuales motivarán y promoverán la participación activa de los alumnos, por su carácter

innovador donde se aplica la lúdica a los temas que se han quedado en el aula desde la teoría, Así lo indica Gallego, Molina y Llorens (2014) quienes indican que

Gamificar es plantear un proceso de cualquier índole como si fuera un juego. Los participantes son jugadores y como tales son el centro del juego, y deben sentirse involucrados, tomar sus propias decisiones, sentir que progresan, as umir nuevos retos, participar en un entorno social, ser reconocidos por sus logros y recibir retroalimentación inmediata. En definitiva, deben divertirse mientras se consiguen los objetivos propios del proceso gamificado

De esta manera, para la investigación se aplica un sistema de 2 vidas y un planteamiento de puntaje por clase, al cual podrá llegar cada alumno de forma autónoma, participando y logrando metas en los juegos.

De esta manera se le dio un valor agregado a la intervención cumpliendo con una de las pretensiones más importantes, la cual es la involucración, motivación y autonomía, ya que, el carácter lúdico se mantuvo intrínseco, es decir, siempre hubo diversión para los juegos planteados.

5.2.3 Resultados entrevistas

La formación en competencias ciudadanas, es un tema que debe abarcar la interdisciplinariedad en el campo escolar, ya que, por su carácter formador, contribuye a mejorar las conductas y capacidades, que, entrelazadas entre sí, logran construir entornos con valores, donde se desarrolle el respeto, la tolerancia, la equidad, el trabajo en equipo y la participación activa y autónoma por parte de los estudiantes.

Por lo anterior, la escuela no solo debe garantizar un avance cognitivo en cuanto a las competencias básicas de áreas de la educación predefinidas, sino también, se debe luchar para

lograr que el estudiante se eduque y comporte como un buen ciudadano. Así lo afirma Vélez (2004)

Trabajar en el desarrollo de competencias ciudadanas es tomar la decisión de hacer la democracia en el país, de formar unos ciudadanos comprometidos, respetuosos de la diferencia y defensores del bien común. Unos ciudadanos que desde sus casas, escuelas, colegios y universidades extiendan lazos de solidaridad, abran espacios de participación y generen normas de sana convivencia.

Hablando específicamente desde el Colegio Marillac, se evidenció que, la formación en competencias ciudadanas se ha desarrollado dentro del plan de estudios, ya que, como lo afirmaron las estudiantes en las entrevistas “Si se trabaja las competencias ciudadanas en ética y valores y en religión” (Entrevista 1, 2018) A pesar de que se entendían los diferentes conceptos de competencias ciudadanas, realmente su comportamiento denotaba lo contrario, las estudiantes expresaban comportamientos no acordes con el significado en valores, por lo cual, fue necesario implementar una clase teórico-práctica, donde por medio de la gamificación se vivenció todo lo relacionado con la adquisición de valores humanos, y en conjunto con esto, las retroalimentaciones finales donde se hacía caer en cuenta el significado e importancia de cada actividad, generaban conciencia en las estudiantes que, posteriormente, se evidenció bajo la observación mejores resultados.

Las competencias ciudadanas desde el campo formativo en escolares, pretende desvanecer todos los comportamientos que no construyen ambientes de paz en la vida académica y en general en cualquier espacio. Es por ello que, al aplicar la enseñanza de los valores es necesario presentar espacios de vivencias, donde los estudiantes puedan experimentar y analizar cuando se vulnera un valor, como el respeto, o se presentan actitudes que, no aportan al estado pacífico de las actividades académicas. Con base en lo anterior, el Ministerio de Educación Nacional (2010) afirma que

La experiencia de compartir exige reconocer el valor del otro, así como dar importancia a las reglas en la acción colectiva para el cuidado de lo público y para la construcción de acuerdos dirigidos a propósitos comunes. Por ello, el valor del juego y del conjunto de actividades sociomotrices y expresivo-corporales se manifiesta en los actos del estudiante que lo conducen a reconocerse como ser social y ser político.

Por tanto, se evidencio en las entrevistas que, las estudiantes tenían conocimientos acerca de las competencias ciudadanas, pero, cuando se llevó a la práctica actividades donde debieron aplicar estas teorías, hubo un sinfín de falencias que no permitió en determinados momentos el libre desarrollo de la clase. Es por ello, que la pertenencia de la educación física se refiere a la vivencia de las competencias ciudadanas para así lograr su mejor afianzamiento. De esta manera, durante el trayecto de la investigación, como producto final, los resultados son positivos, ya que, las alumnas lograron aplicar su teoría a los juegos prácticos logrando actitudes y aptitudes óptimas frente a la clase de educación física y su formación como ciudadanas.

6 Conclusiones

La educación física, a lo largo de su historia ha sufrido altibajos, ya que, ha pasado de ser el área más importante a un estado donde se considera una clase de tiempo perdido, pero se ha demostrado que desde este espacio se contribuye a la formación de seres humanos integrales, capaces no solo en aptitudes físicas, sino también en actitudes emocionales que, entrelazadas entre sí, forjan el carácter de una persona llevándola a ser competente en todo ámbito de la vida del hombre.

Por lo anterior, este proyecto aplico desde la clase de educación física en grado décimo una intervención pedagógica donde su finalidad fue fortalecer las competencias ciudadanas, de

manera que las estudiantes próximas a graduarse, estén preparadas para cumplir un rol como ciudadano.

La educación física es una clase práctica que proporciona la interacción social entre estudiantes y docentes, de esta manera se pueden generar espacios de reflexión y adquisición de componentes ciudadanos que contribuyan a la comprensión de las competencias ciudadanas, de igual manera permite crear y generar espacios donde se vivencien las competencias ciudadanas, de tal manera que, al vulnerarlas se puedan manifestar entornos de reflexión para la mejora en cuanto a la conducta de los escolares.

Los grupos focales en conjunto con observaciones pasadas, permitieron evidenciar todas aquellas conductas que iban en contra de las competencias ciudadanas, de esta manera, se pudo recopilar información pertinente a tener en cuenta en la propuesta de actividades, y así a partir de los datos recopilados, se logró crear una propuesta pedagógica que contribuyera con la comprensión y aprehensión de las competencias ciudadanas, acompañada de estrategias gamificadas que contribuyeron al éxito de la intervención educativa.

Finalmente, durante la aplicación y análisis de la propuesta pedagógica, se evidencia progresivamente una mejoría en cuanto al cambio actitudinal y adquisición de competencias comunicativas, emocionales y cognitivas, de esta manera se culmina en conformidad con las pretensiones de este proyecto.

7 Prospectiva

A partir de esta investigación realizada, se puede evidenciar la evolución y desarrollo en jóvenes escolares en cuanto a la adquisición y aplicación personal de las competencias ciudadanas, de manera que, se forjen personas cívicas con carácter crítico y analítico para tomar

decisiones que no solo conlleven a un cambio personal, sino también, a una transformación de la sociedad actual.

La educación de una sociedad es el arma de combate para la decadencia del mundo, por ello este proyecto se puede aplicar y posteriormente mejorar en entornos educativos donde el desarrollo de los estudiantes sea significativo y la escuela se convierta en un espacio de interés y autonomía por parte de los educandos.

8 Referencias

- Alvarado, J. E. (2016). *Estrategia de gestión de la comunidad orientada desde las prácticas deportivas, para fortalecer las competencias ciudadanas en los estudiantes de aceleración secundaria del colegio Guillermo León Valencia*. (Tesis de maestría). Universidad Libre. Bogotá
- Atienza, E. (2005). *El deporte en el contexto escolar y aspectos educativos*. Valencia: I Congrés d'esport en edat escolar (p.137-140).
- Barragán, C., Cepeda, J., & Ferro, J. (2016). *Propuesta para el desarrollo de la competencia ciudadana de convivencia y paz, en adolescentes de 12 y 13 años del Club Deportivo C2, sede barrio República de Canadá*. (Tesis de pregrado). Corporación Universitaria Minuto de Dios. Bogotá
- Bermúdez, J. (2010). *Juegos didácticos para la clase de educación física*. Bogotá: Xpress Estudio Grafico y Digital S.A.
- Blasco, E & Pérez, J. (2007). *Metodologías de investigación en las ciencias de la actividad física y el deporte: ampliando horizontes*. Alicante: ECU.
- Bonilla, C. (1995). *Juego, educación y moral*. Armenia: Revista Kinesis. No 16 p.27.
- Bonilla, C. (1998). *Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía*. Manizales. Recuperado de <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/CBolivar.htm>
- Bonilla, E., & Rodríguez, P. (1997). *Más allá del dilema de los métodos: la investigación en ciencias sociales*. Bogotá: Editorial Norma.
- Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Madrid. Recuperado de http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf
- Burin, D.; Karl I. y L. Levin. (1998). *Hacia una Gestión Participativa y Eficaz*. Editorial. Ciccus. Bs. As.
- Camacho, H., & Amaya, L. (2011). *Educación física y competencias ciudadanas*. Huila. La peonza. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3680716>
- Campo, G. (2008). *El juego en la educación física básica*. Armenia: Editorial Kinesis.
- Carreño, D. (2014). *El juego cooperativo como estrategia pedagógica para incentivar la noción de táctica en un grupo de niños de la escuela de formación deportiva Verona F.C.* (Tesis de pregrado). Universidad Libre. Bogotá

- Castells, M. (2003). *La era de la información* (Vol. 2: El poder de la Identidad, 4ª ed.). México: Siglo XXI.
- Congreso de Colombia: (1995). *Ley 181 de enero 18 de 1995*. Bogotá: Casa Editorial Ltda. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85919_archivo_pdf.pdf
- Corte constitucional. (1991). *CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE COLOMBIA 1991*. Bogotá. Recuperado de <http://www.corteconstitucional.gov.co/inicio/Constitucion%20politica%20de%20Colombia.pdf>
- Congreso de Colombia. (2013). *Ley 1620 del 15 de marzo del 2013*. Recuperado de <http://wsp.presidencia.gov.co/Normativa/Leyes/Documents/2013/LEY%201620%20DEL%2015%20DE%20MARZO%20DE%202013.pdf>
- Consuegra, L., & Donato, J. (2016). *La actividad física como estrategia pedagógica para una sana convivencia desde las competencias ciudadanas de convivencia y paz en el curso séptimo C del Colegio Emilio Valenzuela*. Corporación Universitaria Minuto de Dios. Bogotá
- Correa, J. (2016). *"El Bronx es la síntesis de la violencia en Colombia"*. Bogotá: arcadia. Recuperado de <https://www.revistaarcadia.com/noticias/articulo/bronx-intervencion-bogota-colombia-violencia-ingrid-morris-antropologia/49092>
- Real Academia Española. (s.f.) *Diferencia*. Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=DjUR5ks>
- Delhumeau, A. (1970). *Realidad política de sus partidos*. México: Instituto Mexicano de Estudios Políticos.
- Durkheim, E. (1974). *En Educación y Sociología*. Barcelona: Ediciones Península. Recuperado de https://www.planetadelibros.com/libros_contenido_extra/28/27793_Educacion%20y%20sociologia.pdf
- Elliott, J. (1993). *El cambio educativo desde la investigación acción*. Madrid: Morata.
- Equipo local de cultura. (2007). *DIAGNÓSTICO CULTURAL, ARTÍSTICO Y DEL PATRIMONIO DE LA LOCALIDAD DE BARRIO UNIDOS (VERSIÓN PRELIMINAR)*. Bogotá. Recuperado de <http://culturarecreacionydeporte.gov.co/portal/sites/default/files/Diagnostico%20Barrios%20Unidos.pdf>

- Estrada, J. A. C. (1996). *Personalización en la educación física* (Vol. 19). Madrid: Ediciones Rialp, S.A. Recuperado de https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=_3vk422YRjwC&oi=fnd&pg=PA19&dq=Personalizaci%C3%B3n+en+la+educaci%C3%B3n+f%C3%ADsica&ots=nxDN9pvDAa&sig=VqXsITl7aG82e_qtPmio_Cs0uA0#v=onepage&q=Personalizaci%C3%B3n%20en%20la%20educaci%C3%B3n%20f%C3%ADsica&f=false
- Fagundes, K., Magalhães, A., Campos, C., Alves, C., Ribeiro, P., & Mendes, M. (2013). Hablando de la Observación Participante en la investigación cualitativa en el proceso salud – enfermedad. Brasil. Recuperado de <http://scielo.isciii.es/pdf/index/v23n1-2/metodologia1.pdf>
- Febres, R. (2007). *Un valor para valorarme*. Valencia: Revista de educación en valores. Recuperado de <http://servicio.bc.uc.edu.ve/multidisciplinarias/educacion-en-valores/v1n7/v1n72007-14.pdf>
- Fernández, F. (2012). *Concepto de ciudadano, ciudadanía y civismo*. México: Polis. Recuperado de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/polis/v11n32/art14.pdf>
- Gallego, F., Molina, F., & Llorens, F. (2014). *Gamificar una propuesta docente diseñando experiencias positivas de aprendizaje*. Recuperado de [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20\(definicio%CC%81n\).pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20(definicio%CC%81n).pdf)
- García, L. (2018). *La gamificación como herramienta para promover el gusto por las matemáticas en niños de educación infantil en la Institución Educativa La Despensa*. (Tesis de postgrado). Universidad Internacional de La Rioja. Bogotá
- García, M. (s.f.) *Pluralismo, un valor moderno*. Recuperado de http://web.uaemex.mx/identidad/docs/OFICIO%2073_10%20Pluralismo,_un_valor_moderno.pdf
- Garzón, J. (1997). *jaime garzon conferencia en cali completa.avi*. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=xTJI8gf3K7g>
- Gibbs, G. (2012). *El análisis de datos cualitativos en investigación cualitativa*. Madrid: Ediciones Morata, S. L.
- Guía de los Mejores Colegios por barrios y sectores localidad 12, Barrios Unidos. Bogotá Occidente. (s.f.). recuperado de

http://www.ofecfuturosscientificos.com/Colegio_en_Localidad_12_Barrios_Unidos_por_barrio.html

- Hernández, S., Fernández, C., Baptista, P. (1997). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill.
- ICFES. (2018). *Divulgación 2018 de Saber 11*. Bogotá. Recuperado de <http://www.icfes.gov.co/divulgaciones-establecimientos/saber-11/divulgacion-2018>
- ICFES. (2018). *Clasificación de planteles*. Recuperado de <http://www2.icfesinteractivo.gov.co/resultados-saber2016-web/pages/publicacionResultados/agregados/saber11/clasificacionPlanteles.jsf#No-back-button>
- Kemmis, S. (1998). *El curriculum más allá de la teoría de la reproducción*. Madrid: Morata.
- Lagunas, J. M. (2006). Educación física y desarrollo integral. *Isla de Arriarán: revista cultural y científica*, (28), p. 275-296. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2543127>
- López, A. (2013). *Los grupos focales*. Recuperado de http://cea.uprrp.edu/wp-content/uploads/2013/05/grupo_focal.pdf
- Ministerio de educación Nacional. (1994). *Ley 115 de febrero 8 de 1994*. Bogotá: Casa Editorial Ltda. Recuperado de https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2000). *Lineamientos curriculares educación física, recreación y deportes*. Recuperado de https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_10.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2004). *Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas Formar para la ciudadanía ¡si es posible!* Bogotá: IPSA. Recuperado de https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-75768_archivo_pdf.pdf
- Ministerios de Educación Nacional. (2004) *¿Por qué competencias ciudadanas en Colombia?* Bogotá. Recuperado de <http://www.mineduccion.gov.co/1621/article-87299.html>
- Ministerio de Educación Nacional. (2010). *Orientaciones pedagógicas para la educación física recreación y deporte*. Recuperado de

https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles340033_archivo_pdf_Orientaciones_EduFisica_Rec_Deporte.pdf

- Ministerio de Educación Nacional. (2010). *Sistema Educativo Colombiano*. Recuperado de <https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-231235.html>
- Ministerio de Educación Nacional. (s.f.). *Aportes para la Construcción de Currículos Pertinentes. Articulación de la Educación con el Mundo Productivo Competencias Laborales Generales*. Bogotá: Imprenta Nacional de Colombia. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-106706_archivo_pdf.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (s.f.). *PROGRAMAS PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS Dirección de calidad de la educación preescolar, básica y media*. Bogotá. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-217596_archivo_pdf_desarrollocompetencias.pdf
- Ministerio de Salud. (1993). *Resolución número 8430 de 1993*. Recuperado de <https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/DE/DIJ/RESOLUCION-8430-DE-1993.PDF>
- Mockus, A. (2003). *Cultura ciudadana y comunicación*. Bogotá: Revista La Tadeo N° 68. Recuperado de http://avalon.utadeo.edu.co/dependencias/publicaciones/tadeo_68/68106.pdf
- Montoya, C. & Chaparro, R. (2016). *Propuesta didáctica para fortalecer las competencias ciudadanas en la clase de educación física para el grado cuarto de la IED nueva constitución*. (Tesis de pregrado). Universidad Libre. Bogotá.
- Monzonís Martínez, N., & Capllonch Bujosa, M. (2014). La educación física en la consecución de la competencia social y ciudadana. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (25), p. 180-185. Recuperado de http://www.retos.org/numero_25/180-185.pdf
- Moreno, H., Méndez, J., Gámez, C., Bernal, M., Gómez, C., Tamayo, O., & Luis, H. (2014). *Juegos escolares Supérate y la formación en competencias ciudadanas en Bogotá DC*. (Tesis de Postgrado). Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá.
- Moreno, W., Chaparro, J., Blanco, Y., & Amaya, G. (2017). *Coordinación dinámica general: una estrategia pedagógica para el desarrollo de los procesos básicos de aprendizaje del área de matemáticas*. (Tesis de pregrado). Corporación Universitaria Minuto de Dios. Bogotá

- Otzen & Manterola. (2017). *Técnicas de muestreo sobre una población a estudio*. Chile. Recuperado de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>
- Parrilla, A. (2014). *Deporte y salud: la actividad física, decisiva para el equilibrio mental y el bienestar*. Madrid. Recuperado de <https://www.efesalud.com/la-actividad-fisica-decisiva-para-el-equilibrio-mental-y-el-bienestar/>
- Escalante-Ruiz, L. A., & Riverón-Hernández, M. I. (2017). *ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS PARA LA FORMACIÓN CIUDADANA DEL VALOR RESPETO EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA*. Ecuador: Revista Científica Especializada en Cultura Física y Deportes, 14(31), 28-46.
- Palomino, Y., López, Á., & Londoño, H. (2015). *Escuelas de formación ciudadana a través de la práctica deportiva*. (Tesis de maestría). Universidad Católica de Manizales. Manizales.
- Pérez, M. (2010). *LA MOTRICIDAD COMO DIMENSIÓN HUMANA -UN ABORDAJE TRANSDISCIPLINAR-*. Colombia: iisaber. Recuperado de http://viref.udea.edu.co/contenido/publicaciones/motricidad_dimension_humana.pdf
- Real Academia Española. (s.f.). *Físico, ca*. España. Recuperado de <http://dle.rae.es/srv/fetch?id=Hxz5KSB>
- Redacción El Espectador. (2017). *Este año se han suicidado 65 niños y adolescentes en todo el país": Usabana*. Bogotá. Recuperado de <https://www.elespectador.com/noticias/salud/este-ano-se-han-suicidado-65-ninos-y-adolescentes-en-todo-el-pais-usabana-articulo-691659>
- Redacción El País. (2014). *Acoso escolar afecta a 77,5 % de los estudiantes colombianos*. Cali. Recuperado de <https://www.elpais.com.co/cali/acoso-escolar-afecta-a-77-5-de-los-estudiantes-colombianos.html>
- Russel, A. (1970). *El juego en los niños, fundamentos de una teoría psicológica*. Barcelona. Herder Editorial
- Rychen, D & Tiana, A. (2004). *Developing key competencies in education: some lessons from international and national experience*. Switzerland: Geneva, IBE. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/567/56730662022.pdf>
- Secretaría de educación. (2016). *BARRIOS UNIDOS LOCALIDAD 12 Bogotá, D.C. Caracterización del Sector Educativo Año 2016*. Recuperado de

https://www.educacionbogota.edu.co/archivos/SECTOR_EDUCATIVO/ESTADISTICAS_EDUCATIVAS/2017/12-Perfil_localidad_de_Barrios_Unidos_2016.pdf

- Taylor, J & Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. España: ediciones PAIDOS.
- Torres Díaz, P. A., Gómez Gutiérrez, A. N., Espitia Pears, L. P., & Granados Novoa, G. A. (2016). *Programa de Educación física orientado desde las competencias motrices, expresivas corporales, axiológicas y ciudadanas*. (Tesis de pregrado). Bogotá.
- UNESCO. (1978). *Carta Internacional de la Educación Física y el Deporte*. Paris. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002164/216489s.pdf>
- Vargas, R. (2017). *Deserción y decepción*. Bogotá. Recuperado de <https://www.semana.com/opinion/articulo/desercion-escolar-en-colombia/526304>
- Velasco Arboleda, J. A. (2013). *La recreación dirigida como mediación en el desarrollo de competencias ciudadanas: análisis de un proceso de intervención mediado por la recreación dirigido a un grupo de escolares de la Institución Educativa República de Argentina (IERA)-Cali*. (Tesis de pregrado). Universidad de la Salle. Santiago de Cali.
- Vera, J., & Valenzuela, J. (2012). *El concepto de identidad como recurso para el estudio de transiciones*. Recuperado de <http://www.scielo.br/pdf/psoc/v24n2/03.pdf>
- Zarate, O. (2010). *Competencias ciudadanas*. Bogotá. Recuperado de <http://www.mineduccion.gov.co/1759/w3-article-235147.html>

9 Anexos

9.1 Instrumentos diseñados

9.1.2 Diarios de campo



CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
DIARIO DE CAMPO¹

Nº. 1

Nombre del estudiante: Jesús David Arango Giraldo

Curso: Décimo

Institución / Organización: Colegio Marillac

Fecha: 24.07.2018

1Para la sesión del día de hoy, me presento con los directivos principales del colegio a las 10:00 am,
 2primeramente, con la coordinadora académica a quien le presento una carta de la universidad que avala el
 3proyecto y pide permiso a la institución para poder realizar mi investigación de grado. A continuación, realizo
 4la presentación del proyecto, las fechas de intervención en la clase de educación física y cuáles serán las fases
 5de esta. Acto seguido la coordinadora me da el aval para iniciar la investigación y por supuesto dándome la
 6bienvenida.

7Luego me presento con la directiva del colegio, quien me da la bienvenida y a quien también presento el
 8proyecto de manera formal, sus fases y componentes. Me reciben de una manera muy cordial y avala la
 9intervención en el colegio en la clase de educación física.

10Finalizada la reunión con los directivos me presento con el docente de educación física, quien me da la
 11bienvenida y pone a mi disposición el material y la ayuda que necesite por parte de él. Acto seguido nos
 12dirigimos con el curso de décimo a las 10:45 am con quien se va a realizar la investigación. Allí en el aula
 13me presento con los estudiantes, donde se torna difícil tratar de organizarlos ya que hacen mucho ruido
 14promoviendo la indisciplina. Cuando se logra organizar el grupo me presento con mi nombre, semestre,
 15universidad y cuál es el motivo de mi presencia allí. Procedo a explicar de qué trata la investigación, cuál
 16será la labor de ellos, en torno a que temática se va a desarrollar y el espacio de clase que voy a tomar. En

17medio de esto se presentan lapsus de distracción por parte de las estudiantes lo que hace despertar el
18desorden grupal y se hace necesario organizarlos nuevamente.

19Luego, se presenta el documento de competencias ciudadanas sobre el cual se va a desarrollar la
20investigación, y se leen los ítems que se entraran a evaluar en la clase de educación física, así mismo se
21explica el sistema de puntaje, el cual va a ser el total de calificación para la clase temática con el docente a
22cargo la cual se conforma de la siguiente manera:

23Cada punto valdrá 0,22 correspondiente a un valor total de 50, con una desviación estándar de 1,6 puntos.

24El estudiante podrá llegar a un máximo de 220 puntos en toda la investigación.

25La asistencia corresponderá al 20% equivalente a 50 puntos totales.

26La actitud corresponderá al 40% equivalente a 50 puntos totales.

27Los puntos ganados por la victoria sobre los demás grupos o estudiantes en las actividades 40% equivalente

28a 120 puntos totales.

29A continuación, a cada persona hago entrega de un consentimiento informado donde aceptan participar en la
30investigación y entienden que los datos analizados serán para uso anónimo y privado exclusivo del
31investigador, donde el 100% de las estudiantes confirman la participación para el desarrollo de la actividad
32por lo cual es positivo ya que serán datos más fidedignos al haber mayor cantidad de sujetos experimentales
33para analizar.

34Para finalizar agradezco la participación activa por parte de todas las estudiantes deseando y esperando el
35mejor trabajo y actitud posible por parte de ellas, y por supuesto que sea un medio de mejora para los
36educandos. Acto seguido me despido y así finaliza el primer día de la investigación



CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
DIARIO DE CAMPO²

Nº. 2

Nombre del estudiante: Jesús David Arango Giraldo

Curso: Décimo

Institución / Organización: Colegio Marillac

Fecha: 31.07.2018

1 Para la sesión del día de hoy, se proponen tres actividades que corresponde cada una a una competencia en
 2 específico a afianzar en esta investigación, las cuales son, responsabilidad, equidad y respeto las cuales están
 3 intrínsecas dentro de los ítems de convivencia y paz de competencias ciudadanas a desarrollar, por otro lado,
 4 se pretende observar el estado y aplicación de la comunicación asertiva y el trabajo en equipo.

5 Llego al colegio a las 10:30 am y me presento con el profesor Víctor, encargado del área de educación física
 6 de la institución para, organizar el material que se necesita para, el desarrollo de la clase. Acto seguido, nos
 7 dirigimos al aula del grado décimo siendo las 10:45 am, allí el profesor me da la instrucción que él no hará
 8 ningún tipo de intervención y me deja a cargo del curso, por supuesto él se mantiene presente, pero deja que
 9 maneje el grupo a mi modo. A continuación, procedo a explicarle al curso las actividades a desarrollar y los
 10 tiempos que vamos a designar para ello. Luego nos dirigimos al patio para el desarrollo de la clase donde
 11 doy la instrucción para reunirnos en el círculo central para dar paso a la primera actividad. Se torna difícil la
 12 organización de las estudiantes ya que se dispersan y toman una actitud apática frente a la clase y a lo
 13 planteado. La instrucción la sigue el 50% del salón, es por ello que tomo la decisión de iniciar a explicar el
 14 juego con las estudiantes que se encuentran participando.

15 Para cada una de las fases de la clase designe una temática y un juego a seguir. Como fase inicial empiezo
 16 con una actividad por equipos, en esta parte es difícil ya que la organización de los grupos se demora por
 17 parte de las estudiantes ya que no se organizan para la actividad rápidamente. Cuando ya se ha conformado
 18 todo, se explica el juego. En un cuadrilátero, en cada esquina habrá un equipo y en el centro un balón de
 19 fútbol, a la señal uno por grupo correrá a coger el balón, acto seguido lo pasa a un compañero de la fila
 20 gritando su nombre y este en forma de bolos deberá tumbar unos conos que tiene cada equipo. El juego
 21 rondará en torno a esta mecánica hasta que quede un solo equipo con conos en pie. En el transcurso de esta
 22 actividad se logran trabajar varias competencias intrínsecas como lo son el trabajo en equipo y el refuerzo de
 23 habilidades de lanzar y atrapar.

24 Se da el inicio de la actividad, donde desde ese momento se visualizan problemas en torno a la comunicación
 25 asertiva ya que no siguen las instrucciones como se transmitieron, es por ello que se hace necesario
 26 reorganizar los equipos y comenzar de nuevo. Al dar la salida, parten del punto indicado, pero ahora se
 27 manifiesta trampa en un grupo de estudiantes, por cual se vuelve a iniciar el juego, no sin antes enfatizar en
 28 los sucesos que se presentan los cuales deben ser interiorizados por los educandos para que no continúen
 29 mostrando comportamientos inadecuados.

30 Por otra parte, hay compañeras que, en el desarrollo del juego, muestran comportamientos agresivos por
 31 querer ganar, en estos momentos hago un pare en la actividad para promover el respeto entre todos.
 32 Finalmente, luego de presentarse en varias ocasiones los comportamientos anteriormente descritos,
 33 haciéndose necesario hacer intervenciones reflexionando al respecto, se da por terminado el juego tras 20
 34 minutos transcurridos donde como se explicó en la primera sesión, les corresponden 10 puntos por haber
 35 logrado la victoria frente a los demás grupos. Este método funciona para motivar a todas las estudiantes a dar
 36 lo mejor de sí para lograr la mayor cantidad de puntos posible, de esa manera conseguir la nota más alta que
 37 puedan.

38 Pasando a la fase central de clase, se implementa un juego separando al curso en dos mitades, y a su vez
 39 cada uno estará conformado por parejas. El objetivo consiste en que un compañero de la pareja, con los ojos
 40 vendados, deberá atravesar una pista de obstáculos, acompañado de la estudiante que ve quien tendrá la
 41 responsabilidad de la toma decisional de guiar a su compañera sin tocarla para que esta cumpla el objetivo.

42 Dado por iniciada esta actividad se evidencian varias fallas de entrada. Primero las estudiantes no atienden a
 43 una instrucción ya que no se organizan de la forma explicada, debido a que no se hacen una hilera
 44 organizada ni parten del punto específico. Por otro lado, hacen trampa poniéndose la venda de manera que
 45 puedan ver el camino a seguir con el fin de ganar, por consiguiente, se hace necesario detener la actividad y
 46 se hace énfasis en el respeto por las reglas, las instrucciones y las estudiantes ya que son variables a respetar
 47 indispensables en la vida diaria. Luego, logrando que las estudiantes hagan la actividad de forma correcta, un
 48 equipo tras 15 minutos transcurridos gana llegando todos sus participantes al punto B, de tal manera
 49 sumando a su acumulado final 10 puntos por su victoria. Lo que se puede observar de esta actividad, es que
 50 el grado de agresividad disminuye, por supuesto debido a que no es un juego que requiera un contacto con el
 51 contrincante, la característica de este es la velocidad de reacción frente al estímulo auditivo de la voz de las
 52 compañeras que guían y logran de manera efectiva o incorrecta guiar a las estudiantes.

53 Finalizando la sesión de hoy, se plantea un juego aplicado desde el baloncesto, donde en grupos de cinco
 54 personas deberán jugar un partido, pero para conseguir el punto, cada integrante del equipo debe tocar el
 55 balón en un pase, adicional a esto se da inicio al juego partiendo de la siguiente premisa “ en ningún deporte
 56 se permitido la infracción de las reglas, ya que de lo contrario será penalizado el jugador, sin embargo para
 57 este juego no habrá penalización, pero, de igual manera no es correcto infringirlas”. Iniciado el juego de
 58 manera inmediata se observa como las estudiantes infringen gran cantidad de las reglas, como, por ejemplo,
 59 el exceso de fuerza frente a su contrincante, patear el balón, doblar, caminar, hacer cesta sin realizar el pase
 60 y utilizar vocabulario inadecuado. Por lo anterior se hace necesario como en las actividades anteriores
 61 intervenir y hacer caer en cuenta el error en el cual están cayendo y recalcar la importancia del respeto por
 62 las normas y las personas para una sana convivencia. Continuando la dinámica de juego, se hace necesario
 63 hacer la rotación continua ya que los equipos no estaban anotando puntos por lo cual se retrasaba el trabajo
 64 para los demás equipos. Transcurridos 25 minutos de juego, se da por finalizada la sesión física con la
 65 indicación de subir al salón.

67 Concluyendo la sesión de hoy se hace una retroalimentación de las temáticas trabajadas, la importancia de
 68 aplicar los valores intervenidos en la vida personal y en que se asemejan las actividades a esos valores. Se
 69 les explica que, siendo estudiantes próximas al grado, deben cumplir unos ciertos requerimientos humanos
 70 en ética y valores para desempeñar un buen rol en ciudadanía, ya que es el pilar de una sociedad el buen
 71 desarrollo de la cívica para conllevar a cambios acordes a al medio vulnerable de hoy en día.
 72 Retroalimentando la participación de las estudiantes se les recuerda que como decía en el consentimiento
 73 informado su participación era de carácter voluntario, pero ya que todas habían firmado aceptando la
 74 participación, esperaba que intervinieran de la mejor manera para tener un desarrollo ameno de la clase.

75 La mecánica que se maneja para llegar a la reflexión planteada, es por medio de una charla entre las
 76 estudiantes y docente, haciendo preguntas como

77 ¿Ustedes creen que la violencia enriquece una sociedad?

78 ¿De qué manera contribuye el respeto por los demás al cambio social?

79 ¿Cuál es la importancia de la igualdad en la sociedad actual?

80 El conversatorio orientado por las preguntas anteriores toma 30 minutos. Acto seguido me despido de las
 81 estudiantes y recalco el tema de la participación para el óptimo desarrollo de la clase. en este punto doy por
 82 finalizada la sesión de hoy.



CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
DIARIO DE CAMPO³

Nº. 3

Nombre del estudiante: Jesús David Arango Giraldo

Curso: Décimo

Institución / Organización: Colegio Marillac

Fecha: 07.08.2018

1 Para la sesión del día de hoy, llego como es usual al colegio a las 10:30 am para organizar el material, de
 2 manera que a la hora de clase a las 10:45 am se haga un inicio de sesión rápido. Llego al aula saludando a las
 3 estudiantes, llamando a lista para llevar el control de la asistencia y posteriormente doy la instrucción de las
 4 actividades del día de hoy. Adicionalmente siguiendo la estrategia de la gamificación, voy a implementar para
 5 la investigación un sistema de vidas donde las estudiantes tienen 2 vidas en total. Cada una de ellas tiene la
 6 función de eximir sus faltas, es decir, si alguna estudiante no participo en alguna clase, no asistió el día de la
 7 sesión, no obtuvo ningún punto bien sea por actitud o por ganar el juego, tiene la oportunidad de redimir su
 8 vida para obtener el máximo puntaje del día, pero al utilizar esos dos comodines si se comete alguna falta no
 9 obtendrá los puntos lo que conlleva a afectar su calificación final.

10 A continuación, nos dirigimos a la cancha donde realizamos la clase de educación física, y para ordenar al
 11 grupo hago sonar el silbato para que todos lleguen al círculo central. Seguidamente recalco el uso de los
 12 comodines en el desarrollo de la investigación. Acto seguido, indicio las reglas del juego inicial el cual
 13 consiste en organizar grupos de 6 personas, los estudiantes saliendo de la línea de meta deben resolver un
 14 caso de resolución de problemas de la manera más adecuada, al cumplir esto deben pasar por una pista de
 15 obstáculos organizada por el profesor, esto debe ser superado uno a uno y el equipo que logre completar la
 16 actividad gana los 10 puntos de la actividad.

17 Para dar el inicio a la actividad se da la instrucción de formar los grupos, en este momento al igual que la
 18 sesión de clase anterior hay problemas para la organización del equipo ya que se demoran en el proceso. Por
 19 supuesto aclaro que la participación es voluntaria pero que tengan en cuenta que la no participación conlleva
 20 al descenso de los puntos a menos que utilicen los comodines que tienen durante la investigación. Aun así,
 21 hay estudiantes que deciden no participar y utilizar su comodín dejando uno para una próxima sesión, lo que
 22 es grave es que su actitud de apática y con gestos groseros promueven el irrespeto hacia mi clase, por lo cual
 23 recalco la importancia del respeto frente a la clase para una sana convivencia.

24 Pasados 10 minutos aproximadamente logro organizar a la clase en sus grupos, pero es difícil que atiendan
 25 las instrucciones ya que no se ubican en la zona que se indica o realizan la actividad de mala manera por lo
 26 cual recalco que es importante comunicarnos de manera adecuada, atender y respetar las instrucciones y la
 27 palabra de quien la esté utilizando.

28Continuando con la actividad, doy inicio al desarrollo de la misma, se observan comportamientos parecidos
 29a la sesión anterior como la evasión de la norma o demora en los tiempos para el proceso del juego.
 30Transcurridos 5 minutos de juego, se desencadena una incomodidad por parte de las estudiantes, ya que un
 31grupo estaba haciendo trampa y deciden discutir conmigo, por lo cual pido respeto y recalco el valor de
 32comunicación asertiva para así promover el respeto. Seguido de esto continuamos la actividad con
 33normalidad y transcurridos 25 minutos se da por finalizado el juego por supuesto dando los 10 puntos de
 34victoria para el equipo ganador, y dando paso a la siguiente actividad.

35Haciendo sonar el silbato nos reunimos en la mitad de la cancha y paso explicar el juego que consiste en
 36organizarse por parejas y transportar un balón por una pista de obstáculos utilizando una parte del cuerpo
 37que no sean las extremidades superiores, pero alguno de los dos deberá tener los ojos vendados, así quien
 38dirige tendrá la responsabilidad de la toma decisional para llegar al objetivo principal. Doy inicio haciendo
 39sonar el silbato, y las estudiantes comienzan a buscar estrategias para transportar el balón hasta el punto
 40especificado, varias de ellas deben devolverse ya que no encuentran el punto indicado para realizar el trabajo
 41con éxito. Relacionando con la sesión anterior se observa que en actividades donde no interviene el contacto
 42físico con las demás estudiantes, estas se esfuerzan más y tratar de cumplir el objetivo con esmero y sin estar
 43mirando que hacen las compañeras así logran completar una actividad exitosa. Pero para esta actividad
 44observo la falta de creatividad de las estudiantes ya que buscan el camino más fácil, debido a que una pareja
 45logro pasar gran pista de obstáculos transportando el balón sujetándolo con la frente de cada una, de tal
 46manera la movilidad era posible, por lo anterior viendo los equipos rivales que de esta manera era fácil
 47decidían copiar y pasar la pista de obstáculos de esta manera. Transcurridos 15 minutos paso a asignar los 10
 48puntos a las primeras cinco parejas que completaron el circuito.

49Para finalizar las actividades, se implementa un juego el cual consiste en dividir la clase en tres grupos
 50iguales, una a una las estudiantes deberán superar una pista de obstáculos y al final habrá una pelota o un
 51balón por cada una, el cual será el elemento al que deben llegar para luego transportar hasta el punto de
 52salida. Una vez hayan transportado todas las pelotas tendrán la opción de robarse las de los otros equipos
 53para así ganar el juego con el mayor número del elemento o quien finalice primero que las demás, pero
 54predomina la primera opción de victoria. Para este punto del juego se da la siguiente premisa “no es debido
 55robar las pelotas de las demás, ya que lo correcto es que todos tengan la misma opción de ganar siendo
 56veloces, pero si un equipo decide hacerlo, aunque no sea debido no será penalizado.”

57Para iniciar, se da la instrucción de formar los equipos, pero se sigue presentando la pérdida de tiempo en la
 58conformación de los equipos, ya que como mencionaba en la sesión uno, se ha observado que no todo el
 59salón es unido y está dividido por grupos de amigas, por ende, se hace difícil la convivencia e
 60interrelación entre las mismas. Cuando se logra unir los grupos de trabajo con el sonido del silbato doy
 61salida al juego donde por supuesto, en un inicio utilizan como estrategia la segunda opción de victoria que es
 62la velocidad para llegar primero que los otros dos grupos, pero un grupo al mirar que iba perdiendo deciden
 63empezar a robar las pelotas del grupo del lado, lo que genera roces agresivos entre las compañeras ya que, al
 64intentar robar las pelotas al grupo que le pertenecen empiezan a discutir o a jugar brusco para evitar que esto
 65suceda. Al momento en que se empieza a poner violento el juego, hago un alto poniendo orden a la dinámica
 66y por supuesto llevando a la reflexión a las estudiantes. Finalmente debido a la agresividad presentada por
 67eliminado la regla de la cantidad de pelotas y doy los 10 puntos al grupo que gana por velocidad.

68Concluyendo la clase de hoy nos dirigimos al salón donde hago una retroalimentación, llevando a la
 69reflexión de la importancia de la comunicación asertiva, la responsabilidad, el trabajo en equipo y el respeto

70 tanto por las compañeras como con el docente. Enfatizo en el valor del respeto ya que hoy se vio muy
 71 vulnerada la convivencia en torno a este valor. Como mecánica a la reflexión hago preguntas en torno a la
 72 realidad social, como, por ejemplo

73 ¿Usted cree que hay equidad en los territorios donde se explotan los recursos naturales pero las personas
 74 residentes son pobres?

75 ¿Qué importancia tiene el respeto no solo a nivel escolar sino a nivel general de la vida de una persona?

76 La participación de las estudiantes era casi nula ya que de 42 personas solo respondieron 3 estudiantes.
 77 Posteriormente enfatizo en las situaciones en cuanto a indisciplina y acciones convivenciales que
 78 conllevaron a momentos agresivos o de discordia, y recalco la importancia de reflexionar acerca de los
 79 sucesos de la clase para así garantizar una mejor formación en los valores pretendidos. En este momento doy
 80 por finalizada la clase de hoy.



CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
DIARIO DE CAMPO⁴

Nº. 4

Nombre del estudiante: Jesús David Arango Giraldo

Curso: Décimo

Institución / Organización: Colegio Marillac

Fecha: 14. 08.2018

1 Para la sesión del día de hoy, me presento en la institución educativa a las 10:30 am para organizar el material
2 de la clase como es usual, acto seguido me dirijo hacia el salón de décimo a las 10:45 am. Saludo a las
3 estudiantes y llamo a lista para el respectivo control de asistencia. Desde este momento se torna difícil el
4 orden de la clase ya que me toca alzar la voz y hacer en varias ocasiones el llamado al silencio y orden para
5 iniciar la clase de forma correcta.

6 A continuación, doy las instrucciones del día de hoy y nos dirigimos al patio para realizar las actividades
7 planeadas para la sesión de clase. Al llegar a la cancha hago sonar el silbato para dar las indicaciones del
8 primer juego, el cual consiste en que se hará un juego popular llamada "policías y ladrones" donde
9 escogiendo 8 estudiantes al azar que harán papel de policía, los demás estudiantes deberán correr alrededor de
10 la cancha sin dejarse atrapar. En dos puntos estratégicos habrá ubicado dos cárceles. Para capturar se debe
11 gritar el nombre de quien es llevado a la cárcel de lo contrario se debe dejar libre. Los ladrones podrán soltar
12 a sus compañeros chocando sus manos.

13 Luego de dar las instrucciones se procede a escoger al azar a los policías, como se ha presentado en las
14 sesiones anteriores la participación de las estudiantes no ha sido en su totalidad, se presenta una
15 participación en las actividades de un 71,4% correspondiente a 30 estudiantes de 42, por supuesto usaron su
16 vida en algunas era el último y en otras era el primero, sin embargo y como se aclaró en un comienzo estos
17 comportamientos no generaban ninguna consecuencia y la clase iba a continuar con normalidad. Acto
18 seguido se da el silbatazo para iniciar el juego, hasta el momento todo se torna pacífico, en un momento unas
19 estudiantes que capturaban empiezan a jugar agresivo y empujan o halan a algunas compañeras para
20 llevarlas a la cárcel, por lo cual y como es de esperarse estas se enojan y discuten, en este instante debo
21 intervenir y como se ha presentado dar a entender la importancia del respeto para una sana convivencia.
22 Posteriormente transcurre el juego con normalidad y no se presenta ninguna anomalía por añadir.

23 Transcurridos 25 minutos, todas las estudiantes ya han sido encerradas en la cárcel por lo cual se procede a
24 sumar los 10 puntos a todas las alumnas ya que era un juego de trabajo general donde el mayor porcentaje
25 participo y el restante utilizo su comodín el día de hoy

26 Continuando con la clase, convoco a todas las estudiantes en el círculo central para dar paso a la segunda
27 actividad, la cual consiste en hacer equipos de 5 personas para jugar fútbol, pero aparte de hacer goles, a
28 cada estudiante se le entregara una bomba llena con agua la cual deberán cuidar evitando que se reviente. El
29 equipo ganador es el que consiga más goles y a su vez tenga más bombas intactas en su.

30 Como suele presentarse la organización para los equipos se torna difícil a consecuencia debo intervenir en
31 esta tarea para iniciar la actividad de acuerdo a los tiempos establecidos de la clase. Completado esto, doy el
32 silbatazo para iniciar el juego y transcurrido un tiempo se empiezan a observar los comportamientos
33 agresivos entre las estudiantes empujándose y halándose para lograr hacer el gol. Por supuesto se revientan
34 las bombas de agua mojando sus uniformes. Con normalidad intervengo para recalcar el respeto como uno
35 de los valores más importantes en el ser humano ya que esta intrínseco en todas las áreas evolutivas y de
36 vida del hombre. Durante el transcurso de la actividad se hace necesario hacer pausas en más de una ocasión
37 recalcando la importancia de los valores que hemos trabajado ya que intervienen para el óptimo desarrollo
38 de actividades en todo ámbito de nuestra vida. Transcurridos 30 minutos de clase se da por terminada la
39 actividad y se asignan los 10 puntos al equipo que gano mayor cantidad de partidos.

40 Para darle paso al último juego del día de hoy, se hace sonar el silbato y luego nos reunimos en el círculo
41 central de la cancha. En este momento se da la instrucción de la actividad final, esta se basa en el juego
42 tradicional de triki, donde se organizará con aros formando dos cuadrículas de 3x3, una en la mitad de una
43 cancha y la otra en la mitad siguiente, ambas sobre la línea de la mitad de cancha. Se dividirá el grupo en 4
44 equipos diferentes, se enfrentarán 2 vs 2. Luego de formar los grupos, se hace sonar el silbato dando apertura
45 a la actividad, y en el transcurso de este observo que no hay agresividad, más, sin embargo, se sigue
46 presentando el desorden y la trampa por parte de las estudiantes, promoviendo la indisciplina tanto en la
47 organización como en la convivencia ya que las compañeras inician una pelea conmigo presentando su
48 inconformidad frente a la acción tramposa de las demás. Por supuesto es necesaria la intervención para
49 reiterar las reglas y la importancia de seguirlas para la correcta fluidez del juego porque tantas interrupciones
50 rompen la diversión y relevancia del mismo. Superado este tema, esta actividad se torna sin ningún problema
51 convivencial, debido a que las estudiantes al no ser juego de contacto sino de velocidad, ellas se esmeran por
52 dar el 100% de sus capacidades físicas para lograr el objetivo. Realizo esta actividad varias veces, por tanto,
53 desarrollan de manera objetiva la actividad. Transcurridos 15 minutos asigno los 10 puntos e indico que se
54 dirijan al salón para dar la charla por lo visto en las sesiones.

55 Reunidos en el aula inicio la reflexión del día de hoy haciendo la siguiente pregunta

56 ¿Con que frecuencia pelea en su casa con algún familiar?

57 ¿Cree usted que la falta de convivencia se ve en la ciudad?

58 A partir de estas preguntas orientadoras desarrollo la reflexión, donde recalco nuevamente la importancia de
59 los cuatro valores que estamos trabajando que son comunicación asertiva, responsabilidad, equidad y
60 respeto, donde participa si acaso el 25%, es decir, 10 estudiantes en la resolución de problemas de una
61 manera adecuada. Luego del conversatorio doy por finalizada la sesión de hoy.

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
DIARIO DE CAMPO⁵

Nº. 5

Nombre del estudiante: Jesús David Arango Giraldo

Curso: Décimo

Institución / Organización: Colegio Marillac

Fecha: 21. 08.2018

1 Para el día de hoy, llego a las 10:30 am al colegio para organizar el material. Luego de esto, me dirijo al salón
 2 de décimo, saludo a las estudiantes y doy la instrucción del día haciendo énfasis en la importancia de la
 3 participación activa por supuesto bajo un ambiente con los valores trabajados de respeto, comunicación
 4 asertiva, responsabilidad y equidad.

5 Acto seguido nos trasladamos al patio para realizar nuestra práctica. Como es usual doy un silbatazo para
 6 organizar el grupo en el círculo central de la cancha, de inmediato detecto un comportamiento nuevo y es que
 7 algunas de las estudiantes que no tenían buen comportamiento en cuanto a participación se acercan de
 8 inmediato y atienden a las instrucciones juntos con las compañeras que siempre han estado atentas a la
 9 investigación. Del 71,4% correspondiente a 30 estudiantes, aumenta a 85% correspondiente a 36 estudiantes
 10 en participación, En estos momentos proceso a explicar el primer juego que consiste en organizar cuatro
 11 grupos de misma cantidad de integrantes, uno será el líder quien, ubicándose a 10 metros de sus compañeros,
 12 deberá pasar un balón, pero antes de esto dirá el nombre de algún tema en específico que yo haya
 13 determinado, es decir, nombre por la letra d, animales acuáticos, etc. Los seguidores organizados en una
 14 hilera, deberán recibir sin dejar caer el balón, quien lo haga deberá pasar a líder. Así sucesivamente se
 15 realizará la actividad, el equipo que logre pasar por todos los integrantes el balón sin dejarlo caer ganan el
 16 juego.

17 Para empezar, se forman los grupos de trabajo donde noto que el tiempo de conformación disminuye lo que
 18 demuestra un afianzamiento reflexivo en cuanto a las charlas realizadas al final de clase. Una vez hechos los
 19 equipos y ubicados en los lugares específicos donde ubico a los grupos, doy el silbatazo para iniciar el juego.
 20 Por supuesto se sigue observando que hacen trampa algunos estudiantes pasando el balón sin decir las
 21 palabras indicadas al inicio o dejan caer el balón y lo recogen sin que me dé cuenta. Por supuesto que al
 22 darme cuenta serán penalizados volviendo a iniciar para que desarrollen la actividad de manera debida.
 23 Transcurridos 20 minutos realizando esta mecánica por fin un grupo consigue pasar el balón por todos sus
 24 integrantes sin dejarlo caer y diciendo la palabra designada, por ende, se le asigna 10 puntos a cada uno. En
 25 estos momentos pasamos a la segunda actividad.

26 Pasando al segundo juego, doy el silbatazo para reunirnos en el círculo central, tal como se presentó al inicio
 27 de la clase las estudiantes llegan de manera inmediata sin tener que llamarlas constantemente. Acto seguido
 28 explico el juego que consiste en organizar a lo ancho de la cancha una z formada con aros, en cada punta
 29 habrá una hilera de estudiantes, siendo dos equipos a enfrentarse. A la indicación del docente deberá salir la
 30 primera estudiante de cada equipo saltando a dos pies dentro de los aros, al encontrarse frente a frente las dos
 31 deberán jugar piedra, papel o tijera. La que gane podrá continuar, por el contrario, la que pierda sale y va al

32 último puesto de su equipo. Quien continúe deberá hacer la misma tarea hasta encontrarse con otro rival y
 33 realizar el mismo juego. El objetivo será, que después de un tiempo transcurrido el equipo que logre pasar el
 34 puesto con mayor cantidad de estudiantes gana.

35 Para iniciar se organizan los grupos, y como se ha presentado el día de hoy la organización es rápida, doy la
 36 indicación para empezar la actividad haciendo sonar el silbato. **El juego desde un comienzo se muestra**
 37 **divertido para las estudiantes ya que observo que se ríen y participan con gran motivación.** Se muestra un
 38 poco de agresividad al encontrarse frente a frente los rivales ya que por llegar lo más lejos posible se chocan
 39 en el mismo ahora, pero se debe al juego mas no es una agresividad injustificada o intencional.
 40 Transcurridos 10 minutos ningún equipo había logrado pasar a una estudiante al otro lado. **La participación**
 41 **en este juego es activa, las estudiantes muestran después de 4 sesiones de clase un interés por la actividad**
 42 **planteada.** Luego de un tiempo una estudiante pasa al otro lado, lo que incentiva al equipo rival esforzarse
 43 para no perder los puntos finales. Sin embargo, pasados 30 minutos gana el equipo que logro pasar un
 44 participante inicialmente.

45 Posteriormente doy por finalizada la actividad, de inmediato las estudiantes refutan ya que quieren continuar
 46 jugando, pero debo continuar con lo planeado para la clase. **Finalmente designo al grupo ganador dando a su**
 47 **acumulado final 10 puntos y hago sonar el silbato para reunirnos en el círculo central para dar paso al**
 48 **siguiente juego.**

49 Para finalizar, explico el último juego que consiste en los mismos grupos del juego anterior, cada uno tomara
 50 un extremo de una cuerda larga y se ubicaran cada uno en lado sobre la línea de la mitad de la cancha. Cada
 51 equipo deberá halar con todas sus fuerzas buscando pasar a todos los contrincantes a su lado. Quien logre
 52 completar esta tarea gana. **Para iniciar hago sonar el silbato y empiezan las estudiantes a halar con todas sus**
 53 **fuerzas, se convierte en un juego agradable y que genera gran gasto energético para ellas, ya que cada equipo**
 54 **tiene 21 estudiantes. Por lo cual cambio la mecánica del juego, y hago que conformen 6 grupos de 5 y 2 de 6**
 55 **personas. De tal manera que pasar a todo el rival al campo no sea tan difícil. Para esta variable designo los**
 56 **10 puntos a los primeros cuatro grupos que logren completar el objetivo. El ambiente en este juego se tornó**
 57 **agradable ya que al no haber ningún contacto físico sino solo emplear la fuerza y el trabajo en equipo para**
 58 **lograr la meta.** Transcurridos 10 minutos, ya hay cuatro ganadores por lo cual asigno los puntos y doy la
 59 indicación que se dirijan al salón para la reflexión final.

60 Una vez llegamos al salón hago una retroalimentación de las actividades planteadas para la clase de hoy,
 61 dejando en claro la importancia de la continuación de la participación activa de las estudiantes y esperando
 62 que las que faltan por integrarse puedan hacer con buena disposición. **Acto seguido explico la importancia**
 63 **nuevamente de los valores enfatizados, que son, comunicación asertiva, respeto, responsabilidad y equidad.**
 64 Para dar paso a la reflexión, inicio con preguntas como

- 65 ¿Cree usted que la comunicación es indispensable en todos los ámbitos de su vida?
 66 ¿Existe alguna diferencia en el significado de respeto entre la actualidad y algunos años atrás?
 67 ¿Tiene relevancia para su vida la equidad o por el contrario no es importante?

68 En la clase de hoy se sigue mantenido la participación mínima de las estudiantes lo que conlleva a que la
 69 mayoría de la charla sea por parte mía llevando a la reflexión y enfatizando en la apropiación de conceptos
 70 no solo cognitivamente sino aplicado a la vida. Ya que son definiciones que servirán no solo en su presente
 71 sino en su futuro llevándolos al buen desempeño laboral, familiar, y en general en toda su vida.



CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
DIARIO DE CAMPO⁶

Nº. 6

Nombre del estudiante: Jesús David Arango Giraldo

Curso: Décimo

Institución / Organización: Colegio Marillac

Fecha: 28.08.2018

1 Para la sesión del día de hoy, me presento en el colegio a las 10:30 am como es usual para la organización del
 2 respectivo material de la sesión de la clase. Siendo las 10:45 am me dirijo al aula de décimo y saludo a las
 3 estudiantes, llamo a lista y doy la instrucción del día, recalando la importancia de aplicar los valores
 4 trabajados hasta el momento para el desarrollo óptimo de las actividades planeada. Luego nos dirigimos al
 5 patio para hacer la clase y como suelo hacer hago sonar el silbato en el círculo de la mitad de la cancha. Para
 6 las estudiantes que utilizaron sus dos vidas, participan en la clase de hoy ya que observo que se acercan al
 7 sitio de reunión, otras 3 estudiantes deciden utilizar su vida para no participar, pero en general tengo casi a
 8 totalidad el curso presente con 39 estudiantes reunidas para trabajar. Por otro lado, al hacer el llamado ya no
 9 tengo que estar diciendo que escuchen y atiendan a la instrucción, las estudiantes por si mismas empiezan a
 10 interiorizar lo visto y hacen uso de su comunicación asertiva y respetan el uso de la palabra.

11 Para dar inicio a la clase explico el juego el cual consiste en organizar tres grupos de la misma cantidad de
 12 estudiantes, al igual que, la clase anterior, se presentó un menor tiempo tomado por las estudiantes para
 13 conformar estos tres grupos, a pesar de que no todas se caen bien se limitan a realizar la acción solicitada. A
 14 lo largo de la cancha habrá ubicado cierta cantidad de bases, dependiendo de cuantas estudiantes haya en
 15 cada equipo, y en cada una habrá una pelota. Luego cuando doy la indicación, diciendo un numero
 16 cualquiera, por supuesto dentro de la cantidad de bases, las alumnas que tengan asignado este valor pasarán
 17 por detrás de la hilera y luego irán hacían la base por la pelota. Quien logre cogerla primero gana. Se lleva
 18 los 10 puntos el grupo quien acumule más pelotas cogidas.

19 Una vez organizado el grupo, doy inicio a la actividad diciendo en voz alta el número que inicia, debido a
 20 que realizaron mal el ejercicio volvemos a empezar, pero ahora yo hago el ejemplo del recorrido. Una vez
 21 hecho esto inicia el juego con reglas específicas, al momento de llegar hacia la pelota dos estudiantes llegan
 22 al tiempo y juegan violenta por coger la pelota. En este instante debo detener el juego, hay un claro retroceso
 23 en el sentido de respeto por lo cual me toca nuevamente enfatizar la importancia del respeto para el
 24 desarrollo de actividades.

25 Continuando con la actividad, volvemos a empezar y noto como suceso nuevo que inmediatamente luego de
 26 hacerles caer en cuenta del error las estudiantes no vuelven a recaer, a diferencia de las primeras sesiones
 27 que tocaba repetir constantemente para que aprendieran que las acciones que cometían iban en contra de lo
 28 correcto. Transcurridos 15 minutos, la actividad se realiza con normalidad, el equipo que gana por supuesto

29suma a su acumulado final 10 puntos. Inmediatamente hago sonar el silbato en el centro de la cancha para
30dar instrucción a la siguiente actividad.

31Como segunda parte de la clase explico que, en los mismos grupos conformados inicialmente, uno a uno
32deberán salir y atravesar una pista de obstáculos que organice, al llegar al final de la misma habrá una
33colchoneta y encima un balón por cada integrante de equipo. Cada participante deberá atravesar a la vez esta
34pista hasta que todas lleguen al final. Al encontrarse allí entre todas deberán alzar la colchoneta sin dejar
35caer ningún balón y pasar la pista de obstáculos, quien logre realizar esto correctamente gana los 10 puntos.

36Para dar inicio al juego hago sonar el silbato y arrancan las estudiantes a máxima velocidad a superar la pista
37de obstáculos, sin problemas en el arranque no se evidencia ningún problema de trampa y toda marcha
38normal. Como ha sucedido en sesiones anteriores cuando no son actividad que requieran contacto físico, las
39estudiantes se destacan en cumplir su actividad sin preocuparse por los otros equipos, por supuesto a menos
40que hagan trampa evidente.

41Al llegar a la parte final es donde se evidencia la trampa por parte de las estudiantes ya que se les caen los
42balones y sin que yo me dé cuenta los alzan, por supuesto los expectantes me avisan y así las penalizo
43haciéndose devolver. En esta parte de la actividad es la mayor dificultad ya que se requiere de un gran
44trabajo en equipo para lograr coordinar los movimientos fluidamente para así conseguir una mayor
45velocidad. Aquí estoy muy interesado en que los tres equipos superen la prueba, por ende, sin avisarles nada
46a cada grupo le di los 10 puntos por completar la pista, ya que observo que, sin estar conformados
47completamente por el grupo de amigos, haciendo parte de un grupo incluso de estudiantes que no tenían
48buena relación, pudieron dejar eso de lado y cumplir con el trabajo, teniendo una comunicación asertiva. Por
49ello premio a todo el curso por el trabajo en esa actividad.

50Por último, doy el silbatazo para la reunión en el centro de la cancha y explico la actividad final que consiste
51en organizar grupos de la misma cantidad de estudiantes para jugar fútbol con la reglamentación normal,
52más sin embargo se aclara que el hecho de cometer una infracción no será sancionado pero que el juego es
53con reglas claras del fútbol y que ellas las conocen. Como salieron varios equipos lo que hago es hacer una
54rotación a un gol para que sea activa la participación de todas. Además, como todos los equipos participan
55todas las estudiantes les doy 10 puntos para su acumulado final. Más tarde pasados 30 minutos doy por
56finalizada la clase práctica e indico que se dirijan al salón para la posterior retroalimentación de lo visto en
57la sesión de hoy.

58Al llegar al salón inicio mi reflexión en torno a las siguientes preguntas

59 ¿Cree usted que la reciente situación de Venezuela es perjudicial para Colombia?

60 ¿Evidencia usted alguna vulneración de derechos hacia los venezolanos?

61 ¿De los valores trabajados en la investigación evidencia la vulneración de alguno? ¿Por qué?

62Se realiza una charla amena para el desarrollo de la reflexión principal ya que la participación aumenta
63significativamente pasando de tres estudiantes participantes a diez, lo que genera una satisfacción ya que
64evidencio que la intervención está resultando de manera positiva.

65Al final explico la relación que tiene Venezuela con la clase y es que actualmente las personas que están en
66el poder abusan de su puesto para hacerle daño a las personas de tal manera que su individualismo va en

67contra de los valores que trabajamos en la clase, ya que no hay respeto por la dignidad de la gente, no hay
68comunicación asertiva ya que a punta de mentiras engañan a los votantes que los suben al poder, no hay
69equidad porque la producción económica se queda dentro de un grupo elitista y el mayor porcentaje del
70pueblo queda destruido y en el caso de Venezuela desterrado y por ultimo no hay responsabilidad porque un
71gran poder conlleva una gran responsabilidad, y si el cargo adquirido político no se utiliza para el bien del
72pueblo entonces sus comportamientos son irresponsables frente a la ética de su cargo.

73Para finalizar les digo a las estudiantes que profundicen e tema, que lean e investiguen y que traten de seguir
74en su día a día fortaleciendo los temas visto ya que eso ayudara a su crecimiento personal. En estos instantes
75doy por terminada mi clase.



CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
DIARIO DE CAMPO⁷

Nº. 7

Nombre del estudiante: Jesús David Arango Giraldo

Curso: Décimo

Institución / Organización: Colegio Marillac

Fecha: 04.09.2018

1 Iniciando la sesión del día de hoy, llego al colegio a las 10:30 am para organizar el material que utilizare,
 2 siendo las 10:45 am me dirijo al aula de décimo, los saludo, llamo a lista y paso a dar las indicaciones por
 3 supuesto haciendo como siempre énfasis en la importancia de que apliquen lo aprendido en sesiones previas a
 4 las actividades del día de hoy. Seguidamente nos dirigimos al patio para iniciar la clase y como es usual hago
 5 sonar el silbato en el centro de la cancha y hoy se presenta algo inusual, todas las estudiantes participan, las
 6 que no han utilizado su comodín siguen estando de manera activa y las demás hoy se acercan al llamado
 7 manteniendo un porcentaje de intervención de estudiantes del 100% lo que llena de satisfacción la clase
 8 debido a que mi propuesta pedagógica ha mostrado resultados positivos. Acto seguido felicito al grupo y hago
 9 notar que este acto de autonomía en cuanto a la participación es muy grato y hago énfasis en lo esperado para
 10 la clase en cuanto a la conducta por parte de las estudiantes que siempre han estado y las que han fallado.

11 Finalizando esto, procedo a explicar el primer juego el cual consiste en organizar la clase en tres partes. Por
 12 cada equipo habrá un líder y los demás integrantes llevarán vendados sus ojos. La labor de quien ve, será
 13 dirigir a su equipo por una pista de obstáculos ubicada a lo largo de la cancha. El equipo que logre cruzar
 14 todos sus integrantes en primer lugar gana los puntos. Para la organización de los grupos hoy se presenta un
 15 poco de demora, variable que no se veía en las últimas dos sesiones, por lo cual les recuerdo y hago caer en
 16 cuenta que no recaigan en los errores que llevaban y fortalezcan lo adquirido. Cuando se logran organizar
 17 inicio la actividad dando un silbatazo, el juego se torna con normalidad debido a que no hay contacto físico,
 18 característica presentada antes en donde se observa que no hay falencias de agresividad solo hay
 19 concentración de equipo y velocidad para lograr el reto. Transcurridos 35 minutos doy por finalizada la
 20 actividad, asigno los puntos al equipo que logro pasar primero y rápidamente hago sonar el silbato para pasar
 21 de juego ya que el tiempo tomado en la primera se pasó más de lo planeado.

22 En el subsiguiente, procedo a explicar la mecánica del juego el cual consiste en dividir a la clase en dos
 23 equipos de misma cantidad de integrantes, el objetivo será que con un balón de fútbol alguno de los dos
 24 equipos al azar empezara a hacerse pases entre sí sin dejar que el contrincante les robe el elemento, si es así
 25 se inicia de nuevo la mecánica de los 15 pases, pero ahora quien controla será el equipo que robo, así
 26 sucesivamente hasta que un grupo cumpla con el objetivo de pases.

27 Para iniciar hago sonar el silbato, inmediatamente detecto unas estudiantes que empiezan a jugar brusco por
 28 robar el balón. de ipso facto detengo el juego y vuelvo y recuerdo que no reincidan en comportamientos que
 29 ya habían mejorado, que la intencionalidad es potenciar los valores y comportamientos adquiridos mas no
 30 retroceder con esto es por ende que deben tratar de mecanizar esos pequeños actos que las hacen ir en contra
 31 de lo instruido. Luego de esto reanudo el juego y estoy totalmente satisfecho con los avances del grupo ya
 32 que se convirtieron en estudiantes reflexivas que con una vez decirle se comportan de la manera adecuada y
 33 dejan los comportamientos que los hacen caer en el error. Este juego por medio del fútbol desarrolla
 34 intrínsecamente el trabajo en equipo, esto quiere decir que hay competencias intrínsecas en las actividades
 35 que se van adquiriendo a lo largo de la investigación. Transcurridos 15 minutos un equipo consigue sus 15
 36 pases por lo cual asigno sus puntos y hago sonar el silbato para darle paso al último juego.

37 Como parte final de la clase práctica se realiza el trabajo que consiste en organizar todo el grupo en círculo y
 38 cada uno deberá estar de pie y dentro de un aro, exceptuando una estudiante que estará al centro del grupo. A
 39 cada jugadora se le asigna un número en orden ascendente según la cantidad de estudiantes. La persona del
 40 centro gritará 3 de estos números al azar e inmediatamente correrá a ocupar uno de los aros. Quien quede sin
 41 puesto tomará el lugar del centro y se repetirá la acción. Así sucesivamente hasta que el docente de la
 42 indicación de parar el juego.

43Doy inicio haciendo sonar el silbato y las estudiantes demuestran un signo más de avance haciendo la
 44actividad correctamente, a diferencia de sesiones anteriores que tocaba repetir la mecánica para que ellas se
 45orientaran. La actividad se muestra rotacional y activa ya que las alumnas hacen la actividad con agrado,
 46muestran signos de gusto como reírse y gritos de alegría, por ende, me siento satisfecho con el trabajo de
 47ellas, es por ello que, al pasar 20 minutos de juego les doy 10 puntos a cada una por el trabajo realizado en
 48general. Acto seguido doy la indicación de encontrarnos en el salón en 5 minutos para hacer la reflexión del
 49día de hoy.

50Al llegar al aula inicio la reflexión con la siguiente pregunta

51 ¿Qué entiende usted por cultura ciudadana?

52 ¿Hay oportunidad para el progreso en Colombia?

53 ¿Cómo calificaría el sistema educativo nacional?

54Para el desarrollo de estas preguntas en modo de conversatorio el nivel de participación aumentó a 21
 55estudiantes mas no es el total del curso, por lo cual mantengo la expectativa de que en la siguiente clase
 56aumente este valor y ojalá al cierre de la investigación la participación reflexiva sea de un 100%.

57Continuando la temática de las preguntas, se reflexiona acerca de las problemáticas nacionales, ya que es
 58muy usual en esta época criticar la situación de Venezuela sin entender que esto es un método distractivo de
 59los medios de comunicación para confundir la opinión pública, es por ende que he pretendido por medio de
 60este tipo de preguntas a lo largo del proyecto formar un pensamiento analítico critico en las estudiantes
 61participantes para que así se comporten, actúen y opinen de manera debida defendiendo y debatiendo sus
 62opiniones de manera argumentativa.

63Frente a las opiniones de las estudiantes observo que algunas de ellas siguieron la recomendación de la
 64sesión pasada que era leer e informarse ya que se acercan a dar respuestas convenientes a las preguntas
 65propuestas. Transcurridos 25 minutos de reflexión doy por terminada la sesión no sin antes insistir en la
 66recomendación de leer para no seguir desinformada y sigan creciendo en su proceso de argumentación
 67critica.



CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
DIARIO DE CAMPO⁸

Nº. 8

Nombre del estudiante: Jesús David Arango Giraldo

Curso: Décimo

Institución / Organización: Colegio Marillac

Fecha: 11.09.2018

1Para la sesión del día de hoy, me presento al colegio a las 10:30 am para organizar el material de la clase.
 2posteriormente siendo las 10:45 am me dirijo al salón de décimo donde saludo a las estudiantes, llamo a lista
 3y seguido doy la instrucción para que bajemos al patio a realizar la clase práctica, no sin antes reiterarles la
 4importancia de la aplicación de las competencias y conocimientos visto hasta el momento para desarrollo
 5óptimo de las actividades.

6Seguidamente al llegar al sitio de práctica, hago sonar el silbato para reunirnos en el círculo de la mitad de la
 7cancha, presentándose como en la clase anterior una mejoría en cuanto a la atención prestada y a la
 8participación manteniéndose activa al 100%. Acto seguido procedo a explicar la actividad inicial que consiste
 9en formar grupos de 6 personas donde uno será el líder y los demás los seguidores. Cada equipo tendrá como
 10elemento una botella, un lápiz, y una cuerda para cada uno de los seguidores. Estos tendrán que amarrar al
 11lápiz sus cuerdas y sujetarlo firmemente posicionándose en un círculo a espaldas de la botella que estará en
 12el centro. El objetivo es encestar el lápiz en el recipiente, el líder será el único que podrá ver y tendrá que
 13dirigirlos, pero con un lenguaje previamente inventado y socializado por el grupo. Equipo que logre
 14completar la misión en primer lugar gana los puntos.

15Para dar inicio al juego se conforman los grupos de trabajo donde las estudiantes sin problema integran a
 16personas que no hace parte de sus amigos y se organizan rápidamente. Una vez ubicado el material y las
 17estudiantes hago sonar el silbato para arrancar la actividad, e increíblemente no se escucha una voz aparte de
 18los líderes, todos los grupos están focalizados en ganar los puntos, se torna un ambiente de respeto y
 19tranquilidad donde mi trabajo es monitorear que no hagan trampa lo cual es innecesario ya que
 20autónomamente realizan el trabajo. Transcurridos 5 minutos, hago pare al trabajo y doy la indicación para
 21que replanteen su estrategia de equipo. Seguido de esto vuelvo a hacer sonar el silbato en indicación de
 22inicio del juego y se realiza la misma mecánica. Al pasar 5 minutos más por fin un equipo logra encestar el
 23lápiz por lo cual designo los 10 puntos y doy el silbatazo para la reunión en el círculo del centro.

24Continuando con la clase, prosigo a explicar el segundo juego el cual consiste en organizar grupos de la
 25misma cantidad de participantes. Realizado esto se dispondrán en una hilera agachados siempre llevando las
 26manos en los hombros de la persona que está en frente. Acto seguido para iniciar la actividad la persona que
 27está en último lugar deberá pasar por encima de toda la hilera llevando en sus manos un balón de baloncesto
 28hasta llegar al primer puesto sin dejarlo caer, de lo contrario tendrá que devolverse. Al llegar en primer lugar
 29deben pasar el balón al último integrante y se repetirá la acción hasta pasar la primera mitad de la cancha de
 30baloncesto. Al llegar entre todos los participantes resolverán un acertijo que, al hallar su respuesta, una de
 31las estudiantes deberá salir hasta la línea final y realizar una cesta desde el área demarcada, si falla regresará
 32nuevamente a la mitad de la cancha y saldrá otro integrante hasta realizar la cesta. Una vez realizado el
 33punto volverán de la misma manera que al inicio y el primer equipo que llegue gana los puntos.

34Para dar inicio a la actividad, se procede a organizar los equipos para lo cual se demoran un poco, en estos
 35momentos hago caer en cuenta el retroceso que están cometiendo las estudiantes. Una vez conformado el
 36grupo de trabajo hago sonar el silbato para dar inicio al juego, luego de esto las estudiantes salen a toda
 37velocidad, pero noto que algunas dejan caer el balón y aun así continúan, es por ello que detengo el juego y
 38nuevamente enfatizo la importancia del valor de la sinceridad en todas las acciones que se realicen. En este
 39punto iniciamos de nuevo el juego y a diferencia de antes, ellas caen en ese momento en cuenta de su error y
 40mejoran las falencias que tenían. La actividad se desarrolla a partir de ese momento con normalidad. Al ser
 41un juego de no contacto no se evidencian comportamientos de agresividad, solo se ve reflejada la

42competitividad y el juego sano. Pasados 10 minutos un equipo logra terminar la actividad, acto seguido
43asigno los 10 puntos y hago sonar el silbato para dar paso a la última actividad de hoy.

44Para la última parte de la clase práctica procedo a explicar el juego el cual consiste en organizar la clase en 4
45grupos, dándole la libertad a los estudiantes de que la cantidad de integrantes la elijan ellos, una vez
46conformado el equipo sea mayor los estudiantes o menor con respecto a otro no podrá cambiarse. Se jugará
47captura la bandera la cual será un balón de fútbol en cada lado de la cancha. El objetivo es no permitir que el
48contrincante coja el balón. Al pasar la mitad de cancha el equipo podrá congelar al contrincante. Para no caer
49en esta penitencia el salvavidas es un balón de voleibol que habrá en la cancha, quien lo tenga no podrá ser
50congelado, pero si se le podrá robar el balón. Quien logre capturar la bandera gana.

51Para este juego tengo una alta expectativa de gusto por parte de las estudiantes ya que es una actividad que
52siempre gusta a cualquier edad. Para dar inicio se crean los grupos y por supuesto que se van unidos los
53equipos de amigos y es evidente que va a haber diferencia numérica en cuanto a la cantidad de sus
54integrantes, pero la regla es que no puede ser modificado. Doy el silbatazo para empezar el juego, por
55supuesto iniciando con dos equipos en cancha de cuatro. En este juego al pasar el tiempo si se empieza a ver
56acciones de juego brusco donde enfatizo el respeto frente a las compañeras, que si bien es permitido el
57contacto mas no la agresividad y sin problemas caen en su error y corrigen la falencia sin problema. Al
58capturar el balón el equipo que lo logra queda en cancha y se hace rotación con el equipo en espera. Así
59sucesivamente será la mecánica rotativa. Transcurridos 20 minutos de juego doy por finalizada la clase
60práctica y asigno 10 puntos a todas las estudiantes. Acto seguido doy la indicación de que nos encontremos
61en el aula en 5 minutos para la retroalimentación del día.

62Una vez estando todos en el salón inicio la retroalimentación con la siguiente pregunta

63 ¿Evidenció en clase la vulneración a la equidad? ¿Por qué?

64 ¿Ha evidenciado algún cambio positivo en cuanto a la conducta de la clase?

65 ¿Cree usted que la clase de educación física contribuye al cambio comportamental positivamente?

66En torno a estas preguntas se desarrolla la retroalimentación de clase presentándose una participación activa
67no total, pero si la mayoría de las estudiantes dan su aporte frente a la clase frente al desarrollo de las
68cuestiones aportando un valor agregado en cuanto a lo que conocen por su formación académica y
69relacionándolo a su vida y experiencia escolar.

70Básicamente la reflexión de la clase es que la igualdad no es solo un cambio político sino individual,
71viéndolo desde la última actividad no debieron haberse conformado grupos mayores y menores en su
72cantidad de integrantes ya que esto genera una ventaja para quienes tienen más. Por otro lado, es pertinente
73hacerle caer en cuenta a la clase que la educación física al ser un área que forma al cuerpo, intrínsecamente
74forma todos sus componentes, es decir, motriz, expresivo y axiológico lo que conlleva a una formación
75integral del ser humano por lo cual no debe ser vista como una clase de solo juego, por el contrario de fonda
76su carácter es formativo para el progreso de la sociedad.

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
DIARIO DE CAMPO⁹

Nº. 9

Nombre del estudiante: Jesús David Arango Giraldo

Curso: Décimo

Institución / Organización: Colegio Marillac

Fecha: 18.09.2018

1 Para la sesión del día de hoy, llego a la institución educativa a las 10:30 am para organizar el material.
 2 Posteriormente siendo las 10:45 am me dirijo al salón de décimo, saludo a las estudiantes, llamo lista, y doy la
 3 instrucción de salida al patio enfatizando como es usual en la importancia de ligar los conocimientos previos a
 4 las actividades de hoy para tener resultados óptimos en el proceso.

5 Llegando al patio hago sonar el silbato en el círculo central, de inmediato las estudiantes se acercan
 6 exceptuando dos, quienes usaron la vida y deciden no participar en la clase. Sin problema alguno continuo mi
 7 clase y procedo a explicar el primer juego el cual consiste en dividir en dos grupos de misma cantidad de
 8 estudiantes. A continuación, cada uno de los integrantes exceptuando uno, se dispondrán en una fila y en
 9 posición de cuclillas levantarán la cadera quedando apoyados sobre manos y pies, creando una especie de u al
 10 revés. El compañero que queda faltante estará a 10 metros de su equipo esperando la indicación con los ojos
 11 vendados. Entre todo el equipo deberán inventarse un lenguaje para guiar al estudiante que deberá pasar por
 12 debajo de ellos hasta llegar al otro extremo de la fila. Acto seguido la persona que está en último lugar se
 13 vendará los ojos y hará el mismo procedimiento. Así sucesivamente, el equipo que primero llegue a la línea
 14 de meta gana los 10 puntos.

15 Una vez conformado los equipos sin retraso alguno doy inicio al juego haciendo sonar el silbato, las
 16 estudiantes con dificultad realizan el ejercicio ya que no tienen una buena orientación espacial, por supuesto
 17 deben utilizar su sentido auditivo escuchando la voz de sus compañeras para lograr completar la dinámica de
 18 juego. Rescato que se muestra un interés por las participantes de desarrollar la actividad con esmero. Sin
 19 presentarse dificultad con las reglas de juego transcurridos 20 minutos un grupo gana el juego y se le asignan
 20 sus 10 puntos correspondientes para el acumulado final.

21 Seguidamente doy un silbatazo en el círculo central de la cancha para reunirnos y proseguir a explicar la
 22 segunda actividad la cual consiste en dividir a la clase en grupos de cinco personas. En una zona
 23 determinada el docente trazara una línea con una tiza marcando el área de cada grupo. A continuación, con
 24 hojas de papel se harán 10 pelotas que se utilizara entre todos los grupos. Antes de iniciar el juego el docente
 25 aclarará que deben cuidar el material ya que será prestado entre todos los equipos, por ende, para el buen
 26 desarrollo del juego el material debe estar en un estado óptimo. El objetivo será lanzar las pelotas al campo
 27 delimitado del contrincante pasado 2 minutos el grupo que tenga más pelotas en su campo pierde.
 28 Para dar inicio a la actividad se utilizan los mismos equipos conformados anteriormente, la dinámica se hará
 29 de a cuatro equipos en cancha, dos en una mitad que a su vez dividida en dos y la otra parte de la misma

30manera. Acto seguido hago sonar el silbato para dar inicio al juego donde con gran activación motriz las
 31estudiantes lanzan las pelotas de papel sin detenerse hasta que transcurran los dos minutos. La rotación se
 32hará de acuerdo al equipo que pierda entra uno de los dos que está en espera, así sucesivamente hasta que yo
 33di la indicación de pasar a la siguiente actividad. A manera general la actividad se desarrolló en términos
 34respetables y activos en cuanto a participación por eso asigno los 10 puntos a todas las estudiantes debido a
 35que todas participaron sin falta y con gran actitud.

36Seguidamente doy la indicación de reunirnos en el círculo central para dar la instrucción del último juego el
 37cual consiste en, organizar al grupo por parejas y cada una tendrá un balón. El juego consistirá en que el
 38docente designará ejercicios donde alguno de los dos estudiantes se encuentre en desventaja, por ejemplo, un
 39compañero en cuclillas y el otro de pie, ambos sosteniendo el balón y el primero que se caiga o ponga las
 40manos detrás pierde. En torno a esto se desarrollará el juego y luego se hará la misma dinámica, pero dando
 41igualdad de condiciones.

42Para dar inicio al juego hago sonar el silbato por supuesto ya habiendo formado las parejas, y entregárseles
 43el elemento para la mecánica del trabajo. Seguidamente indicé que posición debe adoptar uno de los dos
 44jugadores, por ejemplo, uno arrodillado y el otro de pie, o uno de pie sobre una pierna y el otro manteniendo
 45una postura natural en dos pies, etc. Este juego es muy divertido y de máxima participación ya que requiere
 46del máximo esfuerzo de las estudiantes, por lo cual se crean un ambiente de máxima participación en este
 47juego logrando los objetivos planteados para el juego. Transcurridos 15 minutos de juego con normalidad,
 48doy aviso del final a la clase práctica e indico que en 5 minutos nos encontramos en el salón para la
 49retroalimentación.

50Para finalizar la sesión del día realizamos la debida retroalimentación reforzando los valores vistos a lo largo
 51de la investigación, comunicación asertiva, responsabilidad, equidad y respeto los cuales han estado
 52intrínsecos en cada una de las actividades planteadas para las diferentes sesiones en lo transcurrido de la
 53investigación.

54Para el desarrollo de la charla planteo la siguiente pregunta

55 ¿Cree usted pertinente los valores para la vida diaria de una persona?

56 ¿Cree usted correcto la explotación del medio ambiente para la solución al avance del ser humano?

57En torno a estas preguntas se construye la reflexión a partir de las respuestas de todas las estudiantes
 58participantes en la charla, donde indican que si es pertinente la formación en valores ya que si se tiene en
 59cuenta el mundo está hecho un caos habiendo supuestamente esa formación intrínseca en la vida de cada
 60individuo, que será de este planeta y de la raza humana sin un mínimo de humanidad compartida, por otro
 61lado esto va ligado a la sobre explotación del medio ambiente que está generando el hecho de que el planeta
 62agonice al irresponsablemente utilizar la materia del medio para el avance del ser humano sin tener en cuenta
 63una debida dosificación que no desencadene consecuencias graves a futuro como ya se está viendo y
 64hablando sobre el agotamiento de ciertos recursos en unos años.

65Respecto a lo anterior es importante que las estudiantes tomen conciencia de la situación del medio en el que
 66vivimos ya que no es correcto vivir desinformado y apático a las problemáticas ya que como futuras
 67graduandos serán el agente que cambie la situación actual del país y quizá del planeta.

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
DIARIO DE CAMPO¹⁰

Nº. 10

Nombre del estudiante: Jesús David Arango Giraldo

Curso: Décimo

Institución / Organización: Colegio Marillac

Fecha: 25.09.2018

1 Para el día de hoy, me presento en el colegio a las 10:30 am para organizar el material de la clase, acto
 2 seguido me dirijo al aula de décimo, al llegar allí saludo a las estudiantes, llamo a lista y doy las instrucciones
 3 del día por supuesto enfatizando en la importancia de hilar los temas vistos y competencias adquiridas en la
 4 investigación en la clase para el óptimo desarrollo de la misma.

5 Seguidamente doy la instrucción de dirigírnos al patio para realizar la clase planeada. Al llegar al sitio de la
 6 practica hago sonar el silbato para reunirnos el en círculo central. Observo que todas las estudiantes se
 7 acercan a atender las instrucciones lo cual me deja satisfecho ya que la participación es del 100% de las
 8 alumnas. Posteriormente, procedo a explicar las instrucciones del primer juego el cual consiste en organizar
 9 grupos de 5 integrantes. En toda la cancha se dispondrá una pista de obstáculos la cual deben pasar los
 10 equipos cogidos de la mano sin soltarse. Gana quien tome menos tiempo en atravesarla. Si el grupo se suelta
 11 de las manos deben devolverse e iniciar de nuevo.

12 Para darle inicio a la actividad cambio la mecánica para la conformación de los equipos, los organizo en
 13 orden de lista de a 5 personas. Pensé que iba a crearse inconvenientes, pero por el contrario las estudiantes lo
 14 tomaron con normalidad y se organizaron de manera rápida. A continuación, hago sonar el silbato para
 15 empezar el juego, de inmediato las alumnas salen a correr para atravesar la pista de obstáculos por sobre los
 16 equipos contrincantes, el juego se torna en un ambiente ameno de risa y diversión para las estudiantes, a
 17 pesar de que algunas se sueltan por los jalones, sin hacer trampa se devuelven como lo había explicado al
 18 inicio y empiezan de nuevo el recorrido. Se observa que deben todos los equipos devolverse al punto de
 19 salida ya que se sueltan y quiebran esa regla. A nivel general la actividad se desarrolla en un ambiente de
 20 respeto y se denota el gran trabajo en equipo ya que deben crear estrategias para superar la pista de
 21 obstáculos sin cometer faltas. Transcurridos 15 minutos de proceso por fin un equipo logra llegar al final
 22 cumpliendo las reglas es por ende que se le asignan sus 10 puntos para el acumulado final.

23 Pasando al segundo juego, explico la temática que consiste en organizarse en los mismos equipos del juego
 24 anterior. Se ubicarán sobre la línea de meta en una hilera, a 20 metros por grupo habrá puesto un balón de
 25 baloncesto. El objetivo del juego será que el primer integrante formado saldrá corriendo, rodeará el balón y
 26 se devolverá a la hilera, acto seguido toma la mano del siguiente en la formación y repiten la misma acción.
 27 Así sucesivamente se hará el trabajo hasta que se complete una cadena con todos los integrantes del equipo y
 28 hagan el recorrido todos. Si se sueltan, se devolverán las estudiantes que rompieron la cadena y seguirá el
 29 recorrido la parte que siguió unida, teniendo que volver a hacer los recorridos para recobrar el trabajo
 30 perdido. Quien efectuó todo sin errores ganara el juego sumando a su acumulado final 10 puntos.

31 Dando inicio al juego doy un silbatazo y empieza el juego, de la misma manera que el juego anterior, salen a
 32 correr las estudiantes a completar la tarea, por supuesto como no es un juego que involucre el contacto físico
 33 entre rivales, el ambiente no se ha tornado con dificultades debido a brusquedad o acciones que se asemejen.
 34 A medida que aumenta el tamaño de la cadena humana, se observa que las estudiantes se sueltan por la
 35 velocidad con la que corren en el proceso del juego, y al igual que la actividad anterior, autónomamente ellas
 36 deciden volver ya que es la regla del juego explicada antes de empezar. A medida que se desarrollan las
 37 actividades se observa un notorio avance en cuanto a la adquisición de los valores pretendidos ya que el
 38 comportamiento de las alumnas ha cambiado exponencialmente. Pasar de repetirles, intervenir en agresiones,
 39 trampas etc. Ahora su comportamiento y participación se volvió autónomo y el respeto hacia los demás se ve
 40 reflejado. Transcurridos 20 minutos sin novedad un grupo gana el juego por lo cual se le asignan sus 10
 41 puntos.

42 Para finalizar la clase práctica, hago sonar el silbato para reunirnos en el círculo de mitad de cancha y
 43 proceso a explicar la temática de la actividad que consiste en los mismos equipos conformados, se ubicarán
 44 sobre la línea de meta en una hilera. A 10 metros de cada grupo habrá un cono invertido. La tarea consiste en
 45 que uno a uno las estudiantes transportaran una pelota de tenis sujetándola con las rodillas hasta el cono, al
 46 llegar allí la debe encestar, si no lo logra tendrá que devolverse y repetir el recorrido. Si lo logra coge la
 47 pelota con sus manos y se devuelve corriendo, acto seguido la entrega a su compañera y esta debe realizar la
 48 misma acción. El equipo que logre pasar cada uno de sus integrantes en menos tiempo gana el juego.

49 Doy inicio al juego haciendo sonar el silbato, pero a diferencia de las actividades anteriores el proceso de
 50 desarrollo es más lento ya que el transporte de la pelota de tenis con las rodillas limita la agilidad en cuanto
 51 al movimiento, por ende, se evidencian los comportamientos de trabajo en equipo en cuanto a que las
 52 compañeras daban ánimos y gritaban a quien estaba en ejecución de la actividad ya que querían ganar el
 53 juego por encima de los demás grupos. En todos los equipos alguna integrante dejaba caer la pelota y le
 54 tocaba volver a empezar, en estos momentos imaginaba que iba a haber reproches para esta, pero por el
 55 contrario se muestra una actitud positiva de sus compañeras e impulsan a terminar, estos comportamientos
 56 hacen que las estudiantes no se frustren y culminen el trabajo de forma debida. Como es de esperarse el
 57 tiempo tomado para esta actividad es más largo ya que la velocidad de ejecución es más lenta por las tareas
 58 que implica. Pasados 30 minutos, todas las integrantes de un equipo logran pasar sin errores por ellos se les
 59 asigna sus 10 puntos y se da por finalizada la clase práctica. A continuación, se le da la instrucción a la clase
 60 de en 5 minutos encontrarnos en el salón para la respectiva reflexión del día.

61 Al momento de llegar al salón, inicio la reflexión con la siguiente pregunta orientadora

62 ¿A qué cree usted que se debe la extinción de muchas especies animales?

63 ¿Cree usted en el problema del agua actual o es un mito? ¿Si es verdad a que se debe?

64 Con base en las dos preguntas desarrollamos la charla del día donde se observa que cada vez más participan
 65 las estudiantes. Construyendo la temática a partir de la charla se crea un conversatorio critico frente a la
 66 situación actual, llegando a la conclusión que las dos problemáticas han surgido a partir de la mano del ser
 67 humano, ya que la falta de responsabilidad y respeto por el medio que nos rodea se ha convertido en un tema
 68 tan normal que las personas del común a pesar de que conocen que el consumo irresponsable conlleva al
 69 pronto agotamiento del agua que por supuesto las consecuencias será la extinción total de la vida tanto del
 70 ser humano como de los animales que nos rodean, que si bien esta la extinción de muchas especies ha sido

71por la caza irrespetuosa al reino animal la contundente aniquilación será el agotamiento de los recursos por
 72ende es importante enfatizar y reflexionar que los valores humanos no son solo hacia la raza humana sino
 73también al medio que nos rodea y con el cual convivimos en el planeta, que el hecho de ser la única especie
 74racional no da el derecho de aniquilar al planeta.



CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
DIARIO DE CAMPO¹¹

Nº. 11

Nombre del estudiante: Jesús David Arango Giraldo

Curso: Décimo

Institución / Organización: Colegio Marillac

Fecha: 02.10.2018

El diario de campo es un ejercicio de escritura fluida e informal donde se registra en orden cronológico el desarrollo de la sesión. Asimismo, se describe con mayor detalle las dificultades que se presentaron, los aspectos o situaciones positivas, los sucesos más significativos con relación a la planeación, los recursos utilizados, el manejo de grupo, el uso del lenguaje, el aprendizaje, le evaluación, el desarrollo profesional, entre otros. Escribir en el recuadro sin limitarse en el escrito.

- 1. NARRATIVA** (Registrar la información de manera categórica por su significación, globalidad, articulación e historicidad puede resultar un producto organizado y sistemático).

1Para la sesión del día de hoy, llego al colegio como es usual a las 10:30 am para organizar el material de la
 2última sesión de la investigación, luego me dirijo al salón de décimo, saludo a las estudiantes, llamo a lista y
 3doy las instrucciones para la clase enfatizando que al ser la última intervención cierren con broche de oro los
 4avances que han mostrado frente a la clase y muestren los mejores resultados para finalizar con un desarrollo
 5óptimo de la clase.

6Acto seguido doy la instrucción de dirigimos al patio para dar inicio a la clase práctica. Al llegar al sitio de la
 7practica hago sonar el silbato para reunirnos en el círculo central de la cancha y procedo a explicar el primer

8juego el cual consiste en organizar las estudiantes sobre las líneas que demarcan la cancha, es decir, las dos
9líneas de meta y las dos laterales, separados lo más que puedan uno de otro. A la indicación del docente, todas
10correrán sobre el pie derecho sin parar. El objetivo será tocar al compañero que tienen en frente, de ser así
11quedará por fuera. Ganará el juego las últimas 5 estudiantes que queden en juego.

12Para dar inicio al juego hago sonar el silbato y las estudiantes empiezan a saltar en su pie tratando de tocar a
13la compañera del frente, este juego al ser de contacto esperaba que hubiera un poco de juego brusco, pero,
14por el contrario, el trabajo se tornó en un ambiente ameno sin mayor dificultad para la ejecución del mismo.

15Las estudiantes por supuesto se cansan rápidamente ya que deben estar corriendo constantemente sin
16detenerse de lo contrario pierden. Al cabo de 10 minutos la actividad termina con 5 alumnas en pie por lo
17cual les asigno sus 10 puntos para el acumulado final.

18A continuación, doy un silbatazo y nos reunimos en el círculo central de la cancha para explicar la segunda
19actividad la cual consiste en organizar grupos de 8 personas. Se organizarán en una hilera sobre la línea de
20meta, a 15 metros del punto inicial habrá una línea trazada frente a cada equipo. el primero en cada hilera
21correrá y desde la línea saltará lo más que pueda. El que sigue hará la misma acción, pero desde el punto
22donde quedo el compañero que salto anteriormente. Así sucesivamente hasta que pasen todas las estudiantes.
23Ganará la actividad el equipo que llegue más lejos.

24Para este juego con la misma actitud de participación, las estudiantes se organizan para iniciar el juego al
25cual le doy inicio haciendo sonar el silbato, de manera inmediata salen corriendo las estudiantes dando saltos
26lo más largos como pueden. Seguidamente sus compañeras salen impulsadas a realizar la misma acción por
27lo cual la rotación se mantiene cíclica y el ejercicio las mantiene activas motivadamente para no recaer en el
28enfriamiento muscular. El juego se torna en un ambiente sano y chévere de trabajar, al cabo de 8 minutos se
29termina la actividad ganando un grupo sus 10 puntos para el acumulado final.

30Pasando al último juego de la clase práctica doy un silbatazo para reunirnos en el círculo central de la cancha
31y proceso a explicar la mecánica la cual consiste en los mismos grupos del juego anterior y a su vez se
32organizarán en parejas. El juego consiste en transportar por una pista de obstáculos dos balones de
33baloncesto que irán sobre dos palos de escoba que llevarán las estudiantes llevados de los extremos. El
34primer equipo que logre llegar al otro lado del circuito sin dejar caer los balones gana, quien deje caer algún
35elemento deberá devolverse y volver a empezar.

36Para este último juego si se toma un poco más de tiempo ya que requiere de una comunicación efectiva y
37trabajo en equipo lo cual requiere de la mayor atención posible por parte de las estudiantes para poder
38realizar un buen trabajo, y por supuesto ellas saben que de su aporte depende la victoria del equipo de lo
39contrario cometer errores conllevará quizá a la derrota. El trabajo se desarrolla de una manera óptima ya que
40cada estudiante está en su equipo participando e impulsando la actividad para poder ganar los puntos finales,
41transcurridos 25 minutos por fin un equipo logra la victoria por lo cual es asigno sus 10 puntos para la
42sumatoria total para la definitiva.

43En estos momentos se da por finalizada la clase práctica y doy la indicación de subir al salón para la
44reflexión de la clase y la asignación de la nota final para la clase de educación física. Una vez en el salón
45inicio la reflexión con la siguiente pregunta

46 ¿A qué cree que se refiere el término de cultura ciudadanas?

47 ¿Hace falta cultura ciudadana en el país?

48 En torno a estas dos preguntas se desarrolla la temática preparada para el día de hoy. Las estudiantes en su
49 mayoría participan activamente en el conversatorio entendiendo que la cultura es la implementación de los
50 valores aprendidos por las competencias ciudadanas en la sociedad donde me encuentre desarrollando un rol
51 en cualquier ámbito de la sociedad. En la misma línea se debe seguir un mínimo de reglas compartidas que
52 desencadenen conductas respetuosas y responsables frente a la sociedad en la cual se encuentra una persona,
53 es pocas palabras se refiere a ser buen ciudadano.

54 Por otro lado, se llega a la conclusión de que Colombia está atrasado en cultura ciudadana ya que los
55 personas que habitan este país no tienen el mínimo sentido de respeto y responsabilidad por el territorio
56 donde viven, no siguen el mínimo en reglas ciudadanas para conllevar a una buena convivencia entre las
57 personas por ellos se generan tantos conflictos en el país desencadenase riñas y violencia a nivel general en
58 el país.

59 Por lo anterior es importante tener claro conceptos y aplicarlos a la vida diaria para no seguir en la misma
60 corriente del individualismo y las malas acciones, por el contrario, se deben buscar objetivos en común para
61 llegar al cambio esperado.

62 Como último paso de la clase de hoy se procede a generar las definitivas para la clase de educación física
63 según lo planteado en la segunda sesión, para esto se realiza la sumatoria de puntos y sacar los totales y
64 porcentajes individuales.

65 A nivel general el curso mantuvo un buen promedio, por supuesto que hubo notas bajas de 35 pero a nivel
66 general las notas se mantuvieron entre 40 y 45 por lo que deduzco que lo planteado y trabajado en clase
67 funciono para llegar a un correctivo y tener otra mirada frente a la clase de educación física la cual si tiene
68 un propósito académico y no clase de relleno como se tiene estigmatizada.

9.1.3 Entrevistas

Entrevista semi estructurada inicio

1 ¿Qué entiende por competencias ciudadanas? Explique su respuesta

2 Sujeto 1: Es como la educación en valores

3 Sujeto 2: Son los valores en la sociedad que debemos tener cada día al momento de

4 relacionarnos con las personas.

5Sujeto 3: Nos ayuda a unirnos más a todo el grupo, pero teniendo en cuenta que es importante
6construir el ambiente en valores.

7Sujeto 4: Aprender a trabajar en equipo y mantener nuestros valores, y en cada juego es
8importante fortalecer ciertas actitudes que no son agradables.

9Sujeto 5: Creo que es el respeto, los valores, la tolerancia.

10Sujeto 6: Es como respetar a los demás y ser amables con la gente.

11Sujeto 7: Es saber convivir con la gente sin problemas.

12 ¿Qué entiende por cultura ciudadana? Explique su respuesta

13Sujeto 1: Es pasar los puentes en rojo por la cebrá, respetar las normas, si veo que los
14abuelitos se caen se debe ayudarlos.

15Sujeto 2: Incluye a toda la sociedad al momento de comportarse en la calle con las personas
16siempre los valores que se deben tener en todo lugar.

17Sujeto 3: Son los valores que debe tener en cuenta todo el mundo para comportarse.

18Sujeto 4: En algunos ámbitos se ve que la gente no tiene valores porque no respeta.

19Sujeto 5: Es que la gente tenga paz.

20Sujeto 6: Es como no botar basura, reciclar y ayudar a los animales.

21Sujeto 7: Es vivir tranquilos con las demás personas sin afectar a nadie.

22 ¿Cree usted que la clase de educación física aporta a la formación en valores o por el 23contrario es una clase de relleno? Explique su respuesta.

24Sujeto 1: Si ayuda para tener más disciplina, para estar siguiendo reglas, porque la vida en
25general se conforma de reglas.

26Sujeto 2: Si aporta cuando hacemos una actividad, siempre estamos incluyendo dentro del
27trabajo en equipo los valores y ayuda a tener una buena cultura.

28Sujeto 3: Si porque nos enseña a respetar las normas.

29Sujeto 4: Si ayuda porque cuando jugamos o hacemos alguna actividad a través de ella

30tenemos que aprender a convivir con los demás.

31Sujeto 5: Si aporta bastante porque se aprende a trabajar en equipo, a respetar y a ser
32solidarias.

33Sujeto 6: Sí, aporta la formación en valores porque tenemos que jugar limpio y seguir las
34reglas.

35Sujeto 7: No porque la clase es como para hacer ejercicio y ya.

36 ¿Ha evidenciado dentro de la institución una formación en competencias ciudadanas?

37Sujeto 1: Si se trabaja las competencias ciudadanas en ética y valores y en religión

38Sujeto 2: No siempre se ha presentado, pero si en algunas clases se incluye como en la de
39política y religión.

40Sujeto 3: Si en el colegio nos enseñan a comportarnos de buena manera.

41Sujeto 4: Sí, pero el problema está en nosotras como estudiantes no aprovechar cuando nos
42enseñan los valores.

43Sujeto 5: Si hay una formación en valores en el colegio.

44Sujeto 6: Si claro en la clase de religión vemos eso de como respetar a las demás personas.

45Sujeto 7: Algunas veces los vemos en política.

46Hablando en un contexto nacional ¿Hace falta fortalecer las competencias ciudadanas o

47por el contrario estamos bien formados en ese tema? Explique su respuesta

48Sujeto 1: Hace falta muchas competencias ciudadanas, para que la gente no se cole en

49Transmilenio, cruce bien el semáforo y respete a las demás personas.

50Sujeto 2: Hay que fortalecerlas porque se han perdido mucho los valores en la sociedad hasta
51el punto que las personas pasan por encima de las otras.

52Sujeto 3: Hace mucha falta porque hay gente que todavía no tiene el conocimiento, entonces
53falta aprender los valores porque se deben tener cuenta en todo lugar.

54Sujeto 4: Si hay que fortalecerlo bastante porque por ejemplo se ve que la gente no respeta
55algo tan simple como las normas de tránsito botar basuras o ir en un medio de transporte y
56tratar mal a las otras personas.

57Sujeto 5: Si hace falta fortalecer las competencias ciudadanas porque la gente no respeta,
58bota basura en la calle.

59Sujeto 6: Si y mucho porque la gente no cuida el medio ambiente ni a los animales.

60Sujeto 7: Hace bastante falta porque hay mucha delincuencia.

Entrevista semi estructurada final

1 ¿Cree usted que las competencias ciudadanas tienen alguna finalidad formadora?

2Explique su respuesta

3Sujeto 1: Claro, porque como personas nos ayuda a desarrollarnos en el ámbito laboral y en
4general en todos los ámbitos de la vida donde nos desarrollemos

5Sujeto 2: Sí, porque a uno lo ayuda a recapacitar y a reflexionar sobre lo que uno ha hecho mal

6Sujeto 3: Si forma a las personas porque nos ayuda a ser mejores personas porque nos enseña
7a seguir las normas.

8Sujeto 4: Si claro porque eso nos ayuda a formar como personas porque no deberíamos hacer
9trampa en los juegos y portarnos correctamente.

10Sujeto 5: Si porque nos fortalece como persona en valores.

11Sujeto 6: Si porque ayuda a tener mejor convivencia y comunicación.

12Sujeto 7: Si porque podemos aprender diversas cosas como para cuidar nuestra salud que nos
13servirá para el futuro y ayuda a comportarme mejor.

**14 ¿Ha evidenciado alguna mejora en cuanto a la conducta grupal en la clase de educación
15física durante la investigación? Explique su respuesta**

16Sujeto 1: **Sí, porque el grupo en general ha llevado una mejor comunicación desde que se ha
17desarrollado la investigación.**

18Sujeto 2: **Si bastante, en la unión, nos hemos unido más como grupo que antes**

19Sujeto 3: No vi un cambio todo se mantuvo igual.

20Sujeto 4: No se mantuvo igual el comportamiento.

21Sujeto 5: **Si pues en las actividades en grupo nos relacionamos más.**

22Sujeto 6: **Si porque ahora nos comunicamos más y nos integramos.**

23Sujeto 7: Siguió igual el comportamiento grupal.

**24Según lo trabajado ¿Qué relación cree que puede tener la clase de educación física con
25las competencias ciudadanas? Explique su respuesta**

26Sujeto 1: Se relaciona en la formación en valores y el respeto

27Sujeto 2: En la convivencia porque uno tiene que aprender a convivir con todo el mundo y el
28respeto

29Sujeto 3: **La clase nos ayuda a trabajar con otras personas y relacionarnos.**

30Sujeto 4: **Lo que hacemos en clase como los juegos nos ayuda a relacionarnos más con las
31compañeras.**

32Sujeto 5: Creo que no se relaciona mucho con la clase.

33Sujeto 6: Se relaciona con actividades que nos ayuda a relacionarnos más como grupo porque
34hemos pasado mucho tiempo unidas, pero a la vez distanciadas.

35Sujeto 7: Se debe respetar diferentes normas para la formación personal.

36A nivel personal ¿Cree que su conducta ha cambiado en el transcurso de la investigación

37en la clase de educación física? Explique su respuesta

38Sujeto 1: Si cambio porque me hablo más con otras compañeras

39Sujeto 2: **Sí, me volví más respetuosa, compañerista y más unida al grupo**

40Sujeto 3: No me mantuve igual a como venía antes de la investigación

41Sujeto 4: Se mantuvo igual mi conducta a como venía.

42Sujeto 5: **Si cambio porque empecé a trabajar más en grupo.**

43Sujeto 6: Si claro porque antes me daba mamera la clase, pero ahora me gusta estar.

44Sujeto 7: **Si cambio porque antes no participaba en la clase, pero ahora me relaciono más.**

45 ¿Ha aportado a su vida personal en todo ámbito la clase de educación física intervenida

46en la investigación? Explique su respuesta

47Sujeto 1: **si claro, porque me enseñó a tener una mejor comunicación, a tener una mejor**

48relación con mis compañeras

49Sujeto 2: **Si, en la vida cotidiana he mejorado en el aspecto de convivencia comunicación y**

50respeto

51Sujeto 3: No pues no cambio nada todo siguió igual.

52Sujeto 4: No pues me llevo de la investigación que hay que ser correctos y comunicarnos

53mejor con la gente.

54Sujeto 5: Si porque ahora soy más abierta con la gente ya no me encierro tanto

55Sujeto 6: Todo se mantuvo igual en mi vida.

56sujeto 7: Si apporto porque ahora comparto más con la gente sin pena.

9.2 Consentimiento informado

Consentimiento Informado para Participantes de Investigación

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los participantes en esta investigación con una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participantes.

La presente investigación es conducida por Jesús David Arango Giraldo de la carrera profesional Licenciatura en Educación Física Recreación y Deportes de la Universidad Minuto de Dios. El objetivo de este estudio es fortalecer las competencias ciudadanas ya adquiridas por el estudiante a lo largo de su formación académica hasta el grado decimo por medio de la clase de educación física, a través de una serie de actividades planeadas por el equipo investigativo del presente proyecto.

Si usted accede a participar en este estudio, se le pedirá responder preguntas en una entrevista (o completar una encuesta, o lo que fuera según el caso). Esto tomará aproximadamente 14 horas en total, 1 hora por sesión de clase que se desarrollará semanalmente. Lo que conversemos durante estas sesiones se grabará, de modo que el investigador pueda transcribir después las ideas que usted haya expresado.

La participación en este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Sus respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puede retirarse del proyecto en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma.

Desde ya le agradecemos su participación.

Acepto participar voluntariamente en esta investigación, conducida por Jesús David Arango Giraldo. He sido informado (a) de que la meta de este estudio es fortalecer las competencias ciudadanas ya adquiridas por el estudiante a lo largo de su formación académica hasta el grado decimo por medio de la clase de educación física, a través de una serie de actividades planeadas por el equipo investigativo del presente proyecto.

Me han indicado también que tendré que responder cuestionarios y preguntas en una entrevista, lo cual tomará aproximadamente 14 horas en total, 1 hora por sesión de clase que se desarrollara semanalmente

Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mi persona. De tener preguntas sobre mi participación en este estudio, puedo contactar a Jesús David Arango Giraldo al teléfono 301376654 o al correo jarangogira@uniminuto.edu.co

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido. Para esto, puedo contactar a Jesús David Arango Giraldo al teléfono o al correo anteriormente mencionado.

Nombre del Participante

Firma del Participante

Fecha

Cordialmente.

Jesús David Arango Giraldo
Investigador principal

9.3 Otros

9.3.1 Matriz categorial de los diarios de campo

Hechos concurrentes	Categoría	Sub-categoría	Memos
<p>DC1: Allí en el aula me presento con los estudiantes, donde se torna difícil tratar de organizarlos ya que hacen mucho ruido promoviendo la indisciplina. (12-14)</p> <p>En medio de esto se presentan lapsos de distracción por parte de las estudiantes lo que hace despertar el desorden grupal y se hace necesario organizarlos nuevamente. (16-18)</p> <p>DC2: Al dar la salida, parten del punto indicado, pero ahora se manifiesta trampa en un grupo de estudiantes, por cual se vuelve a iniciar el juego. (26-27)</p> <p>Por otra parte, hay compañeras que, en el desarrollo del juego, muestran comportamientos agresivos por querer ganar (30-31)</p> <p>Por otro lado, hacen trampa poniéndose la venda de manera que puedan ver el camino a seguir con el fin de ganar. (44-45)</p> <p>Iniciado el juego de manera inmediata se observa como las estudiantes infringen gran cantidad de las reglas, como, por ejemplo, el exceso de fuerza frente a su contrincante, patear el balón, doblar, caminar, hacer cesta sin realizar el pase y utilizar vocabulario inadecuado. (57-60)</p>	<p>Déficit en competencias ciudadanas</p>	<p>Irrespeto</p> <p>Carencia de sana convivencia</p> <p>Irresponsabilidad</p>	<p>Dentro de cada sesión de clase implementada se enfatizan los valores como el respeto, la responsabilidad y la equidad en cada juego aplicado, siendo estos los pilares a fortalecer durante el trayecto de la investigación, de esta manera garantizar que la mayoría de estudiantes fortalecerán sus competencias ciudadanas.</p>

<p>DC3: se observan comportamientos parecidos a la sesión anterior como la evasión de la norma o demora en los tiempos para el proceso del juego. (28-29)</p> <p>Transcurridos 5 minutos de juego, se desencadena una incomodidad por parte de las estudiantes, ya que un grupo estaba haciendo trampa y deciden discutir conmigo, por lo cual pido respeto y recalco el valor de comunicación asertiva para así promover el respeto. (30-32)</p> <p>Se ha observado que no todo el salón es unido y está dividido por grupos de amigas, por ende, se hace difícil la convivencia e interrelación entre las mismas. (58-60)</p> <p>Un grupo al mirar que iba perdiendo deciden empezar a robar las pelotas del grupo del lado, lo que genera roces agresivos entre las compañeras ya que, al intentar robar las pelotas al grupo que le pertenecen empiezan a discutir o a jugar brusco para evitar que esto suceda. (62-65)</p> <p>DC4: Desde este momento se torna difícil el orden de la clase ya que me toca alzar la voz y hacer en varias ocasiones el llamado al silencio y orden para iniciar la clase de forma correcta. (3-5)</p> <p>En un momento unas estudiantes que capturaban empiezan a jugar agresivo y empujan o halan a algunas compañeras para llevarlas a la cárcel, por lo cual y como es de</p>			
--	--	--	--

<p>esperarse estas se enojan y discuten (18-20) Se empiezan a observar los comportamientos agresivos entre las estudiantes empujándose y halándose para lograr hacer el gol. (32-33) Se sigue presentando el desorden y la trampa por parte de las estudiantes, promoviendo la indisciplina tanto en la organización como en la convivencia ya que las compañeras inician una pelea conmigo presentando su inconformidad frente a la acción tramposa de las demás. (45-48)</p> <p>DC5: Por supuesto se sigue observando que hacen trampa algunos estudiantes pasando el balón sin decir las palabras indicada al inicio o dejan caer el balón y lo recogen sin que me dé cuenta. (20-21)</p> <p>DC6: Una vez hecho esto inicia el juego con reglas específicas, al momento de llegar hacia la pelota dos estudiantes llegan al tiempo y juegan violenta por coger la pelota. (20-22) Al llegar a la parte final es donde se evidencia la trampa por parte de las estudiantes ya que se les caen los balones y sin que yo me dé cuenta los alzan, por supuesto los expectantes me avisan y así las penalizo haciéndose devolver. (41-43)</p> <p>DC7: Para la organización de los grupos hoy se presenta un poco de demora, variable que no se veía en las últimas dos sesiones, por lo cual les</p>			
--	--	--	--

<p>recuerdo y hago caer en cuenta que no recaigan en los errores que llevaban y fortalezcan lo adquirido. (14-16)</p> <p>Para iniciar hago sonar el silbato, inmediatamente detecto unas estudiantes que empiezan a jugar brusco por robar el balón. (27-28)</p> <p>DC8: Para dar inicio a la actividad, se procede a organizar los equipos para lo cual se demoran un poco, en estos momentos hago caer en cuenta el retroceso que están cometiendo las estudiantes. (34-35)</p> <p>En este juego al pasar el tiempo si se empieza a ver acciones de juego brusco. (55-56)</p> <p>DC10: A medida que aumenta el tamaño de la cadena humana, se observa que las estudiantes se sueltan por la velocidad con la que corren en el proceso del juego, y al igual que la actividad anterior, autónomamente ellas deciden volver ya que es la regla del juego explicada antes de empezar. (34-36)</p>			
<p>DC1: Allí en el aula me presento con los estudiantes, donde se torna difícil tratar de organizarlas</p> <p>DC2: Se torna difícil la organización de las estudiantes ya que se dispersan y toman una actitud apática frente a la clase y a lo planteado. La instrucción la sigue el 50% del salón, es por ello que tomo la decisión de iniciar a explicar el juego con</p>	<p>Ausencia de competencias actitudinales</p>	<p>Comunicación asertiva</p> <p>Trabajo en equipo</p> <p>Participación</p> <p>Actitudes groseras</p>	<p>Como parte de apoyo durante el transcurso de la investigación a las competencias ciudadanas, se implementaron dos competencias actitudinales, la comunicación asertiva, el trabajo en equipo y la participación. Lo anterior fue de vital complemento para el avance de la intervención. Por su puesto que, se presentaban actitudes negativas como los</p>

<p>las estudiantes que se encuentran participando. (11-14) Como fase inicial empiezo con una actividad por equipos, en esta parte es difícil ya que la organización de los grupos se demora por parte de las estudiantes ya que no se organizan para la actividad rápidamente. (15-17) Se da el inicio de la actividad, donde desde ese momento se visualizan problemas en torno a la comunicación asertiva ya que no siguen las instrucciones como se transmitieron, es por ello que se hace necesario reorganizar los equipos y comenzar de nuevo. (24-26) Las estudiantes no atienden a una instrucción ya que no se organizan de la forma explicada, debido a que no se hacen una hilera organizada ni parten del punto específico. (42-44)</p> <p>DC3: Para dar el inicio a la actividad se da la instrucción de formar los grupos, en este momento al igual que la sesión de clase anterior hay problemas para la organización del equipo ya que se demoran en el proceso. (17-18) hay estudiantes que deciden no participar y utilizar su comodín dejando uno para una próxima sesión, lo que es grave es que su actitud de apática y con gestos groseros promueven el irrespeto hacia mi clase, por lo cual recalco la importancia del respeto frente a la clase para una sana convivencia. (21-23) Pasados 10 minutos aproximadamente logro</p>			malos gestos o malas palabras, pero, fueron detalles que poco a poco se fueron fortaleciendo.
--	--	--	---

organizar a la clase en sus grupos, pero es difícil que atiendan las instrucciones ya que no se ubican en la zona que se indica o realizan la actividad de mala manera, por lo cual recalco que es importante comunicarnos de manera adecuada, atender y respetar las instrucciones y la palabra de quien la esté utilizando. (24-27)
 La participación de las estudiantes era casi nula ya que de 42 personas solo respondieron 3 estudiantes. (76)

DC4: Se presenta una participación en las actividades de un 71,4% correspondiente a 30 estudiantes de 42, por supuesto usaron su vida. (14-16)
 Como suele presentarse la organización para los equipos se torna difícil a consecuencia debo intervenir en esta tarea para iniciar la actividad de acuerdo a los tiempos establecidos de la clase. (30-31)

DC5: Algunas de las estudiantes que no tenían buen comportamiento en cuanto a participación se acercan de inmediato y atienden a las instrucciones juntos con las compañeras que siempre han estado atentas a la investigación. (7-9)

La participación en este juego es activa, las estudiantes muestran después de 4 sesiones de clase un interés por la actividad planteada. (40-42)

DC6: Para las estudiantes que utilizaron sus dos vidas,

<p>participan en la clase de hoy ya que observo que se acercan al sitio de reunión (5-7)</p> <p>Hacen uso de su comunicación asertiva y respetan el uso de la palabra. (10)</p> <p>al igual que, la clase anterior, se presentó un menor tiempo tomado por las estudiantes para conformar estos tres grupos, a pesar de que no todas se caen bien se limitan a realizar la acción solicitada. (12-13)</p> <p>Una vez organizado el grupo, doy inicio a la actividad diciendo en voz alta el número que inicia, debido a que realizaron mal el ejercicio volvemos a empezar. (19-20)</p> <p>En esta parte de la actividad es la mayor dificultad ya que se requiere de un gran trabajo en equipo para lograr coordinar los movimientos fluidamente para así conseguir una mayor velocidad. (43-45)</p> <p>Haciendo parte de un grupo incluso de estudiantes que no tenían buena relación, pudieron dejar eso de lado y cumplir con el trabajo, teniendo una comunicación asertiva. (47-48)</p> <p>Como salieron varios equipos lo que hago es hacer una rotación a un gol para que sea activa la participación de todas. Además, como todos los equipos participan. (53-54)</p> <p>Se realiza una charla amena para el desarrollo de la reflexión principal ya que la participación aumenta significativamente pasando de tres estudiantes participantes a diez. (62-63)</p>			
---	--	--	--

<p>DC7: Hoy se presenta algo inusual, todas las estudiantes participan, las que no han utilizado su comodín siguen estando de manera activa y las demás hoy se acercan al llamado manteniendo un porcentaje de intervención de estudiantes del 100% (5-7)</p> <p>Este juego por medio del fútbol desarrolla intrínsecamente el trabajo en equipo, esto quiere decir que hay competencias intrínsecas en las actividades que se van adquiriendo a lo largo de la investigación. (33-35)</p> <p>Doy inicio haciendo sonar el silbato y las estudiantes demuestran un signo más de avance haciendo la actividad correctamente, a diferencia de sesiones anteriores que tocaba repetir la mecánica para que ellas se orientaran. (43-45)</p> <p>Para el desarrollo de estas preguntas en modo de conversatorio el nivel de participación aumentó a 21 estudiantes. (54-55)</p> <p>DC8: Presentándose como en la clase anterior una mejoría en cuanto a la atención prestada y a la participación manteniéndose activa al 100%. (7-8)</p> <p>Para dar inicio al juego se conforman los grupos de trabajo donde las estudiantes sin problema integran a personas que no hace parte de sus amigos y se organizan rápidamente. (15-16)</p> <p>Una vez ubicado el material y las estudiantes hago sonar el silbato para arrancar la</p>			
--	--	--	--

actividad, e increíblemente no se escucha una voz aparte de los líderes, todos los grupos están focalizados en ganar los puntos. (16-18)

En torno a estas preguntas se desarrolla la retroalimentación de clase presentándose una participación activa no total, pero si la mayoría de las estudiantes dan su aporte frente a la clase. (66-67)

A manera general la actividad se desarrolló en términos respetables y activos en cuanto a participación. (33-34)

DC10: Observo que todas las estudiantes se acercan a atender las instrucciones lo cual me deja satisfecho ya que la participación es del 100% de las alumnas. (6-8)

Para darle inicio a la actividad cambio la mecánica para la conformación de los equipos, los organizo en orden de lista de a 5 personas. Pensé que iba a crearse inconvenientes, pero por el contrario las estudiantes lo tomaron con normalidad y se organizaron de manera rápida. (12-14)

Se denota el gran trabajo en equipo ya que deben crear estrategias para superar la pista de obstáculos sin cometer faltas. (20-21)

Se evidencian los comportamientos de trabajo en equipo en cuanto a que las compañeras daban ánimos y gritaban a quien estaba en ejecución de la actividad ya que querían ganar el juego por

<p>encima de los demás grupos. (51-53) Con base en las dos preguntas desarrollamos la charla del día donde se observa que cada vez más participan las estudiantes. (64-65)</p> <p>DC11: Para este juego con la misma actitud de participación, las estudiantes se organizan para iniciar el juego. (24) El trabajo se desarrolla de una manera óptima ya que cada estudiante está en su equipo participando e impulsando la actividad para poder ganar los puntos finales. (39-40) Las estudiantes en su mayoría participan activamente en el conversatorio. (48-49)</p>			
<p>DC2: Al dar la salida, parten del punto indicado, pero ahora se manifiesta trampa en un grupo de estudiantes, por cual se vuelve a iniciar el juego, no sin antes enfatizar en los sucesos que se presentan los cuales deben ser interiorizados por los educandos para que no continúen mostrando comportamientos inadecuados. (26-29) Por otra parte, hay compañeras que, en el desarrollo del juego, muestran comportamientos agresivos por querer ganar, en estos momentos hago un pare en la actividad para promover el respeto entre todos. (30-31) Se hace necesario detener la actividad y se hace énfasis en el respeto por las reglas, las instrucciones y las estudiantes ya que son variables a respetar</p>	<p>Contribución de la educación física</p>	<p>Asimilación de conceptos</p> <p>Formación en valores</p> <p>Lúdica</p>	<p>Dentro de los aportes que presenta la clase de educación física a las competencias ciudadanas, se evidencia que su pertenencia se debe al proceso vivencial de los estudiantes, es decir, pasar de las áreas teóricas donde se ha impartido los valores a lo experimental, de manera que las estudiantes vivan, sientan y puedan tomar las mejores decisiones en cuanto a su comportamiento, es por ello que se observa que por medio de la diversión de los juegos se forma y se asimilan los valores con mayor eficacia fortaleciendo las competencias ciudadanas.</p>

<p>indispensables en la vida diaria. (45-47)</p> <p>Por lo anterior se hace necesario como en las actividades anteriores intervenir y hacer caer en cuenta el error en el cual están cayendo y recalcar la importancia del respeto por las normas y las personas para una sana convivencia. (60-62)</p> <p>Concluyendo la sesión de hoy se hace una retroalimentación de las temáticas trabajadas, la importancia de aplicar los valores intervenidos en la vida personal y en que se asemejan las actividades a esos valores. (67-68)</p> <p>DC3: hay estudiantes que deciden no participar y utilizar su comodín dejando uno para una próxima sesión, lo que es grave es que su actitud de apática y con gestos groseros promueven el irrespeto hacia mi clase, por lo cual recalco la importancia del respeto frente a la clase para una sana convivencia. (21-23)</p> <p>Pasados 10 minutos aproximadamente logro organizar a la clase en sus grupos, pero es difícil que atiendan las instrucciones ya que no se ubican en la zona que se indica o realizan la actividad de mala manera, por lo cual recalco que es importante comunicarnos de manera adecuada, atender y respetar las instrucciones y la palabra de quien la esté utilizando. (24-27)</p> <p>Transcurridos 5 minutos de juego, se desencadena una incomodidad por parte de las</p>			
---	--	--	--

<p>estudiantes, ya que un grupo estaba haciendo trampa y deciden discutir conmigo, por lo cual pido respeto y recalco el valor de comunicación asertiva para así promover el respeto. (30-32)</p> <p>Relacionando con la sesión anterior se observa que en actividades donde no interviene el contacto físico con las demás estudiantes, estas se esfuerzan más y tratar de cumplir el objetivo con esmero y sin estar mirando que hacen las compañeras así logran completar una actividad exitosa. (41-43)</p> <p>Al momento en que se empieza a poner violento el juego, hago un alto poniendo orden a la dinámica y por supuesto llevando a la reflexión a las estudiantes. (65-66)</p> <p>Concluyendo la clase de hoy nos dirigimos al salón donde hago una retroalimentación, llevando a la reflexión de la importancia de la comunicación asertiva, la responsabilidad, el trabajo en equipo y el respeto tanto por las compañeras como con el docente. (68-70)</p> <p>DC4: Debo intervenir y como se ha presentado dar a entender la importancia del respeto para una sana convivencia. (20-21)</p> <p>Con normalidad intervengo para recalcar el respeto como uno de los valores más importantes en el ser humano ya que esta intrínseco en todas las áreas evolutivas y de vida del hombre. (34-36)</p> <p>Durante el transcurso de la actividad se hace necesario</p>			
--	--	--	--

<p>hacer pausas en más de una ocasión recalando la importancia de los valores que hemos trabajado ya que intervienen para el óptimo desarrollo de actividades en todo ámbito de nuestra vida. (36-38)</p> <p>Luego de formar los grupos, se hace sonar el silbato dando apertura a la actividad, y en el transcurso de este observo que no hay agresividad. (44-45)</p> <p>DC5: Para empezar, se forman los grupos de trabajo donde noto que el tiempo de conformación disminuye lo que demuestra un afianzamiento reflexivo en cuanto a las charlas realizadas al final de clase. (17-18)</p> <p>El juego desde un comienzo se muestra divertido para las estudiantes ya que observo que se ríen y participan con gran motivación. (36-37)</p> <p>Para iniciar hago sonar el silbato y empiezan las estudiantes a halar con todas sus fuerzas, se convierte en un juego agradable y que genera gran gasto energético. (52-53)</p> <p>El ambiente en este juego se tornó agradable ya que al no haber ningún contacto físico sino solo emplear la fuerza y el trabajo en equipo para lograr la meta. (56-58)</p> <p>Acto seguido explico la importancia nuevamente de los valores enfatizados, que son, comunicación asertiva, respeto, responsabilidad y equidad. (62-63)</p>			
---	--	--	--

DC6: Por otro lado, al hacer el llamado ya no tengo que estar diciendo que escuchen y atiendan a la instrucción, las estudiantes por si mismas empiezan a interiorizar lo visto y hacen uso de su comunicación asertiva y respetan el uso de la palabra. (8-10)

En este instante debo detener el juego, hay un claro retroceso en el sentido de respeto por lo cual me toca nuevamente enfatizar la importancia del respeto para el desarrollo de actividades. (22-24)

Continuando con la actividad, volvemos a empezar y noto como suceso nuevo que inmediatamente luego de hacerles caer en cuenta del error las estudiantes no vuelven a recaer, a diferencia de las primeras sesiones que tocaba repetir constantemente para que aprendieran que las acciones que cometían iban en contra de lo correcto. (25-28)

Para dar inicio al juego hago sonar el silbato y arrancan las estudiantes a máxima velocidad a superar la pista de obstáculos, sin problemas en el arranque no se evidencia ningún problema de trampa y toda marcha normal. (36-38)

DC7: Para la organización de los grupos hoy se presenta un poco de demora, variable que no se veía en las últimas dos sesiones, por lo cual les recuerdo y hago caer en cuenta que no recaigan en los errores que llevaban y fortalezcan lo adquirido. (14-16)

<p>De ipso facto detengo el juego y vuelvo y recuerdo que no reincidentan en comportamientos que ya habían mejorado, que la intencionalidad es potenciar los valores y comportamientos adquiridos. (28-29)</p> <p>Se convirtieron en estudiantes reflexivas que con una vez decirle se comportan de la manera adecuada y dejan los comportamientos que los hacen caer en el error. (32-33)</p> <p>La actividad se muestra rotacional y activa ya que las alumnas hacen la actividad con agrado, muestran signos de gusto como reírse y gritos de alegría. (45-46)</p> <p>DC8: Se torna un ambiente de respeto y tranquilidad. (18-19)</p> <p>Noto que algunas dejan caer el balón y aun así continúan, es por ello que detengo el juego y nuevamente enfatizo la importancia del valor de la sinceridad en todas las acciones que se realicen. (37-38)</p> <p>Enfatizo el respeto frente a las compañeras, que si bien es permitido el contacto mas no la agresividad y sin problemas caen en su error y corrigen la falencia sin problema. (56-57)</p> <p>DC9: Rescato que se muestra un interés por las participantes de desarrollar la actividad con esmero. (18)</p> <p>Acto seguido hago sonar el silbato para dar inicio al juego donde con gran activación motriz las 31 estudiantes lanzan las pelotas de papel sin detenerse. (30-31)</p>			
--	--	--	--

<p>Este juego es muy divertido y de máxima participación ya que requiere del máximo esfuerzo de las estudiantes. (45-46)</p> <p>DC10: El juego se torna en un ambiente ameno de risa y diversión para las estudiantes. (10)</p> <p>A pesar de que algunas se sueltan por los jalones, sin hacer trampa se devuelven como lo había explicado al inicio y empiezan de nuevo el recorrido. (16-18)</p> <p>A nivel general la actividad se desarrolla en un ambiente de respeto. (19-20)</p> <p>En todos los equipos alguna integrante dejaba caer la pelota y le tocaba volver a empezar, en estos momentos imaginaba que iba a haber reproches para esta, pero por el contrario se muestra una actitud positiva de sus compañeras e impulsan a terminar, estos comportamientos hacen que las estudiantes no se frustren y culminen el trabajo de forma debida. (54-56)</p> <p>DC11: Este juego al ser de contacto esperaba que hubiera un poco de juego brusco, pero, por el contrario, el trabajo se tornó en un ambiente ameno sin mayor dificultad para la ejecución del mismo. (13-14)</p> <p>DC11: El juego se torna en un ambiente sano y chévere de trabajar. (28)</p>			
<p>DC1: El estudiante podrá llegar a un máximo de 220 puntos en toda la investigación. (24)</p>	<p>Gamificación</p>	<p>Puntuación</p> <p>Vidas</p>	<p>Dentro de la investigación fue muy importante la aplicación de la gamificación ya que se</p>

<p>La asistencia corresponderá al 20% equivalente a 50 puntos totales. (25)</p> <p>La actitud corresponderá al 40% equivalente a 50 puntos totales. (26)</p> <p>Los puntos ganados por la victoria sobre los demás grupos o estudiantes en las actividades 40% equivalente a 120 puntos totales. (27-28)</p> <p>DC2: se da por terminado el juego tras 20 minutos transcurridos donde como se explicó en la primera sesión, les corresponden 10 puntos por haber logrado la victoria frente a los demás grupos. (33-35)</p> <p>Un equipo tras 15 minutos transcurridos gana llegando todos sus participantes al punto B, de tal manera sumando a su acumulado final 10 puntos por su victoria. (47-49)</p> <p>DC3: voy a implementar para la investigación un sistema de vidas donde las estudiantes tienen 2 vidas en total. (4-5)</p> <p>Seguido de esto continuamos la actividad con normalidad y transcurridos 25 minutos se da por finalizado el juego por supuesto dando los 10 puntos de victoria para el equipo ganador. (32-34)</p> <p>Transcurridos 15 minutos paso a asignar los 10 puntos a las primeras cinco parejas que completaron el circuito. (47-48)</p> <p>Finalmente debido a la agresividad presentada por eliminado la regla de la cantidad de pelotas y doy los 10 puntos al</p>			<p>constituyó como un medio motivador que, promovió la autonomía de las estudiantes, no solo en la participación sino en el poder de decidir su nota por medio de la acumulación de puntos. Por otro lado, el sistema de vidas, permitió construir un espacio de decisión personal para jugar, de tal manera que, cuando se entraba en las actividades se observa una buena actitud en todo momento.</p>
--	--	--	--

<p>grupo que gano por velocidad. (66-67)</p> <p>DC4: Se presenta una participación en las actividades de un 71,4% correspondiente a 30 estudiantes de 42, por supuesto usaron su vida. (14-16)</p> <p>Transcurridos 25 minutos, todas las estudiantes ya han sido encerradas en la cárcel por lo cual se procede a sumar los 10 puntos a todas las alumnas ya que era un juego de trabajo general donde el mayor porcentaje participo y el restante utilizo su comodín el día de hoy. (23-25)</p> <p>Transcurridos 30 minutos de clase se da por terminada la actividad y se asignan los 10 puntos al equipo que gano mayor cantidad de partidos. (38-39)</p> <p>Transcurridos 15 minutos asigno los 10 puntos e indicio que se dirijan al salón para dar la charla por lo visto en las sesiones. (53-54)</p> <p>DC5: Transcurridos 20 minutos realizando esta mecánica por fin un grupo consigue pasar el balón por todos sus integrantes sin dejarlo caer y diciendo la palabra designada, por ende, se le asigna 10 puntos a cada uno. (23-24)</p> <p>Finalmente designo al grupo ganador dando a su acumulado final 10 puntos y hago sonar el silbato para reunirnos en el círculo central para dar paso al siguiente juego. (46-48)</p>			
--	--	--	--

<p>DC6: 3 estudiantes deciden utilizar su vida para no participar, pero en general tengo casi a totalidad el curso presente con 39 estudiantes reunidas para trabajar. (7-8)</p> <p>Transcurridos 15 minutos, la actividad se realiza con normalidad, el equipo que gana por supuesto suma a su acumulado final 10 puntos. (28-29)</p> <p>Aquí estoy muy interesado en que los tres equipos superen la prueba, por ende, sin avisarles nada a cada grupo le di los 10 puntos por completar la pista (45-46)</p> <p>A todas las estudiantes les doy 10 puntos para su acumulado final. (54-55)</p> <p>Transcurridos 15 minutos un equipo consigue sus 15 pases por lo cual asigno sus puntos y hago sonar el silbato para darle paso al último juego. (35-36)</p> <p>Al pasar 20 minutos de juego les doy 10 puntos a cada una por el trabajo realizado en general. (47-48)</p> <p>DC8: Al pasar 5 minutos más por fin un equipo logra encestar el lápiz por lo cual designo los 10 puntos y doy el silbatazo para la reunión en el círculo del centro. (22-23)</p> <p>Pasados 10 minutos un equipo logra terminar la actividad, acto seguido asigno los 10 puntos y hago sonar el silbato para dar paso a la última actividad de hoy. (42-43)</p> <p>Transcurridos 20 minutos de juego doy por finalizada la clase</p>			
--	--	--	--

<p>práctica y asigno 10 puntos a todas las estudiantes. (59-60)</p> <p>DC9: Llegando al patio hago sonar el silbato en el círculo central, de inmediato las estudiantes se acercan exceptuando dos, quienes usaron la vida y deciden no participar en la clase. (5-6) Transcurridos 20 minutos un grupo gana el juego y se le asignan sus 10 puntos correspondientes para el acumulado final. (19-20) Asigno los 10 puntos a todas las estudiantes debido a que todas participaron sin falta y con gran actitud. (34-35)</p> <p>DC10: Transcurridos 15 minutos de proceso por fin un equipo logra llegar al final cumpliendo las reglas es por ende que se le asignan sus 10 puntos para el acumulado final. (21-22) Transcurridos 20 minutos sin novedad un grupo gana el juego por lo cual se le asignan sus 10 puntos. (40-41) Todas las integrantes de un equipo logran pasar sin errores por ellos se les asigna sus 10 puntos y se da por finalizada la clase práctica. (58-59)</p> <p>DC11: Al cabo de 10 minutos la actividad termina con 5 alumnas en pie por lo cual les asigno sus 10 puntos para el acumulado final. Al cabo de 8 minutos se termina la actividad ganando un grupo sus 10 puntos para el acumulado final. (28-29)</p>			
--	--	--	--

Transcurridos 25 minutos por fin un equipo logra la victoria por lo cual es asigno sus 10 puntos para la sumatoria total para la definitiva. (41-42)			
--	--	--	--

9.3.2 Matriz categorial de las entrevistas

Hechos concurrentes	Categorías	Sub categorías	Memos
<p>E1: Es como la educación en valores (2)</p> <p>Son los valores en la sociedad que debemos tener cada día al momento de relacionarnos con las personas. (3-4)</p> <p>Nos ayuda a unirnos más a todo el grupo, pero teniendo en cuenta que es importante construir el ambiente en valores. (5-6)</p> <p>Aprender a trabajar en equipo y mantener nuestros valores, y en cada juego es importante fortalecer ciertas actitudes que no son agradables. (7-8)</p> <p>Creo que es el respeto, los valores, la tolerancia. (9)</p> <p>siempre los valores que se deben tener en todo lugar. (16)</p> <p>Son los valores que debe tener en cuenta todo el mundo para comportarse. (17)</p> <p>siempre estamos incluyendo dentro del trabajo en equipo los valores y ayuda a tener una buena cultura. (26-27)</p> <p>Sí, aporta la formación en valores porque tenemos que jugar limpio y seguir las reglas. (33-34)</p> <p>Hay que fortalecerlas porque se han perdido mucho los valores en la sociedad hasta el punto que</p>	<p>Comprensión de competencias ciudadanas</p>	<p>Concepción de competencias ciudadanas</p>	

<p>las personas pasan por encima de las otras. (50-51) Hace mucha falta porque hay gente que todavía no tiene el conocimiento, entonces falta aprender los valores porque se deben tener cuenta en todo lugar. (52-53)</p> <p>E2: Si porque nos fortalece como persona en valores. (10) Se relaciona en la formación en valores y el respeto. (26)</p>			
<p>E1: Son los valores en la sociedad que debemos tener cada día al momento de relacionarnos con las personas. (3-4) Nos ayuda a unirnos más a todo el grupo. (5) Aprender a trabajar en equipo y mantener nuestros valores, y en cada juego es importante fortalecer ciertas actitudes que no son agradables. (7-8) Es como respetar a los demás y ser amables con la gente. (10) Es saber convivir con la gente sin problemas. (11) Es pasar los puentes en rojo por la cebra, respetar las normas, si veo que los abuelitos se caen se debe ayudarlos. (13-14) Incluye a toda la sociedad al momento de comportarse en la calle con las personas. (15) Si porque nos enseña a respetar las normas. (28) Si ayuda porque cuando jugamos o hacemos alguna actividad a través de ella tenemos que aprender a convivir con los demás. (29-30)</p>	<p>Aprehensión de competencias ciudadanas</p>	<p>Conductas actitudinales positivas</p>	

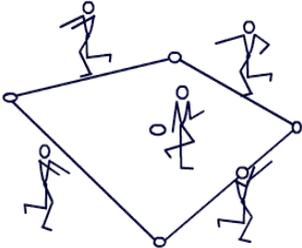
<p>Si en el colegio nos enseñan a comportarnos de buena manera. (40)</p> <p>E2: Si forma a las personas porque nos ayuda a ser mejores personas porque nos enseña a seguir las normas. (6-7)</p> <p>Si porque ayuda a tener mejor convivencia y comunicación. (11)</p> <p>Sí, porque el grupo en general ha llevado una mejor comunicación desde que se ha desarrollado la investigación. (16-17)</p> <p>Si bastante, en la unión, nos hemos unido más como grupo que antes. (18)</p> <p>Si pues en las actividades en grupo nos relacionamos más. (21)</p> <p>Si porque ahora nos comunicamos más y nos integramos. (22)</p> <p>La clase nos ayuda a trabajar con otras personas y relacionarnos. (29)</p> <p>Lo que hacemos en clase como los juegos nos ayuda a relacionarnos más con las compañeras. (30-31)</p> <p>Sí, me volví más respetuosa, compañerista y más unida al grupo. (39)</p> <p>Si cambio porque empecé a trabajar más en grupo. (42)</p> <p>Si cambio porque antes no participaba en la clase, pero ahora me relaciono más. (44)</p> <p>si claro, porque me enseñó a tener una mejor comunicación, a tener una mejor relación con mis compañeras. (47-48)</p> <p>Si, en la vida cotidiana he mejorado en el aspecto de</p>			
--	--	--	--

convivencia comunicación y respeto. (49-50)			
---	--	--	--

9.3.3 Planes de clase

NOMBRE: Colegio Marillac – Jesús David Arango Giraldo		CURSOS : Décimo
TEMA: Presentación del proyecto		FECHA: 17.07.2018
OBJETIVO GENERAL: Describir el proceso de investigación de las competencias ciudadanas en la clase de educación física.		
RECURSOS: Documento de estándares básicos de competencias ciudadanas del MEN		
INDICADORES: <ul style="list-style-type: none"> Participa de manera autónoma en la investigación de competencias ciudadanas en la clase de educación física 		
MÉTODOLOGÍA DE ENSEÑANZA: Descubrimiento guiado		
PARTE	ACTIVIDADES ESPECIFICAS	GRAFICA
CALENTAMIENTO Tiempo: 20 minutos	<p>Como parte inicial se realiza una presentación del proyecto a realizar, cuáles son las fases del proyecto y cuál va a ser el papel de los estudiantes frente a la investigación y la intervención en la clase de educación física que se realizara.</p>	 <p>Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas</p>
PARTE CENTRAL Tiempo: 15 minutos	<p>Se presenta el documento sobre el cual se va a desarrollar la investigación y cuáles son los métodos de calificación y observación.</p> <p>Por otro lado, se presenta el documento de consentimiento informado el cual se procede a leer, responder dudas y posteriormente a firmar de manera voluntaria.</p>	

<p>PARTE FINAL - RETROALIMENTACION</p> <p>Tiempo: 10 minutos</p>	<p>Se realiza el cierre de la sesión dando los agradecimientos por la participación voluntaria en el proyecto, y al docente de educación física a cargo por brindar el espacio de la clase para el desarrollo de la investigación.</p>	<p>Formar para la ciudadanía es un desafío inaplazable que convoca a toda la sociedad colombiana y todas las personas podemos contribuir a este propósito. Particularmente, la institución escolar es un espacio privilegiado para desarrollar competencias ciudadanas.</p> <p>Los Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas brindan el conjunto de principios y herramientas para que todos podamos sumarnos al proyecto con metas claras y compartidas desde cada comunidad educativa.</p>
<p>BIBLIOGRAFIA O REFERENCIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ministerio de Educación Nacional. (2004). <i>Estándares básicos de competencias ciudadanas Formar para la ciudadanía ¡si es posible!</i> Bogotá. IPSA. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-75768_archivo_pdf.pdf 		

NOMBRE: Colegio Marillac – Jesús David Arango Giraldo		CURSOS : Décimo
TEMA: Convivencia y paz		FECHA: 31.07.2018
OBJETIVO GENERAL: Mejorar las competencias ciudadanas de convivencia y paz por medio de juegos cooperativos en estudiantes de grado decimo.		
RECURSOS: Balones, conos, lazos aros, petos		
INDICADORES:		
<ul style="list-style-type: none"> • Transmite de una forma asertiva los valores enfatizados en la clase. • Responde a criterios establecidos en torno a las competencias ciudadanas de convivencia y paz. • Comprende la importancia de aplicar las competencias ciudadanas a la vida personal. 		
MÉTODOLÓGIA DE ENSEÑANZA: Resolución de problemas		
PARTE	ACTIVIDADES ESPECIFICAS	GRAFICA
CALENTAMIENTO Tiempo: 20 minutos	<p>Se dividirá a la clase en cuatro grupos de la misma cantidad de estudiantes y se ubicarán en las 4 esquinas de la cancha, a su vez en cada estación habrán dispuestos 4 conos y un balón estará en el centro de la cancha. El objetivo del juego es tumbar los conos de los demás equipos, para ellos a la señal del docente cualquier integrante del equipo saldrá corriendo a coger el balón, el primero que lo logre realizará un pase a un compañero de su equipo, pero antes debe decir el nombre de quien recibe y a su vez este decidirá a que equipo lanzar desde su estación intentando</p>	 <p>Mis juegos tradicionales. (s.f.). Recuperado de https://misjuegostradicionales.wordpress.com/juegos/juegos-de-correr-y-pillar/las-cuatro-esquinas/</p>

	<p>tumbar la mayor cantidad de conos.</p>	
<p>PARTE CENTRAL</p> <p>Tiempo: 20 minutos</p>	<p>Se organizarán dos grupos de la misma cantidad de estudiantes, y se ubicarán en una hilera sobre la línea final. Se debe conformar en cada equipo parejas amarrados de los pies y uno de los dos vendado los ojos. En la cancha habrá una pista de obstáculos donde la responsabilidad del estudiante que puede mirar es guiar a su amigo de tal manera que se logre el objetivo que es que todas las parejas del equipo pasen primero que su contrincante sin mayor dificultad.</p>	 <p>Carmín, R. (2017). Material de entrenamiento fútbol base circuito coordinación en parejas. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=OIBvR9s-wimA</p>
<p>PARTE FINAL - RETROALIMENTACION</p> <p>Tiempo: 40 minutos</p>	<p>Actividad</p> <p>Se dividirá el salón en equipos de 5 personas. A continuación, se realizará un juego aplicado de baloncesto donde la única condición para conseguir anotar el punto es que cada jugador toque el balón previamente al lanzamiento. Pasados 3 minutos el equipo que tenga más puntos gana, sale el perdedor e</p>	 <p>Baloncesto - Clasificación Campeonato Europa Femenino: España – Suecia. (2016). Recuperado de http://www.rtve.es/alacarta/videos/baloncesto-femenino/baloncesto-clasificacion-campeonato-europa-femenino-espana-suecia/3499399/</p>

	<p>ingresa el equipo que este en espera y se repite la dinámica.</p> <p>Retroalimentación</p> <p>En los últimos 20 minutos de clase se realizará una charla reflexiva frente a la intencionalidad de las actividades en torno a las competencias ciudadanas.</p>	
<p>BIBLIOGRAFIA O REFERENCIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> Valdés, S. (2009). <i>Juegos recreativos para contribuir a la formación del valor responsabilidad, en niños de 10-12 años</i>. Recuperado de https://www.monografias.com/trabajos71/juegos-recreativos-formacion-valor-responsabilidad/juegos-recreativos-formacion-valor-responsabilidad3.shtml 		
<p>NOMBRE: Colegio Marillac – Jesús David Arango Giraldo</p>	<p>CURSOS : Décimo</p>	
<p>TEMA: Convivencia y paz</p>	<p>FECHA: 07.08.2018</p>	
<p>OBJETIVO GENERAL: Mejorar las competencias ciudadanas de convivencia y paz por medio de juegos cooperativos en estudiantes de grado decimo.</p>		
<p>RECURSOS: Conos, balones de baloncesto, lazos, volantes con acertijos, balones de fútbol, vendas, pelotas de tenis, palos de escoba.</p>		
<p>INDICADORES:</p> <ul style="list-style-type: none"> Transmite de una forma asertiva los valores enfatizados en la clase. Responde a criterios establecidos en torno a las competencias ciudadanas de convivencia y paz. Comprende la importancia de aplicar las competencias ciudadanas a la vida personal. 		
<p>MÉTODOLÓGIA DE ENSEÑANZA: Resolución de problemas</p>		
<p>PARTE</p>	<p>ACTIVIDADES ESPECIFICAS</p>	<p>GRAFICA</p>

<p>CALENTAMIENTO</p> <p>Tiempo: 20 minutos</p>	<p>Los estudiantes formaran 6 grupos en cantidades iguales y se ubicaran sobre la línea final. El profesor enunciara situaciones de resolución de problemas y el grupo se tendrá que reunir para discutir las, al tener la respuesta saldrá la primera de cada grupo y pasara por tres obstáculos que son saltar unos conos, driblar un balón de baloncesto y saltar la cuerda 10 veces, acto seguido se devolverá al punto de partida dándole salida a la siguiente jugadora, así sucesivamente hasta que todo el grupo haya pasado. El primero equipo en completar el circuito con cada uno de sus integrantes gana.</p>	 <p>Bendezu, I. (2012). Educación Física Primaria- Juegos con los Conos. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=s3eVFSZF_k0</p>
<p>PARTE CENTRAL</p> <p>Tiempo: 20 minutos</p>	<p>Como parte intermedia de la sesión de clase se realizará una actividad la cual consiste en organizar el grupo en parejas donde en equipo deberán transportar un balón con cualquier parte de su cuerpo menos sus manos por una pista de obstáculos organizada por el docente, pero uno de los dos debe tener los ojos vendados, por ende, el que puede ver será autónomo en la toma decisional para así llegar al objetivo. Los primeros cinco grupos que transporten el elemento de línea final a final ganan el juego.</p>	 <p>Creative Team Building Activities for Kids. (s.f.). Recuperado de http://notedlist.com/team-building-activities-kids/</p>
<p>PARTE FINAL - RETROALIMENTACION</p> <p>Tiempo: 40 minutos</p>	<p>Actividad</p> <p>Para la parte final de la sesión de clase se organizarán tres grupos de la misma cantidad de participantes. A lo largo de la cancha se dispondrá una pista de obstáculos organizada por el docente a cargo y al final deberá haber la cantidad de pelotas de acuerdo a la cantidad</p>	

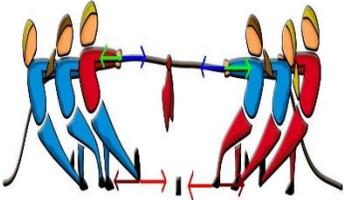
	<p>de integrantes. El objetivo es que uno a uno pasara por la pista y se devolverá llevando una de las pelotas, así sucesivamente hasta que las transporten todas. Si el grupo ha terminado puede continuar y robar las de los otros equipos. Gana el equipo que tengas más pelotas transcurrido un tiempo determinado por el profesor.</p> <p>Retroalimentación En los últimos 20 minutos de clase se realizara una charla reflexiva frente a la intencionalidad de las actividades en torno a las competencias ciudadanas.</p>	 <p>Sánchez, E. (2015). Juegos, juguetes y mucho más. Recuperado de http://juegosjuguetesymuchomas.blogspot.com/2015/</p>
<p>BIBLIOGRAFIA O REFERENCIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Batllori, J. (2001). <i>Juegos de educación física</i>. Barcelona: Parramón Ediciones, S.A. 		
<p>NOMBRE: Colegio Marillac – Jesús David Arango Giraldo</p>		<p>CURSOS : Décimo</p>
<p>TEMA: Convivencia y paz</p>		<p>FECHA: 14.08.2018</p>
<p>OBJETIVO GENERAL: Mejorar las competencias ciudadanas de convivencia y paz por medio de juegos cooperativos en estudiantes de grado decimo.</p>		
<p>RECURSOS: bombas, agua, balón de baloncesto, aros.</p>		
<p>INDICADORES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transmite de una forma asertiva los valores enfatizados en la clase. • Responde a criterios establecidos en torno a las competencias ciudadanas de convivencia y paz. • Comprende la importancia de aplicar las competencias ciudadanas a la vida personal. 		
<p>MÉTODOLOGÍA DE ENSEÑANZA: Resolución de problemas</p>		
<p>PARTE</p>	<p>ACTIVIDADES ESPECIFICAS</p>	<p>GRAFICA</p>

<p>CALENTAMIENTO</p> <p>Tiempo: 20 minutos</p>	<p>Se jugará policías y ladrones, donde 8 estudiantes al azar serán los policías y los demás alumnos serán los ladrones. Habrá dos cárceles donde llevaran a los capturados. Los ladrones podrán sacar a sus compañeros chocando su mano. Para capturar el policía debe gritar el nombre del compañero de lo contrario lo deberá dejar libre. El juego finaliza cuando ya no quede quien capturar.</p>	 <p>Consuelo, N. (2011). Aplicación de técnicas didácticas adecuadas en la atención de niños hiperactivos en el aula en la ute 6 zona norte de Guayaquil en el año lectivo 2010-2011. Recuperado de https://docplayer.es/59287491-Universidad-laica-vicente-rocafuerte-de-guayaquil-escuela-de-educadores-de-parvulos.html</p>
<p>PARTE CENTRAL</p> <p>Tiempo: 20 minutos</p>	<p>En esta actividad se realizará un partido de futbol sala donde a cada participante se le asignará una bomba llena de agua. El estudiante debe jugar el partido con normalidad, pero debe cuidara muy bien la bomba. Gana el equipo que obtenga más goles siempre y la mayor cantidad de bombas intactas.</p>	 <p>Juegos con globos. (s.f.). http://homediner.co/juegos-con-globos.html</p>

<p>PARTE FINAL - RETROALIMENTACION</p> <p>Tiempo: 40 minutos</p>	<p>Actividad</p> <p>Se organizará la actividad en dos grupos de la misma cantidad de integrantes. A una distancia de 6 metros habrá un triqui formado con aros y dos chaquetas de diferente color. Los estudiantes estarán organizados en la línea final. De a un integrante d por grupo deberán correr hasta el triqui y realizar su movimiento y luego correr hasta el origen del grupo. Ira corriendo uno por uno hasta que alguno de los dos grupos gane la partida.</p> <p>Retroalimentación</p> <p>En los últimos 20 minutos de clase se realizara una charla reflexiva frente a la intencionalidad de las actividades en torno a las competencias ciudadanas.</p>	 <p>Kostas, J. (2016). Ta te ti Uruguay. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=me2kZerc2nc</p>
<p>BIBLIOGRAFIA O REFERENCIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD: SALTOS Y SALTOS.</i> (2013). Recuperado de http://maestranainfantil.blogspot.com/2013/02/sesion-de-psicomotricidad-saltos-y.html 		

<p>NOMBRE: Colegio Marillac Jesús David Arango Giraldo</p>	<p>CURSOS : Décimo</p>	
<p>TEMA: Convivencia y paz</p>	<p>FECHA: 21.08.2018</p>	
<p>OBJETIVO GENERAL: Mejorar las competencias ciudadanas de convivencia y paz por medio de juegos cooperativos en estudiantes de grado decimo.</p>		
<p>RECURSOS: balones, aros, conos, lazos.</p>		
<p>INDICADORES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transmite de una forma asertiva los valores enfatizados en la clase. • Responde a criterios establecidos en torno a las competencias ciudadanas de convivencia y paz. • Comprende la importancia de aplicar las competencias ciudadanas a la vida personal. 		
<p>MÉTODOLÓGIA DE ENSEÑANZA: Resolución de problemas</p>		
<p>PARTE</p>	<p>ACTIVIDADES ESPECIFICAS</p>	<p>GRAFICA</p>

<p>CALENTAMIENTO</p> <p>Tiempo: 20 minutos</p>	<p>Se organizarán cuatro grupos de la misma cantidad de integrantes. Los integrantes se ubicarán en una fila y uno de ellos se ubicará en frente a una distancia de tres metros. El objetivo será que el que está alejado hará el papel de director el cual deberá pasar un balón a las manos de los demás, uno por uno hasta llegar al final de la fila sin dejarlo caer. Si cae el balón vuelven a iniciar, pero cambian de director. Así sucesivamente hasta lograr pasar el elemento sin dejarlo caer. Cada vez que se realice un pase el estudiante debe decir el nombre de algún elemento, animal, etc. Según la indicación del docente. Una vez realizado esto todo el equipo correrá hasta el lado contrario y lanzará el balón hasta realizar una cesta. Gana el equipo que primero logre completar el objetivo.</p>	 <p>Camargo, D. (2017). Niños escolares conocen sobre turismo ecológico. Venezuela. Recuperado de http://www.unetedu.ve/eventos-y-noticias-externas/4101-ninos-escolares-conocen-sobre-turismo-ecologico.html</p>
<p>PARTE CENTRAL</p> <p>Tiempo: 20 minutos</p>	<p>Se organizará la actividad en dos grupos de la misma cantidad de estudiantes. Cada grupo tendrá un punto de partida opuesto al contrincante. En la cancha habrá organizada una pista con aros. Por grupos saliendo uno por uno deberán ir saltando en un tiempo dentro de los aros hasta encontrarse con el contrincante. Acto seguido juegan piedra, papel o tijera. El jugador que gane continuara el recorrido el que pierda saldrá e ira al último puesto de su fila e inmediatamente el siguiente jugador del equipo perdedor sale a saltar y encontrar con su contrincante. El objetivo es no dejar completar la pista al equipo contrario. El primer equipo que logre todo el recorrido gana.</p>	 <p>SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD: SALTOS Y SALTOS. (2013). Recuperado de http://maestranainfantil.blogspot.com/2013/02/sesion-de-psicomotricidad-saltos-y.html</p>

<p>PARTE FINAL - RETROALIMENTACION</p> <p>Tiempo: 40 minutos</p>	<p>Actividad final Se divide al grupo en dos partes donde cada grupo cogerá una parte de cuerda larga, la cual cada parte tendrá que halar fuerte hasta desplazar a todo el equipo contrario de un punto A hasta un punto B designado por el docente. El grupo que primero logre esta tarea gana</p> <p>Retroalimentación En los últimos 20 minutos de clase se realizara una charla reflexiva frente a la intencionalidad de las actividades en torno a las competencias ciudadanas.</p>	 <p>Hernández, L. (2007). Acción-Reacción, ¿se entiende? Recuperado de http://www.cienciaonline.com/2007/07/23/accion-reaccion-%C2%BFse-entiende/</p>
<p>BIBLIOGRAFIA O REFERENCIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> Valdés, S. (s.f.). <i>Juegos recreativos para contribuir a la formación del valor responsabilidad, en niños de 10-12 años</i>. Recuperado de https://www.monografias.com/trabajos71/juegos-recreativos-formacion-valor-responsabilidad/juegos-recreativos-formacion-valor-responsabilidad.shtml 		

NOMBRE: Colegio Marillac – Jesús David Arango Giraldo	CURSOS : Décimo
TEMA: Convivencia y paz	FECHA: 28.08.2018
OBJETIVO GENERAL: Mejorar las competencias ciudadanas de convivencia y paz por medio de juegos cooperativos en estudiantes de grado decimo.	
RECURSOS: Balones, platillos, conos, colchonetas	
<p>INDICADORES:</p> <ul style="list-style-type: none"> Transmite de una forma asertiva los valores enfatizados en la clase. Responde a criterios establecidos en torno a las competencias ciudadanas de convivencia y paz. Comprende la importancia de aplicar las competencias ciudadanas a la vida personal. 	
MÉTODOLOGÍA DE ENSEÑANZA: Resolución de problemas	
PARTE	ACTIVIDADES ESPECIFICAS GRAFICA

<p>CALENTAMIENTO</p> <p>Tiempo: 20 minutos</p>	<p>Se ubicarán en la cancha 9 puntos específicos característicos del softbol y se enumerara cada uno dejando una pelota allí. Posteriormente se formarán tres grupos conformados por 9 estudiantes haciendo una hilera sobre la línea final y cada uno enumerándose del 1 al 9 y ubicándose en forma ascendente en la hilera. A la indicación del docente cuando diga un número del 1 al 9, los tres estudiantes que les corresponde ese valor saldrán corriendo por detrás de sus compañeros dando la vuelta y luego se dirigen hacia la base que contenga el número. La primera que coja la pelota gana la prueba.</p>	 <p>Posiciones por numero a la defensiva en el campo de juego del Béisbol. (2018). Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=pP4K3ytxEnU</p>
<p>PARTE CENTRAL</p> <p>Tiempo: 20 minutos</p>	<p>Se formarán grupos de la misma cantidad de personas y se ubicarán en una hilera sobre la línea final. En la cancha habrá 3 circuitos con los mismos elementos, cada uno correspondiente a cada equipo. En la primera mitad se ubicarán aros en zigzag el cual deben saltarlo a un pie. En la segunda mitad se pondrán platillos que deben saltarlos a dos pies por encima. Este circuito lo deben pasar todos los integrantes del equipo uno a la vez, al momento en que el jugador llegue a línea final del otro extremo sale el siguiente, y así sucesivamente, hasta que todos pasen. Una vez lleguen todos, allí habrá una colchoneta con 10 pelotas encima la cual deben alzar sin que se caiga ningún balón y realizar el mismo desplazamiento</p>	 <p>Mol Center. (s.f.). Recuperado de https://www.groupon.es/deals/mol-center-1</p>

	<p>sobre los platillos y los aros hasta el otro lado. Primer equipo que complete el recorrido sin dejar caer el balón gana. Quien deje caer algún elemento tendrá que devolverse y volver a empezar.</p>	
<p>PARTE FINAL - RETROALIMENTACION</p> <p>Tiempo: 40 minutos</p>	<p>Actividad final Se dividirá a la clase en grupos de la misma cantidad de estudiantes. Se realizara un juego aplicado de fútbol sala pero los estudiantes tendrán la opción de infringir las normas de este deporte, como coger el balón con la mano, etc. Ganará el equipo que logre meter un gol y a continuación sale el perdedor e ingresa el grupo que está esperando y así sucesivamente.</p> <p>Retroalimentación En los últimos 20 minutos de clase se realizara una charla reflexiva frente a la intencionalidad de las actividades en torno a las competencias ciudadanas.</p>	 <p>Membreño , R. (2017). Selección de Futbol Femenino Sub-21 optimista para Centroamericanos. Recuperado de https://www.laprensa.com.ni/2017/05/11/deportes/2227298-seleccion-futbol-femenino-sub-21-optimista-centroamericanos</p>
<p>BIBLIOGRAFIA O REFERENCIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Batllori, J. (2001). <i>Juegos de educación física</i>. Barcelona: Parramón Ediciones, S.A. 		

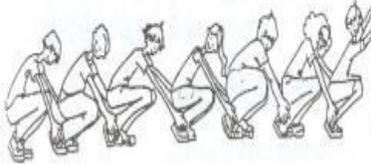
NOMBRE: Colegio Marillac – Jesús David Arango Giraldo		CURSOS: Décimo
TEMA: Convivencia y paz		FECHA: 04.09.2018
OBJETIVO GENERAL: Mejorar las competencias ciudadanas de convivencia y paz por medio de juegos cooperativos en estudiantes de grado decimo.		
RECURSOS: Vendas, balones de futbol, petos, aros.		
INDICADORES:		
<ul style="list-style-type: none"> • Transmite de una forma asertiva los valores enfatizados en la clase. • Responde a criterios establecidos en torno a las competencias ciudadanas de convivencia y paz. • Comprende la importancia de aplicar las competencias ciudadanas a la vida personal. 		
MÉTODOLÓGIA DE ENSEÑANZA: Resolución de problemas		
PARTE	ACTIVIDADES ESPECIFICAS	GRAFICA
CALENTAMIENTO Tiempo: 20 minutos	<p>Se organizará el grupo en tres partes. Por cada equipo habrá un líder y los demás integrantes llevaran vendados sus ojos. La labor de quien ve será dirigir a su equipo por una pista de obstáculos ubicada a lo largo de la cancha. El equipo que logre cruzar todos sus integrantes en primer lugar gana los puntos.</p>	 <p>Días, K. (2016). Pausas sensoriales en las clases de Yoga para niños. Recuperado de http://clubdeyogaparaninosypadres.blogspot.com/2016/04/pausas-sensoriales-en-las-clases-de.html</p>

<p>PARTE CENTRAL</p> <p>Tiempo: 20 minutos</p>	<p>Se divide al grupo en dos partes iguales y cada uno deberá estar identificado con un color de peto. El objetivo del juego es que un equipo con un balón de fútbol deberá hacer 15 pases entre si evitando que el contrincante les robe el balón. Si este lo roba pasa a realizar el mismo ejercicio, y así sucesivamente hasta que alguno de los dos complete los 15 pases.</p>	 <p>Gutiérrez, A & Domingo, O. (2017). Zidane se metió en el bobito y acabó mareado por sus chicos. Recuperado de https://as.com/videos/2017/09/30/colombia/1506794530_300000.html</p>
<p>PARTE FINAL - RETROALIMENTACION</p> <p>Tiempo: 40 minutos</p>	<p>Actividad final</p> <p>Se organizará todo el grupo en círculo y cada uno deberá estar de pie y dentro de un aro, exceptuando un estudiante que estará al centro del grupo. A cada jugador se le asignara un numero en orden ascendente según la cantidad de estudiantes. La persona del centro gritará 3 de estos números al azar e inmediatamente correrá a ocupar uno de los aros. Quien quede sin puesto tomará el lugar del centro y se repetirá la acción. Así sucesivamente hasta que el docente de la indicación de parar el juego.</p> <p>Retroalimentación</p> <p>En los últimos 20 minutos de clase se realizara una charla reflexiva frente a la intencionalidad de las actividades en torno a las competencias ciudadanas.</p>	 <p>Syda_Productions. (2016). Estudiantes internacionales que paz o signo de v- imagen de stock. Recuperado de https://sp.depositphotos.com/127178588/stock-photo-international-students-showing-peace-or.html</p>

BIBLIOGRAFIA O REFERENCIAS

- Valdés, S. (2009). *Juegos recreativos para contribuir a la formación del valor responsabilidad, en niños de 10-12 años*. Recuperado de <https://www.monografias.com/trabajos71/juegos-recreativos-formacion-valor-responsabilidad/juegos-recreativos-formacion-valor-responsabilidad3.shtml>
- 3 juegos para trabajar la igualdad. (2018). Recuperado de <http://apuntateuna.es/juegos-igualdad/>

NOMBRE: Colegio Marillac – Jesús David Arango Giraldo		CURSOS : Décimo
TEMA: Convivencia y paz		FECHA: 11.09.2018
OBJETIVO GENERAL: Mejorar las competencias ciudadanas de convivencia y paz por medio de juegos cooperativos en estudiantes de grado decimo.		
RECURSOS: Botellas de plástico, esferos, cuerda, balón de fútbol, balón de baloncesto, conos.		
INDICADORES:		
<ul style="list-style-type: none"> • Transmite de una forma asertiva los valores enfatizados en la clase. • Responde a criterios establecidos en torno a las competencias ciudadanas de convivencia y paz. • Comprende la importancia de aplicar las competencias ciudadanas a la vida personal. 		
MÉTODOLOGÍA DE ENSEÑANZA: Resolución de problemas		
PARTE	ACTIVIDADES ESPECIFICAS	GRAFICA
CALENTAMIENTO Tiempo: 20 minutos	<p>Como parte inicial de la clase, se realizará una actividad llamada "encestando el lápiz" donde el grupo se organizará en equipos de igual cantidad de participantes. A cada equipo se le designara un líder y los demás participantes tendrán cada uno una cuerda. La actividad consiste en meter el lápiz por la boquilla de una botella. Este estará amarrado de la punta con la cuerda de cada integrante, templándola y posicionándose cada uno de espaldas a la botella y alrededor</p>	 <p>Otegui, C. (2014). Cómo meter un bolígrafo en una</p>

	<p>de ésta. La labor del líder será guiar al grupo a encestar el lápiz en la botella ya que será el único que podrá ver, pero este deberá inventarse un lenguaje junto con su equipo para poder guiarlos, siendo prohibidas las palabras derecha, izquierda, arriba o abajo. Gana el primer equipo que logre encestar el lápiz.</p>	<p>botella (HD). Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=cBocVI-CN10</p>
<p>PARTE CENTRAL</p> <p>Tiempo: 20 minutos</p>	<p>Se realizará un juego denominado "sáltame" el cual consiste en organizar grupos de la misma cantidad de participantes. Realizado esto se dispondrán en una hilera agachados siempre llevando las manos en los hombros de la persona que está en frente. Acto seguido para iniciar la actividad la persona que está en último lugar deberá pasar por encima de toda la fila llevando en sus manos un balón de baloncesto hasta llegar al primer puesto sin dejarlo caer, de lo contrario tendrá que devolverse. Al llegar en primer lugar pasar el balón al último integrante y se repetirá la acción hasta pasar la primera mitad de la cancha de baloncesto. Al llegar entre todos los participantes resolverán un acertijo que, al hallar su respuesta, uno de los integrantes deberá salir hasta la línea final y realizar una cesta desde el área demarcada, si falla regresará nuevamente a la mitad de la cancha y saldrá otro integrante hasta realizar la cesta. Una vez realizado el punto volverán de la misma manera que al inicio y el primer equipo que llegue gana la competencia.</p>	 <p>Rivero, E. (2008). Taller de balones gigantes en una sesión de Educación Física dirigido a alumnos de 2º ciclo. Recuperado de http://www.efdeportes.com/efd126/taller-de-balones-gigantes-en-una-sesion-de-educacion-fisica.htm</p>
<p>PARTE FINAL - RETROALIMENTACION</p> <p>Tiempo: 40 minutos</p>	<p>Actividad final</p> <p>Se organizará a la clase en 4 grupos, dándole la libertad a los estudiantes de que la cantidad de integrantes la elijan ellos. Se jugará captura la bandera la cual será un balón de fútbol en cada lado de la cancha. El objetivo es no permitir que el contrincante coja el</p>	

	<p>balón. Al pasar la mitad de cancha el equipo podrá congelar al contrincante. Para no caer en esta penitencia el salvavidas es un balón de voleibol que habrá en la cancha, quien lo tenga no podrá ser congelado, pero si se le podrá robar el balón. Quien logre capturar la bandera gana.</p> <p>Retroalimentación En los últimos 20 minutos de clase se realizara una charla reflexiva frente a la intencionalidad de las actividades en torno a las competencias ciudadanas.</p>	 <p>Captura la bandera. (2018). Recuperado de http://oakleycollege.com/2018/03/08/captura-la-bandera/?lang=es</p>
<p>BIBLIOGRAFIA O REFERENCIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Batllori, J. (2001). <i>Juegos de educación física</i>. Barcelona: Parramón Ediciones, S.A. 		

NOMBRE: Colegio Marillac – Jesús David Arango Giraldo		CURSOS : Décimo
TEMA: Convivencia y paz		FECHA: 18.09.2018
OBJETIVO GENERAL: Mejorar las competencias ciudadanas de convivencia y paz por medio de juegos cooperativos en estudiantes de grado decimo.		
RECURSOS: Silbato, vendas, hojas de papel, tizas, balones de fútbol.		
<p>INDICADORES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transmite de una forma asertiva los valores enfatizados en la clase. • Responde a criterios establecidos en torno a las competencias ciudadanas de convivencia y paz. • Comprende la importancia de aplicar las competencias ciudadanas a la vida personal. 		
MÉTODOLÓGICA DE ENSEÑANZA: Resolución de problemas		
PARTE	ACTIVIDADES ESPECIFICAS	GRAFICA

<p>CALENTAMIENTO</p> <p>Tiempo: 20 minutos</p>	<p>Para iniciar la sesión de clase se divide en dos grupos de misma cantidad de estudiantes. A continuación, cada uno de los integrantes exceptuando uno, se dispondrán en una fila y en posición de cuclillas levantarán la cadera quedando apoyados sobre manos y pies, creando una especie de u al revés. El compañero que queda faltante estará a 10 metros de su equipo esperando la indicación con los ojos vendados. Entre todo el equipo deberán inventarse un lenguaje para guiar al estudiante que deberá pasar por debajo de ellos hasta llegar al otro extremo de la fila. Acto seguido la persona que está en último lugar se vendará y hará el mismo procedimiento. Así sucesivamente, el equipo que primero llegue a la línea de meta gana.</p>	 <p>Batllori, J. (2001). <i>Juegos de educación física.</i></p>
<p>PARTE CENTRAL</p> <p>Tiempo: 20 minutos</p>	<p>Se dividirá a la clase en grupos de cinco personas. En una zona determinada el docente trazara una línea con una tiza marcando el área de cada grupo. A continuación, con hojas de papel se harán 10 pelotas que se utilizara entre todos los grupos. Antes de iniciar el juego el docente aclarará que deben cuidar el material ya que será prestado entre todos los equipos, por ende, para el buen desarrollo del juego el material debe estar en un estado óptimo. El objetivo será lanzar las pelotas al campo delimitado del contrincante pasado 2 minutos el grupo que tenga más pelotas en su campo pierde.</p>	 <p>Batllori, J. (2001). <i>Juegos de educación física.</i></p>
<p>PARTE FINAL - RETROALIMENTACION</p> <p>Tiempo: 40 minutos</p>	<p>Actividad final</p> <p>Se organizará al grupo por parejas y cada una tendrá un balón. El juego consistirá en que el docente designará ejercicios donde alguno de los dos estudiantes se encuentre en desventaja, por ejemplo, un compañero en cuclillas y el otro de pie, ambos sosteniendo el balón y el primero que se caiga o ponga las manos detrás pierde. En torno a esto se desarrollará el juego y luego</p>	

	<p>se hará la misma dinámica, pero dando igualdad de condiciones.</p> <p>Retroalimentación</p> <p>En los últimos 20 minutos de clase se realizará una charla reflexiva frente a la intencionalidad de las actividades en torno a las competencias ciudadanas.</p>	 <p>Batllori, J. (2001). <i>Juegos de educación física.</i></p>
<p>BIBLIOGRAFIA O REFERENCIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Batllori, J. (2001). <i>Juegos de educación física.</i> Barcelona: Parramón Ediciones, S.A. 		
<p>NOMBRE: Colegio Marillac – Jesús David Arango Giraldo</p>	<p>CURSOS : Décimo</p>	
<p>TEMA: Convivencia y paz</p>	<p>FECHA: 25.09.2018</p>	
<p>OBJETIVO GENERAL: Mejorar las competencias ciudadanas de convivencia y paz por medio de juegos cooperativos en estudiantes de grado decimo.</p>		
<p>RECURSOS: Palos de escoba, balones de baloncesto, aros, conos, pelotas de tenis.</p>		
<p>INDICADORES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transmite de una forma asertiva los valores enfatizados en la clase. • Responde a criterios establecidos en torno a las competencias ciudadanas de convivencia y paz. • Comprende la importancia de aplicar las competencias ciudadanas a la vida personal. 		
<p>MÉTODOLÓGIA DE ENSEÑANZA: Resolución de problemas</p>		
<p>PARTE</p>	<p>ACTIVIDADES ESPECIFICAS</p>	<p>GRAFICA</p>
<p>CALENTAMIENTO</p> <p>Tiempo: 20 minutos</p>	<p>Para iniciar la clase se organizan grupos de 5 integrantes. En toda la cancha se dispondrá una pista de obstáculos la cual deben pasar los equipos cogidos de la mano sin soltarse. Gana quien tome menos tiempo en atravesarla. Si el grupo se suelta de las manos deben devolverse e iniciar de nuevo.</p>	

		Batllori, J. (2001). <i>Juegos de educación física</i> . Barcelona: Parramón Ediciones, S.A.
<p>PARTE CENTRAL</p> <p>Tiempo: 20 minutos</p>	<p>En los mismos equipos del juego anterior, se ubicarán sobre la línea de meta en una hilera, a 20 metros por grupo habrá puesto un balón de baloncesto. El objetivo del juego será que el primer integrante formado saldrá corriendo, rodeará el balón y se devolverá a la hilera, acto seguido toma la mano del siguiente en la formación y repiten la misma acción. Así sucesivamente se hará el trabajo hasta que se complete una cadena con todos los integrantes del equipo y hagan el recorrido todos. Si se sueltan, se devolverán las estudiantes que rompieron la cadena y seguirá el recorrido la parte que siguió unida teniendo que volver a hacer los recorridos para recobrar el trabajo perdido. Quien efectuó todo sin errores ganara el juego.</p>	 <p>Batllori, J. (2001). <i>Juegos de educación física</i>. Barcelona: Parramón Ediciones, S.A.</p>
<p>PARTE FINAL - RETROALIMENTACION</p> <p>Tiempo: 40 minutos</p>	<p>Actividad final</p> <p>En los mismos equipos conformados, se ubicarán sobre la línea de meta en una hilera. A 10 metros de cada grupo habrá un cono invertido. La tarea consiste en que uno a uno las estudiantes transportaran una pelota de tenis sujetándola con las rodillas hasta el cono, al llegar allí la debe encestar, si no lo logra tendrá que devolverse y repetir el recorrido. Si lo logra coge la pelota con sus manos y se devuelve corriendo, acto seguido la entrega a su compañera y esta debe realizar la misma acción. El equipo que logre pasar cada uno de sus integrantes en menos tiempo gana el juego.</p> <p>Retroalimentación</p>	 <p>Batllori, J. (2001). <i>Juegos de educación física</i>. Barcelona: Parramón Ediciones, S.A.</p>

	En los últimos 20 minutos de clase se realizará una charla reflexiva frente a la intencionalidad de las actividades en torno a las competencias ciudadanas.	
BIBLIOGRAFIA O REFERENCIAS		
<ul style="list-style-type: none"> Batllori, J. (2001). <i>Juegos de educación física</i>. Barcelona: Parramón Ediciones, S.A. 		
NOMBRE: Colegio Marillac – Jesús David Arango Giraldo		CURSOS : Décimo
TEMA: Convivencia y paz		FECHA: 02.10.2018
OBJETIVO GENERAL: Mejorar las competencias ciudadanas de convivencia y paz por medio de juegos cooperativos en estudiantes de grado decimo.		
RECURSOS:		
INDICADORES:		
<ul style="list-style-type: none"> Transmite de una forma asertiva los valores enfatizados en la clase. Responde a criterios establecidos en torno a las competencias ciudadanas de convivencia y paz. Comprende la importancia de aplicar las competencias ciudadanas a la vida personal. 		
MÉTODOLOGÍA DE ENSEÑANZA: Resolución de problemas		
PARTE	ACTIVIDADES ESPECIFICAS	GRAFICA
CALENTAMIENTO Tiempo: 20 minutos	<p>Para la actividad inicial se organizarán las estudiantes sobre las líneas que demarcan la cancha, es decir, las dos líneas de meta y las dos laterales, separados lo más que puedan uno de otro. A la indicación del docente, todas correrán sobre el pie derecho sin parar. El objetivo será tocar al compañero que tienen en frente, de ser así quedará por fuera. Ganará el juego las ultimas 5 estudiantes que queden en juego.</p>	 <p>Batllori, J. (2001). <i>Juegos de educación física</i>. Barcelona: Parramón Ediciones, S.A.</p>
PARTE CENTRAL Tiempo: 20 minutos	<p>Para este juego se organizarán grupos de 8 personas. Se organizarán en una hilera sobre la línea de meta, a 15 metros del punto inicial habrá una línea trazada frente a cada equipo. el primero en cada</p>	

	<p>hilera correrá y desde la línea saltará lo más que pueda. El que sigue hará la misma acción, pero desde el punto donde quedo el compañero que salto anteriormente. Así sucesivamente hasta que pasen todas las estudiantes. Ganará la actividad el equipo que llegue más lejos.</p>	 <p>Batllori, J. (2001). <i>Juegos de educación física</i>. Barcelona: Parramón Ediciones, S.A.</p>
<p>PARTE FINAL - RETROALIMENTACION</p> <p>Tiempo: 40 minutos</p>	<p>Actividad final</p> <p>Para el juego final en los mismos grupos del juego anterior y a su vez se organizarán en parejas. El juego consiste en transportar por una pista de obstáculos dos balones de baloncesto que irán sobre dos palos de escoba que llevarán las estudiantes llevados de los extremos. El primer equipo que logre llegar al otro lado del circuito sin dejar caer los balones gana, quien deje caer algún elemento deberá devolverse y volver a empezar.</p> <p>Retroalimentación</p> <p>En los últimos 20 minutos de clase se realizará una charla reflexiva frente a la intencionalidad de las actividades en torno a las competencias ciudadanas.</p>	 <p>Batllori, J. (2001). <i>Juegos de educación física</i>. Barcelona: Parramón Ediciones, S.A.</p>
<p>BIBLIOGRAFIA O REFERENCIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Batllori, J. (2001). <i>Juegos de educación física</i>. Barcelona: Parramón Ediciones, S.A. 		

9.3.4 Fotos





